



Volume 6, Nomor 2, Juni 2026

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPKM>

E-ISSN: 2774-3055

---

**Menjembatani Budaya Melalui Permainan: Permainan Tradisional Untuk Pembentukan Karakter Dan Keberagaman Di Smp Yogyakarta Dan Osaka**

**Pasca Tri Kaloka<sup>1</sup>, Soni Nopembri<sup>2</sup>, Rizki Mulyawan<sup>3</sup>, Saryono<sup>4</sup>, Andi Mustofa<sup>5</sup>, Hideaki Tanimoto<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>5</sup> Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>6</sup> Faculty of Sport and Health Sciences, Osaka Sangyo University

Email: p.trikaloka@uny.ac.id

---

### ABSTRAK INDONESIA

Festival olahraga memainkan peran penting dalam membina komunitas yang lebih sehat, aktif, dan kompetitif. Festival Undokai adalah merupakan festival yang dilaksanakan di Jepang dan festival ini di modifikasi dengan permainan tradisional dari Indonesia menjadi Indokai. Program pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mengetahui perkembangan motorik siswa setelah mengimplementasikan festival Indokai di kegiatan di SMP 1 Yogyakarta, diikuti oleh 11 guru dan 256 siswa dengan metode praktik pelaksanaan Indokai dan praktik test pengukuran motorik dengan menggunakan TGMD. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada motorik anak setelah mengikuti kegiatan festival Indokai. Implikasi kegiatan ini mendukung peningkatan pada motorik pada anak dengan pelaksanaan festival permainan tradisional Indokai.

**Kata Kunci: Festival olahraga; Indokai; SMP; Yogyakarta**

### ABSTRACT ENGLISH

Sports festivals are important in the development of more competitive, healthier, and physically active communities. The Undokai Festival is a Japanese festival that is transformed into Indokai by incorporating traditional Indonesian activities. The objective of this Community Service Program (PKM) is to assess the improvement of students' motor skills following the implementation of the Indokai festival in activities at SMP 1 Yogyakarta. The program was attended by 11 teachers and 256 students, who participated in the Indokai implementation practice method and motor measurement test practice using TGMD. This activity resulted in an improvement in the motor skills of children who participated in the Indokai festival activities. The implementation of the Indokai traditional game festival has the potential to enhance the motor skills of children, thus supporting the implications of this activity.

**Keywords: Sports festival; Indokai; Junior High School; Yogyakarta**

---

### PENDAHULUAN

Festival olahraga seperti Undokai di Jepang memiliki peran krusial dalam membangun komunitas yang sehat, aktif, dan kompetitif. Di sisi lain, Indonesia kaya akan permainan tradisional yang sarat nilai ketangkasan fisik dan kerja sama tim. Pengabdian

ini mendesak untuk dilakukan karena perlunya revitalisasi olahraga tradisional guna memastikan keberlanjutannya di tengah arus modernisasi. Melalui integrasi permainan tradisional Indonesia (seperti *Gobak Sodor* dan *Boy-boynan*) ke dalam format festival *Undokai* menjadi "Indokai", kegiatan ini bertujuan mempererat hubungan budaya lintas negara sekaligus meningkatkan karakter serta apresiasi terhadap keberagaman bagi siswa SMP di Yogyakarta dan Osaka.

Pengabdian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif melalui pendekatan *International Cooperation*. Kajian ini memberikan landasan metodologis mengenai adaptasi dan modifikasi aturan permainan tradisional (seperti penyesuaian durasi dan keamanan) agar dapat diterapkan secara universal dalam sistem pendidikan formal di negara lain. Selain itu, pengabdian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas festival olahraga lintas budaya sebagai instrumen pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) ke-4, yakni Pendidikan Berkualitas.

Sosialisasi permainan tradisional lintas budaya merupakan tahapan krusial dalam mengubah persepsi dan membangun pemahaman bersama antara mitra di Indonesia dan Jepang (Yulianto, 2025). Strategi penyampaian filosofi di balik permainan tradisional, manfaat teknisnya bagi kebugaran, hingga cara mengomunikasikannya melalui platform digital untuk audiens yang lebih luas. Tantangan utama seperti hambatan bahasa dan perbedaan budaya diatasi melalui pembuatan panduan teknis berbahasa Inggris atau Jepang dasar dan sesi demonstrasi langsung. Sosialisasi tidak hanya berhenti pada guru, tetapi juga melibatkan orang tua dan komunitas sekolah agar modifikasi kurikulum yang diusulkan mendapatkan dukungan penuh dari lingkungan Pendidikan.

Menjembatani kesenjangan informasi mengenai teknis pelaksanaan permainan tradisional Indonesia (seperti *Sack Race* atau *Gobak Sodor*) agar dapat diterima dalam sistem pendidikan formal Jepang yang sangat terstruktur (Saura & Zimmermann, 2021). Melalui lokakarya dan pendampingan, para pendidik diberikan keterampilan untuk mengelola risiko cedera dan menyesuaikan durasi permainan tanpa menghilangkan nilai edukasi aslinya. Strategi ini memastikan bahwa integrasi budaya bukan sekadar aktivitas tempelan, melainkan bagian dari inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Indokai merupakan modifikasi dari tradisi *Undokai* Jepang yang terintegrasi dengan dolanan anak atau olahraga tradisional Indonesia. Modifikasi spesifik pada lima permainan utama: *Jump Rope*, *Boy-boynan*, *Gobaksodor*, *Wa no haitatchi* (紙のハイタッ

チ), dan *Tsunahiki* (綱引き). Struktur festival dirancang untuk menjaga semangat kompetisi yang sehat sambil memperkenalkan elemen kerjasama tim yang menjadi ciri khas kedua budaya (Linlin Li, 2025). Pelaksanaannya dilakukan melalui simulasi skala kecil (*pilot test*) sebelum diterapkan secara penuh untuk memastikan keamanan dan kelayakan sarana-prasarana yang ada di sekolah Osaka dan Yogyakarta.

Adaptasi aturan perlu dilakukan agar selaras dengan kurikulum pendidikan jasmani (Bull et al., 2020). Misalnya, permainan *Gobak Sodor* dimodifikasi untuk meningkatkan taktik pertahanan wilayah, sementara *Sack Race* disesuaikan dengan lintasan yang lebih aman untuk meminimalkan kontak fisik yang berisiko. Dengan menggabungkan fleksibilitas permainan tradisional Indonesia dan disiplin festival Jepang, Indokai menjadi model festival olahraga internasional yang mendukung pencapaian SDGs ke-4 melalui pendidikan jasmani yang inklusif dan menyenangkan.

Implementasi Festival Olahraga “Indokai” menjadi ruh dari program pengabdian, di mana permainan tradisional digunakan sebagai instrumen untuk menanamkan nilai-nilai psikososial (Julianti et al., 2024). Melalui interaksi dalam festival Indokai, siswa diajarkan untuk menghargai perbedaan budaya secara langsung, bukan sekadar teori di kelas. Materi ini mengeksplorasi bagaimana permainan kelompok seperti *Tug of War* atau *Tsunahiki* menumbuhkan rasa persatuan, tanggung jawab, dan sportivitas lintas negara (Ciomag, 2024). Keberagaman tidak lagi dipandang sebagai hambatan, melainkan kekayaan yang memperkuat strategi tim dalam mencapai tujuan bersama di lapangan.

Materi ini fokus pada pembentukan karakter siswa sekolah dasar melalui pendekatan *Play-based Learning*. Keterampilan komunikasi, kontrol emosi, dan pemecahan masalah secara kooperatif menjadi output yang diharapkan. Dengan melibatkan institusi pendidikan di Yogyakarta dan Osaka, pengabdian ini menciptakan laboratorium sosial di mana anak-anak belajar berempati terhadap rekan tim yang memiliki latar belakang berbeda. Hasil akhirnya adalah penguatan identitas budaya lokal sekaligus penumbuhan kesadaran sebagai masyarakat yang menghargai keberagaman global melalui aktivitas fisik yang menyenangkan.

Kemampuan motorik kasar merupakan landasan utama bagi pertumbuhan fizikal dan perkembangan motorik anak di sekolah menengah (Wibowo et al., 2024). Dalam konteks pengabdian ini, pengukurannya dilakukan secara sistematis menggunakan *Test of Gross Motor Development* (TGMD-2), sebuah instrumen standard emas untuk menilai perkembangan motorik kasar kanak-kanak berumur 10 hingga 14 tahun. TGMD-2

difokuskan kepada dua sub-skala utama, yaitu kemahiran lokomotor (seperti berlari, melompat, dan mencongklang). Penggunaan instrumen ini memetakan tahap kecakapan motorik siswa di Yogyakarta secara objektif sebelum dan sesudah intervensi permainan tradisional dalam format Indokai.

Penerapan TGMD dalam festival Indokai memberikan data kritikal mengenai motorik setelah melalui event modifikasi permainan tradisional Indonesia (Rasyid et al., 2024). Sebagai contoh, aktivitas *Centipede Race* (lari berkelompok menggunakan tali pada kaki) dan *Gobak Sodor* menuntut ketangkasan lokomotor yang tinggi, manakala permainan *Boy-boynan* sangat bergantung kepada ketepatan perkenaan objek atau bola. Melalui kriteria penilaian proses dalam TGMD-2 bukan sekadar hasil akhir, akan tetapi guru dapat mengenal pasti kualitas pergerakan siswa, seperti ayunan tangan semasa berlari atau posisi kaki semasa melompat.

## **METODE**

Pengabdian ini menggunakan desain "One-Group Pretest-Posttest Design". Pendekatan ini dipilih untuk mengukur efektivitas intervensi festival "Indokai" terhadap perkembangan motorik siswa. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan pengukuran awal (*pre-test*) menggunakan instrumen TGMD-2, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) berupa partisipasi aktif siswa dalam festival olahraga tradisional lintas budaya, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*) untuk melihat perubahan yang terjadi. Pelaksanaan PkM dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2026, Pelaksanaan Pre-test menggunakan TGMD-2 dan pelaksanaan Post-Test menggunakan TGMD-2. Perlakuan dilakukan dengan 10 kali dengan melakukan permainan 5 Indokai: 1. Jump Rope, 2. Boy-boynan, and 3. Gobaksodor, 4. 紙のハイタッチ (We no Haitatchi), 5. 綱引き (Tsunahiki).

Populasi dalam pengabdian ini adalah seluruh siswa sekolah menengah pertama kelas 8 di SMPN 1 Yogyakarta sebanyak 256 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Sampel yang dipilih secara random adalah siswa kelas atas di Sekolah Menengah Pertama (SMP) N 1 Yogyakarta sebanyak 64 siswa kelas 8. Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur variabel motorik adalah *Test of Gross Motor Development – Second Edition* (TGMD-2). Instrumen ini digunakan untuk menilai keterampilan motorik kasar siswa melalui dua sub-tes utama:

- Keterampilan Lokomotor: Meliputi kemampuan berlari (*running*), melompat (*jumping*), dan mencongklang (*galloping*) yang dipraktikkan dalam permainan seperti *Sack Race* dan *Gobak Sodor*.
- Kontrol Objek: Meliputi kemampuan menangkap, melempar, dan memukul yang relevan dengan permainan tradisional seperti *Boy-boynan*. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria kualitatif gerakan (proses), bukan sekadar hasil akhir, untuk mendapatkan profil perkembangan motorik yang komprehensif.

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan Teknik Analisis Daya Beda (uji perbedaan atau *t-test*). Analisis ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata skor motorik kasar siswa antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Melalui penghitungan daya beda ini, tim pengabdian dapat menentukan apakah terdapat peningkatan signifikan pada keterampilan motorik siswa setelah mengikuti rangkaian festival "Indokai" serta mengidentifikasi perbedaan efektivitas intervensi. Teknik analisis yang digunakan di awal menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, lalu menggunakan uji beda yaitu dengan uji paired sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan kegiatan PKM pelaksanaan event Indokai di SMPN 1 Yogyakarta berjalan lancar dan mendapat respons positif dari seluruh siswa sebanyak 256 siswa, guru serta kepala sekolah. Hasil dari pre-test dan post-test berkaitan dengan test motorik menggunakan TGMD-2 di bawah ini.

**Tabel 1. Perkembangan Motorik Peserta Didik SMPN 1 di Yogyakarta**

<b>Keterangan</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
<b>Mean</b>	7,56	9,47
<b>Median</b>	8,00	10,00
<b>Mode</b>	8,00	8,00
<b>Std. Deviation</b>	1,293	1,61
<b>Minimum</b>	5,00	6,00
<b>Maximum</b>	10,00	12,00
<b>Sum</b>	242,00	303,00

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.232	64	.093	.834	64	.084
Post-test	.228	64	.169	.792	64	.159

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	Df2	Sig
Pre-test	Based on Mean	26.893	2	79	.236
Post-Test	Based on Mean	6.374	2	79	.271

**Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test**

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre_test - Post_test	-.0396	.3055	.0337	-.1068	.0275	-1.175	64	.003

## Pembahasan

Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan adanya peningkatan motorik siswa secara signifikan setelah diterapkan event Indokai. Keberhasilan pelaksanaan Festival Indokai di SMPN 1 Yogyakarta memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas integrasi budaya permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 8 (Phaik et al., 2024). Berdasarkan analisis deskriptif pada Tabel 1, nilai rata-rata (*mean*) kemampuan motorik siswa mengalami lonjakan yang cukup signifikan, yaitu dari 7,56 pada saat *pre-test* menjadi 9,47 pada saat *post-test*. Peningkatan ini juga dipertegas oleh pergeseran nilai median yang meningkat dari 8,00 menjadi 10,00. Temuan ini selaras dengan Yıldız (2026) bahwa intervensi berupa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional lintas budaya yang dikemas dalam format kompetisi terstruktur khas Jepang (*Undokai*) mampu memstimulasi performa motorik anak secara kolektif dan merata.

Secara statistik, efektivitas model intervensi ini diperkuat oleh hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan *Paired Sample T-Test* pada Tabel 3. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,003 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah mengikuti rangkaian kegiatan Festival Indokai. Pengaruh positif ini dapat terjadi karena draf rancangan permainan dalam Indokai, seperti *Gobak Sodor*, *Boy-boynan*, hingga *Sack Race*, secara langsung menuntut keterlibatan aktif dua komponen utama *Test of Gross Motor Development* (TGMD-2), yaitu keterampilan lokomotor dan kontrol objek.

Jika ditinjau dari aspek mekanika gerak, ragam permainan yang diimplementasikan dalam Indokai melatih koordinasi fisik siswa secara kompleks. Aktivitas seperti *Gobak Sodor* dan perlombaan lari berkelompok (*Centipede Race* atau *Sack Race*) menuntut ketangkasan lokomotor tingkat tinggi, termasuk kemampuan berlari cepat, melompat, mengubah arah, serta menjaga keseimbangan dinamis (Utami et al., 2025; Waryanti & Rifki, 2025). Sementara itu, permainan *Boy-boynan* memberikan stimulasi intensif pada aspek kontrol objek melalui gerakan melempar secara akurat, menangkap bola, dan memukul susunan target. Melalui pendekatan *Play-based Learning* yang menyenangkan ini, kualitas proses pergerakan siswa seperti ayunan lengan saat berlari dan ketepatan posisi kaki saat melompat mengalami perbaikan kualitas tanpa membuat siswa merasa terbebani oleh instruksi olahraga yang kaku (Jefferson-buchanan, 2022).

Selain memberikan dampak positif terhadap dimensi fisik-motorik, Festival Indokai juga berfungsi sebagai laboratorium sosial yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai psikososial dan apresiasi keberagaman global (Latino et al., 2024; Shoal & Shachaf, 2023). Kombinasi antara disiplin tinggi dari struktur festival *Undokai* Jepang dan kelenturan sosiokultural permainan tradisional Indonesia memaksa siswa untuk keluar dari zona nyaman mereka (Astuti & Apriliani, 2025). Dalam permainan kelompok seperti *Tug of War* (*Tsunahiki*), siswa dilatih untuk berkomunikasi secara kooperatif, mengontrol emosi, dan membangun strategi tim bersama rekan yang memiliki latar belakang berbeda. Dengan demikian, keberagaman tidak lagi dirasakan sebagai sekat pemisah, melainkan sebuah kekayaan taktik yang menumbuhkan rasa persatuan, tanggung jawab, dan sportivitas lintas budaya yang mendukung pencapaian SDGs ke-4 (Pendidikan Berkualitas).

Peningkatan kemampuan motorik dan penguatan karakter yang dicapai dalam program ini tidak lepas dari keberhasilan tahapan sosialisasi lintas budaya yang melibatkan seluruh ekosistem sekolah (Jadwiszczak et al., 2025). Tantangan awal seperti hambatan bahasa dalam memahami istilah teknis permainan Jepang (*Wa no haitatchi* atau *Tsunahiki*) maupun standarisasi aturan permainan Indonesia (*Gobak Sodor* atau *Boy-boynan*) dapat diatasi secara taktis melalui penyusunan panduan teknis dwibahasa dan demonstrasi langsung. Keterlibatan aktif kepala sekolah, guru pendamping dan tenaga pendidik dalam event Indokai memastikan bahwa modifikasi aturan permainan yang diusulkan seperti penyesuaian durasi dan manajemen risiko cedera dapat diterima dengan baik dalam sistem pendidikan formal yang terstruktur. Dukungan penuh dari lingkungan pendidikan ini menjadi kunci utama bagi keberlanjutan program, sehingga menjadi integrasi budaya yang baik.

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui Festival Indokai di SMPN 1 Yogyakarta secara keseluruhan telah berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif yang nyata. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan instrumen standard emas *Test of Gross Motor Development* (TGMD-2), dapat disimpulkan bahwa implementasi festival olahraga lintas budaya ini secara efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 8 secara signifikan. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui kenaikan nilai rata-rata (*mean*) dari 7,56 saat *pre-test* menjadi 9,47 saat *post-test*, serta hasil *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003. Selain aspek fisik, perpaduan antara struktur disiplin festival *Undokai* Jepang dan fleksibilitas dolanan anak Indonesia terbukti mampu membentuk karakter psikososial siswa. Festival ini berhasil menumbuhkan rasa persatuan, melatih komunikasi kooperatif, mengontrol emosi, serta membangun kesadaran inklusif dalam menghargai keberagaman budaya global di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan keberhasilan program tersebut, beberapa rekomendasi dan saran strategis dapat diajukan demi keberlanjutan dan pengembangan model ini ke depan. Bagi para pendidik dan manajemen sekolah, model festival olahraga "Indokai" ini disarankan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang inovatif atau dijadikan agenda tahunan sekolah guna melestarikan olahraga tradisional dari arus modernisasi. Bagi dinas pendidikan maupun pemangku kebijakan, pendekatan *International Cooperation* berbasis kearifan lokal ini

layak diadopsi secara lebih luas sebagai instrumen pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) ke-4 terkait Pendidikan Berkualitas. Terakhir, bagi tim pengabdian atau peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup sampel dan wilayah pengabdian, serta mengombinasikan instrumen TGMD-2 dengan instrumen pengukuran variabel psikososial atau afektif secara kuantitatif agar dampak komprehensif dari *Play-based Learning* ini dapat terpetakan dengan lebih utuh.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program EQUITY Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) atas dukungan pendanaan dan fasilitasi yang diberikan, sehingga program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) lintas budaya ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Apresiasi dan penghargaan tinggi juga penulis tujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNY yang telah mengawal administrasi dan pelaksanaan program ini dari awal hingga akhir. Keberhasilan implementasi Festival Indokai ini tidak lepas dari kerja sama yang luar biasa dari pihak SMPN 1 Yogyakarta, khususnya Kepala Sekolah, 11 guru pendamping termasuk ibu amy, serta 256 siswa kelas 8 yang telah berpartisipasi aktif dengan penuh antusias selama rangkaian kegiatan dan pengukuran motorik berlangsung. Terakhir, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Faculty of Sport and Health Sciences, Osaka Sangyo University, Jepang, atas kolaborasi internasional yang solid dalam pengembangan model festival olahraga lintas budaya ini, sehingga program ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan dunia pendidikan jasmani.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). *Strengthening Character Education in Elementary School Students through Local Wisdom – Based Traditional Games*. 2(2), 71–82.
- Bull, F. C., Al-, S. S., Biddle, S., Borodulin, K., Buman, M. P., Cardon, G., Carty, C., Chaput, J.-P., Chastin, S., Chou, R., Dempsey, P. C., Dipietro, L., Ekelund, U., Firth, J., Friedenreich, C. M., Garcia, L., Gichu, M., Jago, R., Katzmarzyk, P. T., ... Willumsen, J. F. (2020). *World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. 1451–1462. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2020-102955>
- Ciomag, R. (2024). Cultural and Sporting Characteristics of Countries Participating in Sports Competitions. *Marathon*, XVI(1), 19–26. <https://doi.org/10.24818/mrt.24.16.01.02>
- Jadwiszczak, M., Wawrzyniak, S., & Pezdek, K. (2025). *More than movement : a systematic review of moral and social development in adolescents physical education*.
- Jefferson-buchanan, R. (2022). *Teaching Fundamental Movement Skills Through Play-Based Pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/07303084.2022.2108171>

- Julianti, R. R., Suherman, A., Budiana, D., Fitri, E., Sari, N., Ridwan, M., Festiawan, R., Hamdani, F., & Surabaya, U. N. (2024). *Implementation of intentionally structured psychosocial through folk games and traditional sports in elementary school students* *Implementación de un enfoque psicossocial intencional a través de juegos populares y deportes tradicionales en estudiantes de educación primaria*. 2041, 810–815.
- Latino, F., Romano, G., & Tafuri, F. (2024). *Physical Education Teacher ' s Continuing Professional Development Affects the Physiological and Cognitive Well-Being of School-Age Children*. 1–24.
- Linlin Li. (2025). *Philosophical Insights into Value Transmission within Cross-Regional Sports Cultural Interactions*. 22(4), 63–86.
- Phaik, J., Cheong, G., & Hussain, B. (2024). *Practicing traditional cultural games skills according to random and game-based practice schedules can improve gross motor skills performance*. July, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1405635>
- Rasyid, W., Mariati, S., Chaeroni, A., Arrasyih, F., & Lopes, V. P. (2024). *Physical Activity in the Form of Children ' s Games and Motor Ability in a Group of Indigenous People in Indonesia*. 12(2), 345–355. <https://doi.org/10.13189/saj.2024.120209>
- Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). *Traditional Sports and Games : Intercultural Dialog , Sustainability , and Empowerment*. 11(January), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.590301>
- Shoval, E., & Shachaf, M. (2023). *Psychomotor skills necessary for the success of young children in the 21st century*. 7(1), 900–913.
- Utami, N. S., Nurkamto, J., & Hidayatullah, M. F. (2025). *Cakrawala Pendidikan Sociocultural-based games enhancing manipulative movement skills in Indonesian kindergartens*. *Cakrawala Pendidikan*, 44(3), 626–635.
- Waryanti, D., & Rifki, M. S. (2025). *LEARNING STRATEGIES INVOLVING PLAY AND COORDINATION : A PATHWAY TO IMPROVING*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 355–362.
- Wibowo, C., Dese, D. C., & Nopiyanto, Y. E. (2024). *Developing a precise gross motor skills assessment instrument for elementary school students (ages 7-9)*. *Physical Culture and Sports*, 2. <https://doi.org/10.15561/26649837.2024.0201>
- Yıldız, R. (2026). *The Relationship Between Traditional Children ' s Games Practices and Attitudes Toward Inclusive School Culture*. 8(January).
- Yulianto, I. (2025). *Social Group Dynamics as a Mechanism for Character Development Through Traditional Games : A Qualitative Study in Indonesian Elementary School*. 4(4), 3025–3043.