

SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 2 (2026)

ISSN: 3064-2361

Hapkido sebagai Media Pendidikan Karakter Islami: Studi Internalisasi Nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Krui

Uci Dwi Cahya✉, Muhammar Syatiri✉, Edi Safwan✉, dan M. Alif Hamzah✉

To cite this article Cahya, U. D., Syatiri, M., Safwan, E., Hamzah, M. A. Integrasi Permainan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Sastra Inggris: Pendekatan Kolaboratif untuk Meningkatkan Literasi dan Aktivitas Fisik Siswa. *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 106–119, 2026. https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.429

To link to this article:

Published online: June. 05, 2026

Submit your article to this journal

View crossmark data

Full Terms & Conditions of access and use can be found at
https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/about

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.429

SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan Vol. 3 No. 2 (2026)

Check for updates

Research Article

Integrasi Permainan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Sastra Inggris: Pendekatan Kolaboratif untuk Meningkatkan Literasi dan Aktivitas Fisik Siswa

Uci Dwi Cahya, Muhammar Syatiri, Edi Safwan, M. Alif Hamzah

Received: 20 Februari 2026	Revised: 22 April 2026	Accepted: 27 Mei 2026	Online: 5 Juni 2026

Abstract

Traditional games as part of local culture are increasingly being abandoned in educational activities. This study was conducted to examine the impact of integrating traditional sports games into English Literature instruction on students' literacy competence, level of physical engagement, learning motivation, and appreciation of cultural values. A quantitative research design was adopted through a quasi-experimental approach employing a Pretest–Posttest Control Group Design. The participants were divided into two groups, namely an experimental group and a control group, with 25 students in each class. Data collection techniques included pretests and posttests, observations of physical activities, Likert-scale questionnaires, and supporting documentation. The collected data were processed using descriptive statistical analysis and independent t-tests. The results demonstrated a substantial increase in the experimental group's mean score, rising from 61.4 on the pretest to 84.2 on the posttest, whereas the control group showed a more moderate improvement from 60.8 to 72.1. Statistical testing produced a significance value of 0.003 ($p < 0.05$), confirming that the intervention had a significant positive effect on students' literacy achievement. Furthermore, the experimental group attained an average physical activity level of 86%, categorized as active, compared to 62% in the control group. Findings from the questionnaire indicated a high level of learning motivation, with a mean score of 4.4 out of 5, and 88% of participants reporting that the instructional activities were more engaging and enjoyable. Furthermore, 84% of students became more familiar with traditional games, and 81% expressed greater pride in their local culture. Therefore, integrating traditional sports games into English Literature learning proved effective in improving academic achievement, physical activity, learning motivation, and students' cultural awareness.

Keywords: English Literature; Games; Local Wisdom; Students; Traditional Sport

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

Copyright:
©
2026 by the author(s).
License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.
(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0//).



PENDAHULUAN

Sebagai negara dengan kekayaan budaya yang beragam, Indonesia memiliki berbagai warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Di antara warisan tersebut, permainan tradisional masih bertahan dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat [1]. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan mendasar yang berperan besar dalam proses perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional [2]. Sebagai bagian dari kearifan lokal, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang mampu mendorong antusiasme siswa serta menciptakan proses belajar yang lebih hidup. Penggunaan berbagai aktivitas seperti permainan papan, kartu, maupun permainan luar ruangan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta mempererat hubungan sosial antarpeserta. Selain itu, aturan permainan, strategi, dan interaksi yang terjadi selama bermain menciptakan kesempatan alami bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara nyata sehingga kemampuan berbahasa mereka dapat berkembang dengan lebih efektif [3]. Dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional yang menjadi bagian dari budaya suatu daerah mulai kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Perkembangan teknologi menyebabkan anak-anak lebih banyak memainkan permainan digital yang berasal dari berbagai negara dibandingkan permainan tradisional daerah mereka sendiri [4].

Aktivitas fisik yang cukup menjadi kebutuhan penting bagi anak dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan mereka. Di era modern, kebiasaan bermain anak telah bergeser menjadi lebih banyak dilakukan di dalam rumah, bersifat individual, dan terfokus pada penggunaan perangkat digital [5]. Peran aktivitas fisik sangat penting dalam mendukung kesehatan dan kebugaran individu. Pada masa kanak-kanak, bermain merupakan aktivitas dominan yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan gerak, memperluas hubungan sosial, memperoleh pengalaman baru, serta meningkatkan berbagai keterampilan. Dalam konteks ini, permainan tradisional memiliki nilai yang sangat strategis karena selain memberikan manfaat bagi aspek fisik dan perkembangan anak, juga mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, seperti kejujuran, kerja sama, sportivitas, sikap saling membantu, tanggung jawab, dan disiplin. Penanaman nilai-nilai tersebut menjadi bagian penting dalam mendukung pembentukan karakter anak secara menyeluruh [6]. Keberadaan permainan dan olahraga tradisional sebagai aset budaya takbenda tidak hanya mencerminkan kekayaan budaya bangsa, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter, seperti sportivitas, kolaborasi, disiplin, dan solidaritas sosial. Nilai-nilai tersebut relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PJOK di berbagai tingkat pendidikan. Selain mendukung pembentukan karakter, permainan tradisional juga dapat menjadi sarana pengenalan budaya bagi anak usia dini, sehingga kesadaran dan literasi budaya dapat berkembang sejak masa kanak-kanak [7]. Dengan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang mendukung peningkatan kesadaran dan pengetahuan budaya mereka [8].

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun sejak zaman dahulu, meskipun asal-usul pastinya sering kali tidak diketahui secara jelas. Permainan ini hadir di berbagai daerah dan komunitas dengan karakteristik budaya yang beragam [9]. Keberadaan permainan tradisional memberikan banyak manfaat bagi

perkembangan anak usia dini, sehingga penting untuk terus diperkenalkan kembali kepada generasi muda. Selain membantu merangsang perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak, permainan tradisional juga menjadi media untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya leluhur [10]. Permainan tradisional yang dipadukan dengan aktivitas olahraga dapat menjadi sarana kegiatan luar ruangan yang mendukung berbagai bentuk permainan aktif serta memberikan manfaat positif bagi perkembangan olahraga dan kebugaran fisik [11]. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan agar budaya nasional tidak semakin terkikis sekaligus mempertahankan manfaat positifnya bagi perkembangan anak [12].

Dalam konteks olahraga, literasi mengacu pada kemampuan individu untuk menelaah, memahami, dan menginterpretasikan berbagai informasi, mulai dari data statistik hingga aspek taktis dan sejarah olahraga [13]. Rendahnya tingkat literasi di Indonesia memerlukan perhatian dan solusi dari berbagai pihak, termasuk kalangan akademisi melalui pengembangan program maupun produk literasi yang berkualitas [14]. Dalam konteks pendidikan, literasi fisik juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru, khususnya guru pendidikan jasmani. Hal ini berkaitan dengan pentingnya aktivitas gerak dan perkembangan fisik siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain kemampuan fisik, siswa juga perlu memiliki pemahaman serta rasa percaya diri dalam melakukan berbagai aktivitas tersebut [15]. Permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan siswa memiliki peluang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris [16]. Kolaborasi antara sekolah formal dan sekolah tradisional berperan penting sebagai upaya untuk menghubungkan perbedaan yang ada sehingga tercipta kesinambungan dalam proses pendidikan [17]. Pemanfaatan permainan tradisional dalam lingkungan pendidikan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran olahraga [18].

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian permainan tradisional sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata, tetapi juga menggabungkan unsur literasi budaya dan literasi fisik dalam satu pendekatan pembelajaran [19]. Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada buku teks dan hafalan kosakata, sehingga kurang melibatkan aktivitas fisik maupun konteks budaya lokal siswa. Belajar bahasa inggris haruslah menyenangkan, interaktik dan menarik. Untuk itu pembelajaran bahasa inggris mesti dikemas dan ditambahkan dengan permainan atau *game* [20].

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menempatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual yang mampu menghubungkan aspek bahasa, budaya, dan aktivitas gerak secara bersamaan. Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan belajar yang menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman serta situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik [21]. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar kosakata bahasa Inggris, tetapi juga mengenal kembali budaya daerahnya melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini menawarkan model pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik anak usia sekolah yang cenderung aktif dan menyukai kegiatan bermain.

Kebaruan lainnya terletak pada upaya pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran bahasa Inggris. Nilai budaya dan aspek interaksi sosial yang terkandung dalam permainan tradisional menjadikannya sarana yang potensial untuk meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran bahasa Inggris [22]. Nilai-nilai kearifan lokal yang tumbuh di tengah masyarakat merupakan aset budaya yang penting karena mampu mendukung terwujudnya kehidupan sosial yang rukun, harmonis, dan saling menghargai [23]. Permainan tradisional yang semakin jarang dimainkan karena pengaruh kemajuan teknologi dan maraknya permainan digital dapat dioptimalkan kembali sebagai media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Pemanfaatan permainan tersebut tidak hanya mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga berperan dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal serta menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tidak hanya dalam pengembangan pendidikan bahasa, tetapi juga dalam upaya pelestarian budaya dan pembentukan karakter peserta didik.

Penelitian ini menjadi relevan untuk dilakukan mengingat kemampuan literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami maupun menggunakan kosakata bahasa Inggris secara tepat karena proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa menurun sehingga efektivitas pembelajaran bahasa Inggris belum dapat tercapai secara optimal.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, keberadaan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa semakin terpinggirkan karena anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan berbasis digital. Kondisi ini berpotensi mengurangi eksistensi permainan tradisional beserta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, sehingga generasi muda semakin kurang mengenal kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi akademik siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya daerah. Integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk memperkenalkan kembali budaya lokal kepada peserta didik. Melalui pengalaman tersebut, siswa diharapkan mampu menumbuhkan pemahaman, apresiasi, dan rasa bangga terhadap budaya yang menjadi bagian dari identitas mereka [24].

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi mengingat anak-anak memerlukan berbagai aktivitas yang dapat mendukung perkembangan aspek motorik, sosial, dan emosional secara optimal. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan tradisional, yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga berkesempatan untuk berinteraksi, bergerak aktif, dan membangun kerja sama dengan teman sebaya dalam suasana belajar yang alami. Selain itu, pengembangan kemampuan bahasa merupakan bagian penting dalam proses stimulasi perkembangan anak. Dalam konteks ini, pengenalan bahasa Inggris sejak dini menjadi langkah yang relevan karena bahasa tersebut berperan sebagai sarana komunikasi internasional yang semakin dibutuhkan di tengah perkembangan global. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa dapat mempelajari kosakata dan keterampilan berbahasa secara lebih efektif melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan [25]. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pemanfaatan budaya lokal. Pendekatan tersebut diharapkan mampu

menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik pada era saat ini. Integrasi unsur budaya lokal dalam kegiatan belajar tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen yang menerapkan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pemilihan desain tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris terhadap perkembangan kemampuan literasi serta tingkat aktivitas fisik siswa. Dalam pelaksanaannya, peserta penelitian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran Sastra Inggris dengan mengintegrasikan permainan olahraga tradisional sebagai media dan aktivitas pembelajaran. Sementara itu, kelompok kedua berfungsi sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional, seperti ceramah, diskusi kelas, dan penugasan tanpa melibatkan permainan tradisional. Melalui perbandingan hasil yang diperoleh kedua kelompok, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan olahraga tradisional dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi dan aktivitas fisik siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian terdiri atas 50 siswa kelas VIII. Karena seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, penelitian ini menerapkan teknik sampel jenuh (*total sampling*). Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek penelitian berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dua kelas dipilih sebagai sampel karena memiliki tingkat kemampuan akademik yang relatif seimbang, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai mata pelajaran Bahasa Inggris pada semester sebelumnya. Sampel penelitian terdiri atas kelas VIII-A yang berperan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan kelas VIII-B sebagai kelompok kontrol yang juga berjumlah 25 siswa. Pemilihan kedua kelas tersebut bertujuan untuk memperoleh perbandingan yang lebih objektif mengenai pengaruh penerapan permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada di Kota Langsa. Penelitian ini direncanakan berlangsung selama delapan minggu pada semester ganjil Tahun ajaran 2026/2027.

Prosedur Penelitian dan Instrumen

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta lembar kerja siswa. Selain itu, peneliti menentukan beberapa jenis permainan tradisional yang akan digunakan dalam

pembelajaran, seperti gobak sodor, engklek, fortan, dan tarik tambang edukatif. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa tes literasi, lembar observasi aktivitas fisik, dan angket respons siswa. Sebelum digunakan, seluruh instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpulan data.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna mengukur kemampuan literasi awal siswa. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan selama delapan kali pertemuan. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran Sastra Inggris yang diintegrasikan dengan berbagai permainan tradisional yang berkaitan dengan materi cerita rakyat, puisi, drama pendek, penguasaan kosakata, dan keterampilan berbicara. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa melibatkan permainan tradisional. Selama kegiatan berlangsung, aktivitas fisik siswa diamati dan dicatat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada tahap akhir, peneliti memberikan posttest kepada kedua kelompok untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Selain itu, angket respons siswa disebarkan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi siswa, lembar observasi untuk menilai aktivitas fisik selama pembelajaran, angket berskala *Likert* untuk mengetahui respons siswa, serta pedoman dokumentasi yang digunakan untuk mendukung dan melengkapi data penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Indikator Pembelajaran	Materi	Bentuk Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
1	Mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris dalam permainan tradisional	*Vocabulary*	Pilihan Ganda	C1 (Mengingat)	1–5
2	Memahami makna kata dan ungkapan sederhana	*Vocabulary & Expression*	Pilihan Ganda	C2 (Memahami)	6–10
3	Menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana	*Sentence Construction*	Isian Singkat	C3 (Menerapkan)	11–15
4	Memahami isi cerita rakyat pendek berbahasa Inggris	*Reading Comprehension*	Pilihan Ganda	C2 (Memahami)	16–20
5	Menentukan makna dan pesan dalam teks sederhana	*Reading Comprehension*	Uraian Singkat	C4 (Menganalisis)	21–25

Teknik Analisis Data

Data penelitian diolah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang menerapkan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Analisis data bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris terhadap kemampuan literasi dan tingkat aktivitas fisik siswa.

Pada tahap awal, *pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Setelah pelaksanaan pembelajaran, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* guna mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar yang terjadi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistik

deskriptif, seperti rata-rata dan persentase, untuk membandingkan capaian *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu melalui uji normalitas dan uji homogenitas guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis statistik. Tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*) untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Selain itu, data yang diperoleh dari observasi aktivitas fisik serta angket respons siswa turut dianalisis sebagai data pendukung dalam memperkuat hasil penelitian.

Evaluasi Dampak

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui peningkatan kemampuan literasi bahasa Inggris dan aktivitas fisik siswa setelah penerapan permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris. Indikator kuantitatif meliputi peningkatan nilai posttest dibandingkan *pretest* dengan target kenaikan minimal 20%, rata-rata nilai posttest mencapai ≥75, serta minimal 75% siswa memperoleh nilai di atas KKM. Aktivitas fisik dan partisipasi siswa dinilai melalui lembar observasi dengan skor rata-rata minimal 80% dalam kategori aktif dan baik. Pengukuran respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 5, dengan target rata-rata skor ≥4 yang menunjukkan kategori positif. Selain data kuantitatif, penelitian juga menggunakan analisis kualitatif melalui persepsi siswa dan guru mengenai efektivitas pembelajaran, motivasi belajar, kerja sama, dan ketertarikan terhadap permainan tradisional. Data evaluasi dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, observasi aktivitas fisik, survei pasca-intervensi, *Focus Group Discussion* (FGD), serta dokumentasi selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi, aktivitas fisik, motivasi belajar, dan kesadaran budaya siswa SMP. Integrasi antara unsur permainan, aktivitas gerak, bahasa, dan sastra mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan berbagai disiplin ilmu dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama.

Peningkatan Kemampuan Literasi

Berdasarkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, kemampuan literasi siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 61,4 menjadi 84,2, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami kenaikan dari 60,8 menjadi 72,1. Hasil analisis statistik melalui uji-t memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok.

Perkembangan tersebut tercermin pada kemampuan siswa dalam memahami teks sastra berbahasa Inggris, memperkaya penguasaan kosakata, serta mengungkapkan kembali isi bacaan baik secara lisan maupun tertulis. Keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas permainan mendorong mereka untuk lebih aktif membaca petunjuk, berdiskusi, dan menggunakan bahasa Inggris secara langsung dalam situasi pembelajaran.

Peningkatan Aktivitas Fisik

Data observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat aktivitas fisik yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata aktivitas fisik pada kelas eksperimen mencapai 86% dan termasuk kategori aktif hingga sangat aktif. Selama pembelajaran, siswa terlibat dalam berbagai gerakan seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, berpindah posisi, dan bekerja sama dalam kelompok. Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol hanya memperoleh skor aktivitas fisik sebesar 62% karena kegiatan belajar lebih banyak berfokus pada aktivitas duduk, mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan tugas tertulis. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional efektif dalam meningkatkan keterlibatan fisik siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil angket dan observasi juga memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional. Skor rata-rata motivasi belajar mencapai 4,4 dari skala 5 yang termasuk kategori sangat baik. Selain itu, sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran ini lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Suasana belajar yang menyenangkan membantu meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan dalam mempelajari materi Sastra Inggris.

Peningkatan Kesadaran Budaya

Selain memberikan manfaat akademik, penerapan permainan tradisional juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman budaya siswa. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 84% siswa mengaku lebih mengenal berbagai permainan tradisional setelah mengikuti pembelajaran, sedangkan 81% siswa menyatakan memiliki rasa bangga yang lebih tinggi terhadap budaya daerah mereka.

Siswa tidak hanya mempelajari cara bermain, tetapi juga memahami sejarah, aturan, serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti kerja sama, disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus sarana pelestarian budaya lokal.

Efektivitas Pembelajaran Secara Keseluruhan

Secara umum, pembelajaran Sastra Inggris yang dipadukan dengan permainan olahraga tradisional menunjukkan tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar, aktivitas fisik, motivasi, dan

partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kelas eksperimen memperoleh tingkat efektivitas sebesar 85%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 70%.

Selain meningkatkan prestasi akademik, model pembelajaran ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, kebugaran jasmani, serta apresiasi terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan olahraga tradisional dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi, aktivitas fisik, motivasi belajar, dan kesadaran budaya siswa SMP. Peningkatan nilai literasi pada kelompok eksperimen dari 61,4 menjadi 84,2, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 60,8 menjadi 72,1, memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa proses belajar bahasa dan sastra tidak cukup hanya dilakukan melalui ceramah, membaca teks, atau latihan tertulis, tetapi perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan melibatkan aktivitas langsung. Dalam konteks ini, permainan tradisional berperan sebagai media pedagogis yang mampu menghubungkan materi Sastra Inggris dengan pengalaman nyata siswa, sehingga proses memahami kosakata, teks sastra sederhana, dialog, cerita rakyat, dan pesan moral menjadi lebih bermakna.

Temuan mengenai peningkatan literasi siswa sejalan dengan penelitian Syamsi Edi [3] yang menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam model pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan partisipasi, interaksi, dan penggunaan bahasa secara lebih alami dalam situasi belajar. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Frimaulia et al. [20] yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat membantu peningkatan kosakata bahasa Inggris karena siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, penelitian Latuheru dan Abdullah [16] juga menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat membuat siswa lebih mudah memahami makna kata karena materi dikaitkan dengan pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak berdiri sendiri, melainkan mengonfirmasi bahwa permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran bahasa yang relevan, terutama ketika guru ingin menggabungkan penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, dan praktik komunikasi sederhana dalam satu aktivitas belajar.

Peningkatan aktivitas fisik siswa pada kelas eksperimen yang mencapai 86%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62%, memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek jasmani. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rasnita et al. [15], yang menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap *physical literacy* siswa sekolah menengah pertama. Dalam penelitian ini, aktivitas seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, berpindah posisi, dan bekerja sama dalam kelompok menjadi bagian dari proses pembelajaran Sastra Inggris. Artinya, literasi dalam penelitian ini tidak dipahami secara sempit sebagai kemampuan membaca dan menulis saja, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang melibatkan gerak, interaksi sosial, pemecahan masalah, dan penggunaan bahasa dalam konteks

nyata. Hasil ini juga mendukung kajian Aliriad [18] yang menegaskan bahwa permainan tradisional memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam pendidikan olahraga karena mengandung unsur gerak, strategi, kerja sama, dan nilai-nilai pendidikan.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh skor rata-rata motivasi sebesar 4,4 dari skala 5 dan pernyataan 88% siswa bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional lebih menarik serta menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, aktif, dan partisipatif. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, model ini memberikan ruang bagi siswa untuk bergerak, berdiskusi, mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki jawaban, dan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang lebih komunikatif. Temuan ini sejalan dengan Abdullah et al. [9] yang menjelaskan bahwa inovasi permainan tradisional dalam pengajaran bahasa asing dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, permainan tradisional dapat berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan siswa untuk belajar bahasa dan kebutuhan mereka untuk mengalami proses belajar yang menyenangkan, sosial, serta sesuai dengan karakteristik usia sekolah.

Selain aspek literasi dan motivasi, penelitian ini juga menemukan bahwa permainan tradisional mampu memperkuat kesadaran budaya siswa. Sebanyak 84% siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional, sedangkan 81% siswa merasa lebih bangga terhadap budaya daerahnya setelah mengikuti pembelajaran. Temuan ini memperkuat penelitian Buadanani dan Eliza [8] yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi bentuk implementasi literasi budaya sejak dini. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Nurjannah, Apriliya, dan Mustajin [14] yang menempatkan permainan tradisional sebagai sarana afirmasi literasi budaya di sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, permainan tradisional tidak hanya digunakan sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya, seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, kebersamaan, dan penghargaan terhadap warisan lokal. Dengan demikian, pembelajaran Sastra Inggris melalui permainan tradisional mampu menghadirkan proses belajar yang tidak tercerabut dari akar budaya siswa.

Keterkaitan antara pembelajaran bahasa, budaya, dan aktivitas fisik menjadi kontribusi penting dari penelitian ini. Jika beberapa penelitian terdahulu lebih banyak menempatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kosakata, aktivitas fisik, pendidikan karakter, atau pelestarian budaya secara terpisah, maka penelitian ini mencoba mengintegrasikan keempat aspek tersebut dalam satu desain pembelajaran Sastra Inggris. Inilah *novelty* utama penelitian ini, yaitu pengembangan pendekatan kolaboratif yang memadukan literasi bahasa Inggris, pengalaman sastra, aktivitas olahraga tradisional, dan literasi budaya lokal secara simultan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi Sastra Inggris, tetapi juga mengalami pembelajaran yang aktif secara fisik, sosial secara interaksi, dan kultural secara identitas. Dengan kata lain, permainan tradisional diposisikan bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan atau *ice breaking*, melainkan sebagai bagian inti dari strategi pembelajaran yang menghubungkan aspek akademik, jasmani, sosial, dan budaya.

Implikasi dari penelitian ini cukup penting bagi praktik pembelajaran di sekolah. Guru bahasa Inggris dan guru pendidikan jasmani dapat berkolaborasi dalam merancang pembelajaran lintas bidang yang mengintegrasikan bahasa, sastra, gerak, dan budaya lokal.

Pembelajaran seperti ini dapat membantu mengurangi dominasi metode ceramah dan hafalan, sekaligus mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Bagi sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang murah, mudah diterapkan, dekat dengan kehidupan siswa, dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Bagi pengembangan kurikulum, temuan ini mengisyaratkan perlunya ruang yang lebih luas bagi pembelajaran berbasis kearifan lokal, terutama dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap terpisah dari budaya lokal seperti bahasa Inggris. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional, pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih kontekstual, inklusif, dan relevan dengan identitas budaya peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel masih terbatas pada dua kelas dengan total 50 siswa, sehingga generalisasi hasil ke jenjang, daerah, atau karakteristik sekolah yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, penelitian ini dilaksanakan dalam durasi delapan minggu, sehingga belum dapat memastikan keberlanjutan dampak pembelajaran terhadap literasi, aktivitas fisik, motivasi, dan kesadaran budaya siswa dalam jangka panjang. Ketiga, pengukuran motivasi dan kesadaran budaya menggunakan angket yang bergantung pada persepsi siswa, sehingga masih berpotensi mengandung bias subjektif. Keempat, jenis permainan tradisional yang digunakan masih terbatas pada beberapa bentuk permainan tertentu, sehingga penelitian berikutnya dapat membandingkan efektivitas berbagai jenis permainan tradisional berdasarkan karakteristik gerak, nilai budaya, dan kesesuaiannya dengan materi bahasa Inggris. Oleh karena itu, studi lanjutan dengan sampel yang lebih luas, desain eksperimen yang lebih kuat, serta pengukuran longitudinal diperlukan untuk memperkuat validitas temuan dan memperluas penerapan model pembelajaran ini dalam berbagai konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, integrasi permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran Sastra Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi, aktivitas fisik, motivasi belajar, serta kesadaran budaya siswa. Rata-rata nilai literasi pada kelas eksperimen meningkat dari 61,4 pada *pretest* menjadi 84,2 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 60,8 menjadi 72,1. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi siswa. Selain itu, tingkat aktivitas fisik siswa pada kelas eksperimen mencapai 86%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 62%. Hasil angket juga menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 4,4 dari skala 5, dengan 88% siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional lebih menarik dan menyenangkan. Dari aspek budaya, sebanyak 84% siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional dan 81% merasa lebih bangga terhadap budaya lokal. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini memiliki tingkat efektivitas sebesar 85%, lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional yang mencapai 70%, sehingga layak diterapkan untuk mendukung pengembangan akademik, fisik, sosial, dan budaya siswa.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Uci Dwi Cahya – Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa (Indonesia);
Email: uciedwicahya88@gmail.com

Penulis

Uci Dwi Cahya – Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa (Indonesia);
Email: uciedwicahya88@gmail.com
Muhammar Syatiri – Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa (Indonesia);
Email: syatiri83@gmail.com
Edi Safwan – Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa (Indonesia);
Email: edi.muara934@gmail.com
M. Alif Hamzah – Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa (Indonesia);
Email: hamzahmalif@gmail.com

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. D. Fatitah, "Menjaga tradisi, mengasah motorik: Dampak positif permainan tradisional pada siswa sekolah dasar," *SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 37–49, Jun. 2024. https://doi.org/10.70211/sakalima.v1i1.109

[2] Elan, G. Gandana, and A. Ashari, "Membentuk karakter disiplin melalui permainan tradisional," *JECIE: Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, vol. 7, no. 1, pp. 102–108, Dec. 2023. https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1227

[3] S. Edi, "The implementation of traditional games in English learning models," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 6, pp. 12229–12236, Dec. 2023. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22682

[4] Z. Arifin and A. Nurhadi, "Pendekatan metode dan teknik diklat bagi pendidik di era Revolusi Industri 4.0," *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, vol. 2, no. 2, pp. 135–154, Dec. 2019. https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v2i2.56

[5] N. S. Rahma, D. Yuliawan, and A. M. I. Purnomo, "Sosiologi olahraga dalam konteks pelestarian permainan tradisional sebagai instrumen integrasi sosial dan budaya," *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, Dec. 2025.

[6] G. M. Anggita, S. B. Mukarromah, and M. A. Ali, "Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa," *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, vol. 3, no. 2, pp. 55–59, Oct. 2018. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59

[7] Syahruddin, M. Ishak, and Sahabuddin, "Tinjauan literatur tentang integrasi cabang olahraga tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani," *Indonesian Journal of*

Physical Activity, vol. 5, no. 2, pp. 235–258, 2025. https://doi.org/10.59734/ijpa.v5i2.156
[8] Buadanani and D. Eliza, "Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 41–50, Apr. 2022. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9219
[9] A. Abdullah, N. M. Salleh, N. Noor, and T. R. M. Romli, "Inovasi permainan tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa asing," *Asian People Journal*, vol. 7, no. 1, pp. 206–222, Apr. 2024. https://doi.org/10.37231/apj.2024.7.1.542
[10] A. Wahyu and Rukiyati, "Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 11, no. 2, pp. 109–120, Dec. 2022. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.51524
[11] D. F. W. Permana and F. A. Irawan, "Persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya Indonesia," *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, vol. 9, no. 2, pp. 50–53, Dec. 2019. https://doi.org/10.15294/miki.v9i2.23645
[12] S. N. Damayanti, F. H. Tiaraningrum, J. Nurefendi, and E. Y. Lestari, "Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia," *Jurnal Bina Desa*, vol. 5, no. 1, pp. 39–44, 2023. https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045
[13] M. Chairad, "Optimization of sports learning through a literacy approach," *Journal of Physical Education, Health and Sports Recreation*, vol. 1, no. 2, pp. 91–97, Dec. 2023. https://doi.org/10.24114/jpehsr.v1i2.53040
[14] A. Nurjannah, S. Apriliya, and A. Mustajin, "Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai afirmasi literasi budaya di sekolah dasar," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 4, no. 1, pp. 47–55, Jun. 2020. https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398
[15] R. M. Rasnita, A. Triansyah, and F. P. Hidasari, "Pengaruh permainan tradisional terhadap *physical literacy* siswa menengah pertama," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 10, no. 12, pp. 1–8, Dec. 2021. https://doi.org/10.26418/jppk.v10i12.51413
[16] H. Latuheru and A. A. S. Abdullah, "Belajar bahasa Inggris lewat permainan tradisional: Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran kosakata," *Abdimas Indonesian Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 467–472, 2025. https://doi.org/10.59525/aij.v5i1.691
[17] E. Anggreni, Oktrin, A. Kurniadi, L. Robi, and Istiyono, "Local wisdom-based sports literacy: A collaborative effort between schools and Moi Traditional School, Sorong District," *Jurnal Muara Olahraga*, vol. 7, no. 2, pp. 336–343, Jul. 2025. https://doi.org/10.52060/jmo.v7i2.3423
[18] H. Aliriad, "Analisis konsep permainan tradisional dan implementasinya dalam pendidikan olahraga," *Jurnal MensSana*, vol. 8, no. 1, pp. 52–61, 2023. https://doi.org/10.24036/MensSana.08012023.07
[19] M. Gultom, R. N. N. Wompere, N. Muhajirin, and A. S. Sinaga, "Pembelajaran bahasa Inggris melalui media permainan tradisional bagi anak-anak di Kampung Yahim, Kabupaten Jayapura," *Sarwahita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 20, pp. 245–259, Nov. 2023. https://doi.org/10.21009/sarwahita.20k.2
[20] S. Frimaulia, Y. Sari, and Taufiqurrahman, "Pengaplikasian permainan tradisional dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat LPPM STKIP Al Maksum Langkat*, vol. 3, no. 2, pp. 88–99, Dec. 2022.
[21] A. Jahuri, I. Rusdiyani, and L. Asmawati, "Desain media geometri bangun ruang berbasis Android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 2, pp. 1439–1450, 2023. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2140

[22] N. A. Saputra, M. Haetami, and F. P. Hidasari, "Meningkatkan *physical literacy* melalui permainan tradisional pada peserta didik sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, vol. 3, no. 2, pp. 157–166, Nov. 2022. https://doi.org/10.26418/jpjk.v3i2.60231
[23] Y. E. Widyanti, R. Suwardiyati, and Z. F. Dwithia H. P., "Pelestarian budaya dan kearifan lokal dalam perlindungan kesenian tradisional Banjar," *Notarius*, vol. 18, no. 2, pp. 443–460, Jun. 2025. https://doi.org/10.14710/nts.v18i2.71691
[24] R. A. Fauzi, A. Suherman, E. Saptani, D. Dinangsit, and A. A. Rahman, "The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students," *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, vol. 11, no. 6, pp. 1368–1375, 2023. https://doi.org/10.13189/saj.2023.110622
[25] S. I. Lubis, Y. M. Harahap, and W. T. Rahmawati, "Pemberdayaan guru PAUD pada pembelajaran bahasa Inggris melalui modifikasi permainan tradisional bagi anak PAUD," *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 22–32, Jun. 2025. https://doi.org/10.56211/wahana.v4i1.977