

Permainan Olahraga Tradisional SMAN 1 Polewali Mandar

M. Said Zainuddin¹, Yasriuddin², Arifuddin Usman³ Ahmad Zakaria⁴, Ikhwan Abduh⁵

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar

⁵Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Emai: ¹saidzainuddin@unm.ac.id, ²yasriuddin@unm.ac.id, ³arifuddin.usman@unm.ac.id,

⁴ahmadzaky1745@gmail.com, ⁵ikhwan.abduh@gmail.com

Abstract

The Community Diversity Program implemented at SMAN 1 Polewali Mandar aims to address the issue of disparities and boredom in students' learning that often occur in school. Through this program, students will be given the opportunity to play simple, innovative, and challenging traditional games. This is expected to revive their interest in learning and make them more ready and motivated to continue their studies after a break. The program will last for 240 minutes and will use a hands-on approach and lecture method. In the hands-on session, students will play traditional sports games and are expected to be physically active, thus improving their gross motor development. This program will also enhance students' understanding of conventional sports games and provide them with the opportunity to create traditional games as creative and enjoyable learning materials. This community literacy program is very important for students' development as the physical activities performed during the program will help improve their physical condition, making them fresher and more enthusiastic to continue their studies. It is hoped that this will motivate them to be more active and enthusiastic in learning and participating in other school activities

Keyword: Traditional, Sport, Games, Student, Dragon Games

Abstrak

Program keanekaragaman komunitas yang dilaksanakan di SMAN 1 Polewali Mandar ini bertujuan untuk mengatasi masalah kesenjangan dan kebosanan dalam pembelajaran siswa yang sering terjadi di sekolah. Melalui program ini, siswa akan diberikan kesempatan untuk memainkan permainan tradisional yang sederhana, inovatif, dan penuh tantangan. Dengan demikian, diharapkan dapat menumbuhkan kembali minat belajar mereka dan membuat mereka lebih siap dan termotivasi untuk melanjutkan pembelajaran setelah jeda istirahat. Kegiatan program ini akan dilakukan selama 240 menit dan menggunakan pendekatan praktikum dan metode ceramah. Dalam praktikum ini, siswa akan memainkan permainan olahraga tradisional dan diharapkan aktif secara fisik, sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar mereka. Program ini juga akan meningkatkan pemahaman siswa tentang permainan olahraga konvensional dan memberikan mereka kesempatan untuk menciptakan olahraga permainan tradisional sebagai bahan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Program literasi masyarakat ini sangat penting bagi perkembangan siswa, karena aktivitas fisik yang dilakukan selama program ini akan membantu memperbaiki kondisi fisik siswa, membuat mereka lebih segar dan bersemangat untuk melanjutkan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar dan menjalani kegiatan sekolah lainnya.

Kata Kunci: Tradisional, Olahraga, Permainan, Siswa, permainan naga

A. PENDAHULUAN

Peserta didik sebagai individu merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Mereka saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Dalam hal ini, peran orang lain sangat penting untuk membentuk kepribadian dan tingkah laku seseorang. Sebagai manusia, dalam bertindak laku seseorang selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dimana ia tinggal. Lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, teman, dan masyarakat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku seseorang. Oleh karena itu, lingkungan sosial harus memperhatikan dan membentuk tingkah laku positif

bagi peserta didik agar mereka dapat berkembang dengan baik. Menjalinkan hubungan dengan individu lain merupakan bagian yang tidak pernah lepas dari kehidupannya, individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya, baik itu dalam keluarga maupun di masyarakat luas (Hadi et al., 2018). Sebagai siswa yang baik, setiap individu harus mampu mengatasi problem yang muncul sebagai hasil dari interaksi sekolah dan lingkungan sekolah. Hal ini menuntut siswa untuk memiliki keterampilan sosial dan kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya. Untuk mencapai hal tersebut, setiap siswa harus memperbaiki diri dan beradaptasi dengan aturan atau norma yang berlaku. Hal ini akan membantu siswa untuk berkembang dan menjadi individu yang berkualitas, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam hidup. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap siswa untuk berusaha menguasai keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Siswa sebagai individu harus memiliki keterampilan sosial yang baik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Hal ini sangat penting agar siswa tidak terisolir dan memiliki kepekaan terhadap orang lain serta dapat bergaul dengan baik di sekolah. Individu yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi cenderung mendapatkan penerimaan sosial yang baik. Mereka memiliki ciri-ciri yang menyenangkan, bahagia dan membuat orang merasa aman. Hal ini membantu siswa untuk menjalani kehidupan sosial dan akademis dengan lebih baik. Penting bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Ini juga membantu siswa untuk membangun hubungan yang positif dengan teman, guru dan rekan kerja. Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, siswa dapat memanfaatkan lingkungan sekolah untuk meningkatkan kepribadian dan mencapai potensi terbaik mereka. Pada kalangan anak-anak saat ini, permainan tradisional memiliki nilai-nilai dan budaya yang penting bagi perkembangan karakter dan jiwa kepemimpinan anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mempromosikan dan mengajak anak-anak untuk kembali mengenal dan menghargai permainan tradisional. Masalah ini sangat penting untuk diperhatikan, karena permainan tradisional memiliki peran besar dalam membentuk jiwa dan karakter anak-anak. Permainan tradisional juga membantu anak-anak untuk belajar bekerjasama, memahami sportsmanship, dan mengatasi masalah dengan cara yang baik. Permainan tradisional juga membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh. Namun, dengan semakin populernya gadget dan permainan game, permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Hal ini sangat merugikan bagi perkembangan anak-anak, karena mereka kehilangan kesempatan untuk belajar dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mempromosikan dan mengajak anak-anak untuk kembali mengenal dan menghargai permainan tradisional. Ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti mengadakan lomba permainan tradisional, memasukkan permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan di sekolah, dan lain sebagainya. Dengan begitu, anak-anak akan kembali mengenal dan menghargai permainan tradisional sebagai bagian dari budaya dan sejarah mereka, dan dapat membantu mereka untuk berkembang menjadi pribadi yang sehat dan berkualitas. Peningkatan keterampilan sosial siswa akan lebih bermakna bila diselipkan sebuah kegiatan yang menyenangkan dan menambah pengetahuan tentang lingkungan sekitar mereka (Siska, 2011).

Problem yang sering dialami oleh siswa adalah masalah kesenjangan dan kebosanan dalam lingkup sekolah. Hal ini dapat terjadi karena adanya kurangnya waktu yang diberikan untuk melakukan olahraga atau permainan tradisional, baik pada saat jeda pembelajaran maupun istirahat pembelajaran. Sementara itu, aktivitas olahraga atau permainan tradisional jarang dilakukan dari minggu ke minggu hingga akhir semester, sehingga membuat siswa merasa kurang terstimulasi dan bosan. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan karena olahraga dan permainan tradisional merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter dan juga membantu menjaga kesehatan fisik dan mental siswa. Oleh karena itu, sekolah harus memberikan waktu yang cukup dan memastikan bahwa aktivitas olahraga dan permainan tradisional dilakukan secara teratur. Ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, memperkuat hubungan antar siswa, dan membantu mengatasi masalah kesenjangan dan kebosanan. Dalam sepekan waktu yang di berikan untuk berolahraga kurang lebih dua jam yang berdasar dengan RPP. Waktu berolahraga merupakan salah satu kesempatan bagi siswa untuk meregenerasi energi dan memperbaiki kondisi fisik mereka. Namun, terdapat beberapa siswa yang justru memanfaatkan waktu ini dengan beristirahat atau tidur. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suatu aktivitas yang lebih menyenangkan dan menantang selama waktu olahraga. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan olahraga permainan tradisional. Olahraga permainan tradisional merupakan aktivitas yang mudah, unik, lucu dan penuh tantangan. Dengan memainkan permainan tradisional, siswa akan merasa lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran. Olahraga permainan tradisional juga merupakan cara untuk memperkenalkan budaya dan tradisi lokal kepada siswa. Melalui permainan ini, siswa akan belajar menghormati dan menghargai budaya dan tradisi orang lain. Oleh karena itu, olahraga permainan tradisional sangat penting bagi perkembangan sosial dan budaya siswa. Menurut Ahman (1998) dalam (Kurniati, 2006) bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dan interaksi anak. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya

Indonesia dan hanya menggunakan alat sederhana untuk memainkannya(Kurniati, 2016). Permainan tradisional banyak mengandung makna dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia yang mengutamakan gotong royong, tenggang rasa dan menjunjung tinggi harkat manusia(Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional banyak melakukan aktifitas dengan gerakan-gerakan yang menyenangkan dan menarik(Handoko & Gumantan, 2021). Permainan tradisional memiliki banyak kelebihan dan keunikan. Salah satunya adalah fleksibilitas waktu dan tempat. Banyak hal yang dapat dilakukan dan digunakan dalam bermain permainan tradisional, sehingga dapat dimodifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi. Meskipun aturan dan model permainan dapat diubah, namun harus dijalankan dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah disepakati sebelumnya. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan semua peserta dapat bertanggung jawab atas aturan yang ada. Melalui bermain dengan aturan yang ada, nilai-nilai seperti kekeluargaan, saling memiliki dan rasa empati akan muncul. Ini merupakan salah satu hasil positif dari bermain permainan tradisional yang menjadi bagian penting dari perkembangan sosial dan budaya siswa. Banyak makna dan nilai-nilai penting yang dapat kita petik dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari permainan tradisional, bukan hanya sekadar aktifitas fisik tetapi lebih pada penanaman moral dan nilai yang harus di laksanakan dalam setiap permainannya. Beberapa makna dan nilai penting yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain sikap sportif, saling menghormati lawan dan kerjasama tim. Ini sangat penting untuk diterapkan dalam setiap permainan agar tujuan dari permainan dapat tercapai dengan baik. Dengan melaksanakan permainan tradisional dengan baik dan sesuai dengan aturan yang ada, aktivitas kebugaran jasmani peserta juga dapat berjalan dengan baik. Ini akan membantu dalam menjaga kesehatan dan memperkuat daya tahan tubuh serta menambah energi.

Olahraga tradisional memiliki manfaat bagi kesehatan dan kondisi fisik seseorang. Siswa yang melakukan olahraga tradisional akan merasakan peningkatan stamina dan kondisi fisik mereka. Setelah melakukan olahraga tradisional, siswa akan merasa lebih segar dan bugar untuk melanjutkan kegiatan sehari-hari mereka, termasuk kembali belajar. Mereka akan lebih fokus dan memiliki energi yang lebih tinggi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Dengan menyediakan waktu untuk melakukan olahraga tradisional sebagai bagian dari rutinitas sekolah, siswa akan merasa lebih terdorong untuk berpartisipasi dan memperoleh manfaat dari aktivitas ini. Ini juga dapat membantu mereka untuk menjaga keseimbangan antara belajar dan rekreasi, sehingga mereka dapat terus menjaga kondisi fisik dan mental mereka yang sehat. Oleh karena itu, dengan melakukan olahraga tradisional, siswa akan lebih siap untuk melanjutkan pembelajaran dan mencapai tujuannya dengan lebih baik. Ini juga merupakan cara yang efektif untuk membantu mereka menjaga kesehatan dan kondisi fisik mereka sepanjang hidup mereka. Kebugaran jasmani dapat didapatkan dengan melakukan aktifitas fisik yang menyenangkan (Zainuddin et al., 2021). Permainan olahraga tradisional yang diterapkan di program kemitraan masyarakat ini adalah Dragon Games. Dalam program ini, permainan olahraga tradisional seperti Dragon Games memegang peran penting dalam mengembangkan keterampilan siswa dan mempererat hubungan antar siswa. Dragon Games adalah salah satu permainan olahraga tradisional yang memiliki banyak sejarah dan tradisi. Permainan ini mengkombinasikan aspek fisik dan mental sehingga membuat permainan ini sangat menyenangkan dan menantang bagi para pemainnya. Dengan diterapkannya Dragon Games dalam program kemitraan masyarakat untuk siswa-siswa, diharapkan akan membantu mengembangkan keterampilan siswa, seperti kemampuan berkoordinasi dan kerjasama, serta mempererat hubungan antar siswa. Permainan olahraga ini juga akan membantu siswa untuk memahami dan menghargai budaya dan tradisi lokal yang ada. Program kemitraan masyarakat untuk siswa-siswa yang menyertakan Dragon Games akan membantu siswa untuk beraktivitas secara positif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan akan membantu siswa untuk menjadi pribadi yang sehat baik secara fisik maupun mental, serta membantu membangun kualitas hidup dan kesejahteraan generasi muda. Penelitian (Nasution & Siregar, 2013) Dragon Games melatih kecerdasan dan kehidupan social anak seperti rasa empati dan kerjasama. Penelitian 1 menyatakan perkembangan anak dalam interaksi sosial mengalami peningkatan seperti kesabaran dan saling menghargai dengan sesama teman. Permainan Dragon Games merupakan bentuk permainan berkelompok yang minimal 4 orang dalam satu kelompok yang mana di bagi dari beberapa kelompok, setiap kelompok mengusahakan untuk bagaimana kepala kelompok dapat meraih ekor dari kelompok lain sampai seterusnya sehingga tidak ada lagi naga yang menjadi kelompok akan tetapi semua kelompok menjadi Dragon Games. Kesenangan dari permainan ini yaitu bagaimana setiap kelompok menjadi pemenang atau naga yang terpanjang hasil gabungan dari beberapa kelompok. Pemainnya dibagi beberapa kelompok, tingkat keseruan dan kesusahan yakni banyaknya peserta yang ikut bermain maka akan semakin panjang kelompok-kelompok naga yang terbentuk. Dengan demikian, permainan Dragon Games menawarkan kombinasi yang unik dari keseruan dan tantangan, membuat para pemain harus bekerja sama. Permainan ini sangat baik bagi para pemain untuk membangun kemampuan kerjasama dan berkoordinasi, serta membantu mempererat hubungan antar pemain. Bermain adalah merupakan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan anak untuk lebih aktif

(Sholihah, 2019). Biasanya permainan ini dilakukan oleh kalangan baik itu anak-anak, dewasa dan lansia. Permainan Dragon Games ini sangat menarik perhatian anak-anak karena, permainan ini merupakan permainan yang dimana kepala naga kelompok-kelompok lain akan mengejar dan berusaha menangkap ekor naga kelompok lainnya. Permainan Dragon Games ini sangat mengundang tawa yang bermain dan bahkan penonton yang menyaksikan. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang cukup sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional cukup mudah dimainkan dan dapat membangun keakraban diantara anak-anak (Risdiyanti & Prahmana, 2018). Permainan tradisional seperti Dragon Games juga sangat bermanfaat bagi perkembangan emosional, psikomotorik, sosial, moral, serta kreatifitas anak.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data melalui observasi dalam pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung (faktual) pada sample dan lokasi penelitian. Menurut Morris (1973) dalam (Hasanah, 2017) mendefinisikan observasi sebagai aktifitas pencatatan suatu kegiatan penelitian dengan bantuan instrument kemudian merekamnya dengan tujuan ilmiah.

Sample penelitian yaitu terdiri dari 20 orang siswa kelas X SMAN 1 Polewali Mandar. Lokasi penelitian di SMAN 1 Polewali Mandar, di Jl. H. Andi Depu No.116, Pekkabata, Kec. Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat.

Jauh hari sebelum melaksanakan program kemitraan masyarakat, para pengabdian dan seluruh yang masuk dalam susunan anggota mempersiapkan hal-hal yang dianggap penting untuk digunakan baik itu sarana dan bahan-bahan yang dipakai selama kegiatan seperti computer (laptop), LCD, tali rafia, pulpen dan lain-lain.

Agar pelaksanaan permainan olahraga tradisional berlangsung dengan efektif dan sukses, ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh pengabdian atau instruktur, yaitu:

- a. Memberikan materi terkait cara bermain dengan berbagai metode yang efektif seperti ceramah, tanya jawab, dan interaksi antar peserta. Cara ini dapat membantu peserta untuk memahami cara bermain yang benar dan menghindari kesalahan pada saat pelaksanaan permainan.
- b. Masuk langsung ke dalam permainan, dengan mengajak bermain melalui demonstrasi dan mempraktekan langsung. Cara ini dapat membantu peserta untuk memahami cara bermain secara visual dan mempraktekan apa yang sudah dipelajari.
- c. Selama permainan berlangsung, pemandu atau instruktur harus terus menghibur dan mengarahkan ke permainan yang benar, sehingga meminimalisir kesalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan permainan olahraga tradisional. Pemandu atau instruktur juga harus berkomunikasi dengan baik dengan peserta, memotivasi dan memotivasi keragu-raguan mereka agar permainan berlangsung dengan baik.

Dengan melakukan hal-hal tersebut, permainan olahraga tradisional akan berlangsung dengan efektif dan sukses, serta membantu peserta untuk memahami cara bermain yang benar dan memiliki pengalaman yang menyenangkan selama permainan berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan mitra, yakni siswa SMAN 1 POLEWALI, KAB. POLEWALI MANDAR Problem yang sering terjadi juga di kalangan siswa adalah kesenjangan maupun kebosanan dalam ruang lingkup sekolah, terkadang dalam aktivitas dari hari ke hari yaitu kurang sedikitnya waktu yang diberikan untuk melaksanakan olahraga atau permainan tradisional baik itu pada saat jeda pembelajaran atau istirahat pembelajaran, begitupun sebaliknya dari minggu keminggu sampai berakhirnya semester jarang di laksanakan olahraga atau permainan tradisional. Dengan adanya program kemitraan masyarakat ini siswa diharapkan dapat menjadikan olahraga permainan tradisional sebagai bahan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dalam pembelajaran nantinya mempunyai kesegaran jasmani yang baik yang membuat siswa termotivasi untuk lebih giat dalam pembelajaran. Adapun beberapa hasil yang di capai dalam program kemitraan masyarakat ini adalah:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang permainan olahraga tradisional sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara bermain dan memanfaatkan waktu istirahat secara positif. Kegiatan bermain ini membantu siswa untuk mengoptimalkan waktu istirahat dan menjaga keseimbangan antara belajar dan bermain.

- b. Olahraga tradisional memiliki peran penting dalam mengatasi kesenjangan dan kebosanan siswa dalam lingkup sekolah. Kegiatan bermain ini dapat membantu siswa untuk merefreshkan pikiran yang jenuh dan menjaga keseimbangan antara belajar dan bermain. Oleh karena itu, dengan memasukkan olahraga tradisional sebagai bagian dari program pembelajaran, siswa dapat merasakan kesegaran jasmani yang baik dan memotivasi mereka untuk lebih giat dalam pembelajaran.
- c. Pembelajaran olahraga tradisional yang menggunakan metode permainan dapat meningkatkan stimulasi sensorik siswa. Interaksi dengan lingkungan dan melakukan gerakan-gerakan dalam permainan tradisional membantu meningkatkan sensasi dan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar.
- d. Kemitraan masyarakat yang menyediakan permainan olahraga tradisional sebagai bagian dari program pembelajaran membantu menstimulasi kesehatan jasmani siswa. Gerakan-gerakan atraktif dalam permainan tradisional membantu memperkuat tubuh siswa dan meningkatkan daya tahan mereka.



Gambar 1. Pengarahan tata cara bermain permainan tradisional.



Gambar 2. Pemanasan sebelum memasuki pelaksanaan olahraga permainan tradisional.



Gambar 3. Pelaksanaan permainan olahraga tradisional *Dragon Games*



Gambar 4. Foto bersama siswa SMA Negeri 1 Polewali

D. KESIMPULAN

Dalam program pembangunan komunitas permainan tradisional yang disebut "Dragon Games" ini, siswa SMA 1 POLEWALI, KAB. POLEWALI MANDAR dapat memperoleh banyak manfaat. Kegiatan tersebut membantu menumbuhkan daya cipta, kerja tim, tanggung jawab, dan rasa hormat satu sama lain pada siswa. Melalui bermain Dragon Games, siswa dapat belajar tentang permainan tradisional dengan cara yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar mereka. Gerakan-gerakan dalam permainan tradisional Dragon Games juga membantu meningkatkan kesehatan jasmani dan sensorik siswa. Permainan tradisional memiliki nilai tersendiri bagi siswa saat ini yang sering terpaku pada perkembangan teknologi. Melalui pengenalan permainan tradisional, siswa dapat terus memainkannya dan mempertahankan karya leluhur yang sangat berharga. Dengan demikian, simpulan dari Pengabdian ini adalah bahwa program pembangunan komunitas permainan tradisional "Dragon Games" sangat bermanfaat bagi siswa SMA 1 POLEWALI, KAB. POLEWALI MANDAR, karena membantu menumbuhkan beberapa kualitas positif dan memberikan cara menyenangkan untuk belajar tentang permainan tradisional.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pimpinan tertinggi Universitas Negeri Makassar dan Dekan Fakultas Ilmu keolahragaan atas izin melaksanakan program kemitraan masyarakat ini, ucapan terima kasih kepada pemateri yang memberikan materi baik itu di kelas maupun di lapangan dan terima kasih yang tek terhingnga kepada kepala sekolah, guru penjas dan anak-anak siswa SMA Negeri 1 Polewali Mandar yang telah mengikuti program kemitraan masyarakat ini.

E. DAFTAR REFERENSI

- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), Article 1.
- Kurniati, E. (2006). PROGRAM BIMBINGAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 18.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.

- Nasution, R. K., & Siregar, N. I. (2013). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PECAH PIRING DAN ULAR NAGA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31289/analitika.v5i1.822>
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.562>
- SHOLIAH, I. (2019). The Journal of Universitas Negeri Surabaya. *Paud Teratai*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Siska, Y. (2011). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI. *Journal of Education*, 2, 7.
- Syafrina, M. (2014). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA DI PAUD HARAPAN BANGSA KECAMATAN SINTUK TOBOH GADANG PADANG PARIAMAN. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 2(1), Article 1. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/5064>
- Zainuddin, M. S., Kamal, M., & Adil, A. (2021). SURVEI MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KEMAMPUAN DASAR BERMAIN SEPAKBOLA PADA SISWA SMP. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.26858/sportive.v5i2.22697>