

Pengembangan Permainan Tradisional Gedang (Gedrik Egrang) Pada Siswa SD Laboratorium UNP Kediri

Development of the Traditional Game Gedang (Gedrik Egrang) for Elementary School Students at the UNP Kediri Laboratory School

Rizal Agus Sebastian¹, Puspodari², Budinn Agung Pratama³, Wasis Himawanto⁴

¹sebastianvettel879@gmail.com, Penjas/FIKS, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²puspodari@unpkediri.ac.id, MKO, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³agung10@unpkediri.ac.id, MKO, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

⁴himasis_23@unpkediri.ac.id, MKO, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Gedang (Gedrik Egrang) sebagai inovasi pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan dan edukatif, khususnya untuk siswa SD Laboratorium UNP Kediri. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan Gedrik dan Egrang, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Proses pengembangan meliputi identifikasi kebutuhan, desain produk, validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Gedang yang merupakan modifikasi dari permainan Gedrik dan Egrang diterima dengan baik oleh siswa, dengan tingkat kelayakan mencapai 96% berdasarkan validasi ahli materi dan 98% berdasarkan validasi ahli media. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan minat siswa terhadap olahraga tradisional dengan hasil uji coba skala besar menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 83%.

Kata kunci: Pengembangan, permainan tradisional, gedrik egrang

Abstract

This research aims to develop the traditional game Gedang (Gedrik Egrang) as a physical education learning innovation. (Gedrik Egrang) as an innovation in physical education learning that is fun and educative, especially for fun and educative, especially for UNP Laboratory Elementary School students. Kediri. This game is a modification of the game Gedrik and Egrang, which is designed to improve gross motor skills, such as balance, coordination, and agility. The research method used is Research and Development (R&D) using the Borg & Gall model. Gall model. The development process includes identification of needs, product design, expert validation, small-scale trials, and large-scale trials. The results showed that the Gedang game, which is a modification of the modification of the game Gedrik and Egrang is well received by students, with the feasibility level reaching 96% based on material expert validation and 98% based on media expert validation. 98% based on media expert validation. This game proved to be able to increase students' interest in traditional sports with the results of large -scale trials showing a feasibility level of 85%. The results of the large-scale trial showed a feasibility level of 83%.

Keywords: Development, traditional games, gedrik egrang

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan ini tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga memiliki nilai-nilai edukatif yang berkontribusi terhadap perkembangan anak, baik secara fisik maupun sosial (Saputra et al., 2024). Namun, dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, permainan tradisional semakin terpinggirkan. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan berbasis teknologi seperti video game, yang dapat mengurangi aktivitas fisik serta interaksi sosial mereka (Khoiriyah, 2024). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kelangsungan permainan tradisional, serta dampaknya terhadap perkembangan motorik dan sosial anak-anak.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan motorik, sosial, dan emosional anak sejak usia dini (Arifin, 2017). Pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, dan kemandirian. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan fisik. Disatu sisi lainnya permainan tradisional juga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar (Aguss, 2020).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi untuk dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah permainan Gedang. Permainan ini merupakan inovasi yang menggabungkan dua permainan tradisional, yaitu Gedrik dan Egrang. Gedrik adalah permainan lompat-lompatan yang melatih ketangkasan, sedangkan Egrang merupakan permainan berjalan di atas batok kelapa yang melatih keseimbangan (Mujtahidin & Rachman, 2022). Kombinasi kedua permainan ini menghasilkan aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, permainan Gedang yang juga termasuk dari permainan tradisional memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh (Darmawati & Widyasari, 2022).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak. Hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial anak melalui interaksi langsung

dengan teman sebaya (Rahayu et al., 2016). Disamping itu, permainan tradisional yang dikemas dalam pendidikan jasmani juga mengajarkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kerja sama, dan sikap sportif (Yuliawan, 2016). Dalam konteks pendidikan jasmani, penerapan permainan tradisional di sekolah dasar dapat menjadi solusi terhadap rendahnya partisipasi anak dalam aktivitas fisik, terutama di era digital seperti saat ini (Mea, 2024). Berencana dengan penjelasan tentang pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan jasmani maka pengembangan permainan Gedang menjadi salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Studi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis permainan dibandingkan dengan metode konvensional (Dwi Pradipta et al., 2022). Hal ini dikarenakan permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang. Secara psikologis juga memiliki dampak yang signifikan memberikan peningkatan pada kecerdasan emosional (Ayriza et al., 2023). Dengan mengembangkan permainan Gedang dalam konteks pendidikan jasmani, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan manfaat fisik, tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pengembangan permainan Gedang ini memiliki sepemahaman dengan konsep pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang dianjurkan dalam kurikulum pendidikan jasmani modern. Secara teoritis perkembangan anak akan mendapatkan keefektifan belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik yang melibatkan eksplorasi serta interaksi dengan lingkungan (Ibda, 2015). Permainan Gedang, yang melibatkan aktivitas melompat dan berjalan menggunakan egrang batok kelapa, memberikan stimulasi motorik yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Aktivitas ini juga melatih keterampilan kinestetik yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak secara keseluruhan (Pahrul & Amalia, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang meliputi beberapa tahapan, seperti identifikasi kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, serta uji coba pada siswa (Borg & Gall, 1983). Dengan pendekatan ini, diharapkan permainan Gedang dapat dikembangkan secara sistematis dan dapat diterapkan secara luas di sekolah-sekolah dasar. Uji coba dan

evaluasi terhadap permainan ini akan memastikan bahwa permainan Gedang dapat memberikan manfaat optimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Melalui penelitian ini, diharapkan permainan Gedang tidak hanya menjadi alternatif pembelajaran yang menarik bagi siswa, tetapi juga dapat menjadi model bagi pengembangan permainan tradisional lainnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi dalam bidang pendidikan jasmani, pelestarian budaya, serta pengembangan keterampilan anak secara holistik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan adanya inovasi dalam permainan tradisional, seperti pengembangan permainan Gedang, diharapkan generasi muda dapat kembali mengenali dan memainkan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang berharga. Tidak hanya sebagai bentuk hiburan, permainan ini juga dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan serta memberikan manfaat dalam aspek fisik, sosial, dan kognitif bagi siswa. Berdasar dari paparan di atas pengembangan permainan Gedang menjadi langkah strategis dalam melestarikan budaya lokal serta meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall, yang bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Gedang (Gedrik Egrang) sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan produk baru yang efektif dan layak digunakan melalui tahapan yang sistematis. Proses pengembangan dalam penelitian ini mencakup identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, analisis data dan penyempurnaan, serta produksi akhir (Sugiyono, 2010). Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar, guna mengevaluasi efektivitas serta kelayakan permainan sebelum diterapkan secara luas di sekolah dasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan perhitungan persentase kelayakan berdasarkan rumus Skor Hitung (SH) dibandingkan dengan Skor Kriteria (SK), kemudian dikalikan 100%. Kelayakan permainan dikategorikan dalam empat tingkat, yaitu tidak layak (<40%), kurang layak (40%-55%), cukup layak (56%-75%), dan layak (76%-100%). Instrumen yang digunakan berupa

angket penilaian ahli dan tanggapan siswa, dengan skala penilaian dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Berikut kategori kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Skor presentase	Kategori kelayakan
<40%	Tidak baik/ tidak layak
40%-55%	Kurang baik/ kurang layak
56%-75%	Cukup baik/ cukup layak
76%-100%	Baik/ layak

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu: (1) Sangat tidak setuju/sangat tidak layak, (2) Tidak sesuai/tidak layak, (3) Sesuai/layak, (4) Sangat sesuai/sangat layak.

HASIL

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan tradisional Gedang yang merupakan gabungan dari Gedrik dan Egrang. Proses pengembangan melibatkan validasi oleh para ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Berikut adalah hasil penelitian secara rinci:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Hitung	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Materi Permainan	12	12	100%	Baik/Layak
2.	Alat Permainan Gedang	11	12	92%	Baik/Layak
	Skor Total	23	24	96%	Baik/Layak

Validasi menunjukkan bahwa permainan Gedang sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan materi, relevansi dengan kurikulum, dan nilai edukatif permainan. Hasil validasi memperoleh tingkat kelayakan sebesar 96%.

Tabel 3. Data Hasil Pengembangan Alat Permainan Gedang

No	Aspek Penilaian	Skor Hitung	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Desain Alat	11	12	92%	Baik/Layak
2.	Model Lapangan	12	12	100%	Baik/Layak
3.	Aspek Penggunaan	20	20	100%	Baik/Layak
	Skor Total	43	44	98%	Baik/Layak

Penilaian ahli media difokuskan pada desain produk, keamanan alat, dan kesesuaian visual. Validasi menunjukkan bahwa alat dan desain permainan Gedang memenuhi standar kelayakan dengan skor 98%.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Kelas	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelas 4,5,6	216	240	90%	Baik/layak
	Skor Total	216	240	90%	Baik/layak

Hasil dari angket responden atau siswa mengenai Pengembangan alat permainan Gedang menunjukkan hasil, bahwa untuk penilaian tentang aspek kelayakan 90% menurut responden dikategorikan Baik/layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ketahap berikutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Kelas	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
1.	Kelas 4	159	216	74%	Cukup
2.	Kelas 5	210	240	88%	Baik/layak
3.	Kelas 6	291	336	87%	Baik/layak
	Skor total	660	782	83%	Baik/layak

Pada uji coba skala besar yang melibatkan 75 siswa, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar, terutama keseimbangan dan koordinasi. Permainan Gedang juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Tingkat keberhasilan permainan dalam uji coba ini mencapai 83% berdasarkan analisis angket dan observasi, dan dinyatakan dalam kategori “layak”. Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar maka dapat dijabarkan keunggulan serta kelemahan penelitian “pengembangan permainan gedang” sebagai berikut :

Permainan Gedang memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sebagai alternatif menarik dalam pembelajaran gerak dasar bagi anak-anak. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam memberikan varian baru dalam penelitian, sehingga dapat menghasilkan temuan yang berbeda. Selain itu, permainan ini mampu meningkatkan semangat anak-anak untuk berolahraga, karena mereka dapat belajar sambil bermain tanpa merasa bosan. Bagi guru, permainan Gedang juga menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Dengan metode yang berbeda, guru dapat lebih mudah mengajarkan gerak dasar kepada anak-anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Namun, permainan ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kurangnya pengamanan saat dimainkan oleh anak-anak, terutama karena masih ada beberapa yang tidak memperhatikan peraturan atau bermain seenaknya

sendiri. Oleh karena itu, permainan ini tetap harus dilakukan di bawah pengawasan guru untuk memastikan keselamatan dan ketertiban selama bermain.

Dalam implementasi model permainan Gedang, terdapat faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitasnya. Faktor pendukung utama adalah adanya kemauan dari pengembang atau guru dalam menciptakan permainan yang mampu meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional. Dengan pendekatan yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya merasa lebih bersemangat dalam bermain, tetapi juga lebih termotivasi untuk berolahraga. Sementara itu, faktor penghambat dalam implementasi model ini adalah masih dibutuhkannya pengawasan guru saat permainan berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan beberapa anak untuk tidak mengikuti prosedur permainan dengan benar, sehingga diperlukan pemantauan yang lebih ketat agar permainan tetap berjalan sesuai dengan aturan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Gedang, sebagai kombinasi dari permainan Gedrik dan Egrang, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa SD Laboratorium UNP Kediri. Validasi ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan masing-masing sebesar 96% dan 98%, yang mengindikasikan bahwa permainan ini layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan anak (Saputra et al., 2024). Permainan berbasis gerak seperti Gedang memberikan stimulus yang optimal bagi anak dalam mengembangkan kemampuan motorik melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dan edukatif (Mujtahidin & Rachman, 2022).

Peningkatan minat siswa terhadap permainan tradisional juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Hasil uji coba skala besar menunjukkan bahwa 83% siswa merasa antusias dalam mengikuti permainan Gedang. Faktor ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa permainan yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan fisik serta mengurangi ketergantungan mereka pada teknologi digital (Khoiriyah, 2024). Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, pendekatan berbasis permainan terbukti lebih efektif

dibandingkan dengan metode konvensional karena mampu meningkatkan motivasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Dwi Pradipta et al., 2022).

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi permainan Gedang. Salah satu kelemahan utama adalah kurangnya pengamanan ketika dimainkan oleh anak-anak, terutama bagi mereka yang belum memahami aturan permainan dengan baik. Beberapa siswa cenderung bermain tanpa mengikuti prosedur yang telah ditetapkan, yang berpotensi meningkatkan risiko cedera. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahayu et al. (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memerlukan pengawasan lebih ketat untuk memastikan keselamatan siswa saat bermain. Oleh karena itu, permainan Gedang harus tetap diawasi oleh guru atau instruktur selama berlangsungnya aktivitas agar berjalan dengan aman dan efektif.

Faktor lain yang menjadi tantangan dalam implementasi permainan Gedang adalah kebutuhan akan pengawasan guru dalam pelaksanaannya. Berdasarkan uji coba skala besar, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam memahami teknik permainan serta aturan yang berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, keberhasilannya tetap bergantung pada dukungan dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran (Mea, 2024). Untuk mengatasi kendala ini, perlu adanya pelatihan bagi guru dalam menerapkan permainan Gedang sebagai bagian dari kurikulum pendidikan jasmani.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional. Permainan Gedang tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, tetapi juga membangun interaksi sosial dan semangat sportivitas dalam diri mereka. Penelitian ini mendukung teori pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang menekankan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung (Ibda, 2015). Bersasar pada hasil penelitian ini maka pengembangan lebih lanjut terhadap permainan Gedang dapat difokuskan pada peningkatan aspek keamanan serta penyusunan modul pembelajaran yang lebih sistematis agar permainan ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di berbagai sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan permainan tradisional Gedang (Gedrik Egrang) sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Validasi ahli menunjukkan kelayakan tinggi (96% ahli materi, 98% ahli media), dan uji coba skala

besar mencatat keberhasilan 83% dalam meningkatkan keterampilan motorik serta minat siswa terhadap olahraga tradisional. Selain manfaat fisik, permainan ini meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan nilai sportivitas. Namun, aspek keamanan masih menjadi kendala, sehingga diperlukan pengawasan guru. Pengembangan lebih lanjut perlu difokuskan pada peningkatan keamanan, penyusunan modul pembelajaran, dan pelatihan guru agar permainan ini dapat diterapkan lebih luas dan efektif.

REFERENSI

- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Ayriza, Y., Setiawati, F. A., Triyanto, A., Gunawan, N. E., Anwar, M. K., Budiarti, N. D., & Fadhilah, A. R. (2023). The effectiveness of quartet card game in increasing career knowledge in lower grade elementary school students. *Current Psychology*, 42(5), 3498–3509. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01687-7>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.
- Dwi Pradipta, G., Sundawan Suherman, W., Suhartini, B., Yuliawan, D., & Maliki, O. (2022). The utilization of “si buyung” gymnastics in improving early childhood gross motor skills. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 8(1), 157–168. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v8i1.17616
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Mujtahidin, S., & Rachman, S. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Keseimbangan Anak Kelompok A Di RA Hidayatul Ihsan NW Tebaban. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 130–135.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan keterampilan sosial anak usia

dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).

Saputra, T. J., Yuliawan, D., & Sukmana, A. A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Gerak Fundamental Bagi Siswa SD Laboratorium UNP Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 4(1), 636–645.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliawan, D. (2016). Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Sportif*, 2(1), 101–112.