

Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional terhadap *Physical Literacy* Siswa di SDN Ciranjang 04

Sabya Lasylki Hilmi¹, Ervan Kastrena², Eneng Fitri Amalia³

^{1,2,3} Universitas Suryakancana, Jawa Barat, Indonesia

Jl. Pasir Gede Raya, Bojongherang, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43216

Email : sabyahilmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap peningkatan *physical literacy* siswa di SDN Ciranjang 04. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pelajaran PJOK yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas IV SDN Ciranjang 04. Instrumen pengumpulan data berupa angket dikotomis (Ya atau Tidak) dan tes keterampilan motorik. Perlakuan berupa modifikasi permainan tradisional seperti boy-boyan, kasti, galah asin, lompat tali, bakiak, dan bebenteng diberikan selama 16 pertemuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata dari pretest (41,87) ke posttest (49,07). Uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari perlakuan terhadap literasi fisik siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional efektif meningkatkan keterampilan motorik, motivasi, kepercayaan diri, serta pemahaman siswa terhadap pentingnya aktivitas fisik. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis budaya lokal.

Kata kunci: *Physical Literacy, Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani, Modifikasi, Keterampilan Motorik.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional game modifications on improving students' physical literacy at SDN Ciranjang 04. The background of this study is based on the low active participation of students in PJOK lessons caused by monotonous and less interesting learning methods. This study used a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample of the study was 30 fourth-grade students of SDN Ciranjang 04. Data collection instruments were in the form of a dichotomous questionnaire (Yes or No) and a motor skills test. Treatments in the form of modifications to traditional games such as boy-boyan, kasti, galah asin, jump rope, clogs, and bebenteng were given for 16 meetings. The results of data analysis showed that there was an increase in the average score from the pretest (41.87) to the posttest (49.07). Hypothesis testing using Paired Sample T-Test produced a significance value ($p < 0.05$), which means there was a significant effect of the treatment on students' physical literacy. The results of this study indicate that traditional game modifications are effective in improving students' motor skills, motivation, self-confidence, and understanding of the importance of physical activity. This research can

be a reference for PJOK teachers in developing learning models that are fun and based on local culture.

Keywords: *Physical Literacy, Traditional Games, Physical Education, Modification, Motor Skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa "*Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya*". Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Rahman et al., 2022).

Pendidikan bukan hanya soal penguasaan ilmu pengetahuan, melainkan juga pembangunan karakter, kecakapan hidup, serta kesehatan jasmani peserta didik. Pendidikan jasmani berperan penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas fisik yang terstruktur (Rahmawati et al., 2024).

Pendidikan Jasmani adalah Pendidikan yang merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan. Pendidikan sebagai proses perkembangan manusia sepanjang hayat memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya dan melalui aktivitas jasmani mempengaruhi potensi peserta didik dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Husnan et al., 2023).

Physical Literacy merupakan kemampuan fisik seseorang untuk bergerak dengan percaya diri dan kompeten dalam berbagai aktivitas fisik. Literasi fisik sangat penting bagi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak sekolah dasar. Literasi fisik dapat membantu keterampilan motorik dasar dan membangun fondasi untuk gaya hidup sehat dan aktif dimasa depan. Disekolah, pendidikan jasmani olahraga berperan penting dalam

meningkatkan literasi fisik dengan berbagai kegiatan yang meningkatkan keterampilan gerak serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik (Bachtiar et al., 2024).

Literasi fisik adalah dasar yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas kehidupan dan untuk mencapai keunggulan dalam prestasi. Individu yang memiliki literasi fisik yang tinggi biasanya tetap aktif sepanjang hidupnya dan mampu bergerak dengan keyakinan serta rasa percaya diri (Womsiwor et al., 2025).

Literasi fisik merupakan istilah yang memiliki banyak sisi, meliputi berbagai aspek seperti kesehatan, pendidikan, olah raga, dan waktu luang, serta berfungsi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik bagi masyarakat dan populasi dunia yang semakin banyak beraktivitas tanpa banyak bergerak (Durden-Myers & Bartle, 2023).

Kebugaran jasmani tidak hanya melibatkan keterampilan motorik dasar, tetapi juga mencakup motivasi, rasa percaya diri, kemampuan fisik, serta pengetahuan dan pemahaman yang mendukung penerapan gaya hidup aktif. Margaret Whitehead dikenal sebagai tokoh yang memberikan kontribusi besar dalam merumuskan landasan teori dan filosofi terkait konsep kompetensi fisik (Lundvall, 2015).

Kompetensi fisik merujuk pada perpaduan antara motivasi, kepercayaan diri, kemampuan fisik, serta pengetahuan dan pemahaman yang mendorong individu untuk menghargai dan mengambil tanggung jawab dalam menjalani aktivitas fisik sepanjang hidupnya (Mengyu et al., 2025).

Kompetensi fisik diartikan sebagai gabungan antara motivasi, rasa percaya diri, kemampuan fisik, serta pengetahuan dan pemahaman yang mendukung penghargaan dan tanggung jawab terhadap keterlibatan dalam aktivitas fisik sebagai komitmen yang dijalani sepanjang hidup (Wu et al., 2024).

Kompetensi fisik berperan sebagai dasar utama dalam memahami gerakan yang terkait dengan aktivitas fisik dan keterampilan motorik, sekaligus mempertimbangkan konteks lingkungan serta proses pembelajaran sosial dan emosional yang lebih luas (Cairney et al., 2019).

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan literasi fisik adalah melalui permainan tradisional. Permainan ini tidak hanya sarat nilai budaya, namun juga mencakup aktivitas fisik yang menyenangkan. Namun, tantangan dilapangan menunjukkan

bahwa permainan tradisional cenderung ditinggalkan karena dianggap tidak menarik atau tidak sesuai konteks zaman. Modifikasi permainan tradisional menjadi solusi yang menjembatani kebutuhan gerak siswa dengan cara kontekstual dan menyenangkan (Gustian et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal dan berdiskusi dengan pak deni selaku guru PJOK diSDN Ciranjang 04, peneliti menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK bahwa tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga masih rendah, ditandai dengan banyak siswa yang terlihat kurang antusias, ada juga yang memilih untuk tidak ikut serta dalam kegiatan olahraga dengan berbagai alasan dan salah satunya bosan dan tidak percaya diri. Peneliti sangat yakin bahwa dengan memodifikasi permainan tradisional, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan olahraga.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya lokal yang penting dan dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan menerapkan model permainan yang dirancang khusus untuk pendidikan jasmani, permainan tradisional berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran tersebut. Siswa menunjukkan minat dan kemajuan dalam setiap jenis permainan yang mereka coba (Syamsuddin et al., 2024).

Permainan tradisional mencakup berbagai aktivitas fisik dan kreatif menggunakan bahan-bahan sederhana seperti bambu, batu, atau tanah liat. Aktivitas-aktivitas ini memiliki dampak yang lebih besar terhadap perkembangan fisik, intelektual, dan sosial-emosional anak dibandingkan sekadar permainan. Anak-anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya, menjelajahi lingkungan sekitar, dan mengembangkan kreativitas mereka melalui permainan tradisional—pengalaman yang seringkali tidak mungkin dilakukan dengan teknologi modern (Saefullah et al., 2024).

Permainan tradisional dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif, emosional, dan fisik anak. Lebih lanjut, permainan tradisional juga dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan sosial mereka sejak usia dini (Efendi et al., 2023).

Permainan tradisional dan dampaknya terhadap kesehatan manusia semakin mendapat perhatian. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengaruh positif yang besar terhadap berbagai dimensi kesehatan,

baik fisik maupun mental. Kesehatan fisik merupakan salah satu aspek kesehatan yang paling berkaitan langsung dengan permainan tradisional (Ismoyo et al., 2024).

Permainan tradisional seperti kasti, boy-boyan, galah asin, lompat tali, bakiak, dan bebentengan. Permainan ini mengandung unsur gerak, kebersamaan, dan tantangan yang bisa memancing siswa untuk lebih aktif bergerak. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi fisik siswa, tidak hanya dari sisi keterampilan gerak, juga dapat membangun rasa percaya diri, menumbuhkan motivasi serta meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti memutuskan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional terhadap Physical Literacy Siswa di SDN Ciranjang 04”. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pelajaran olahraga, sekaligus memberikan model pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi guru dan siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Eksperiment) dan model one-group pretest-posttest design. Pendekatakan ini dipilih karena mampu mengukur secara objektif pengaruh dari perlakuan (modifikasi permainan tradisional) terhadap variabel terikat (physical literacy siswa) melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan motorik dan kuesioner dikotomis (ya atau tidak) untuk aspek motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan untuk penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam kualitas pendidikan jasmani (Nasution, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimental kuantitatif dengan desain pretes-postes satu kelompok. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional yang dimodifikasi terhadap literasi fisik siswa sekolah dasar. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV SDN Ciranjang 04. Perlakuan berupa modifikasi beberapa permainan tradisional, seperti boy-boyan, kasti, galah asin, lompat tali, bakiak, dan bebentengan (benteng). Permainan-permainan tersebut diadaptasi dari segi peralatan,

waktu, lokasi, dan aturan agar lebih kontekstual dan aman untuk diterapkan di lingkungan sekolah.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen: tes keterampilan motorik dan kuesioner dikotomi (ya atau tidak) berdasarkan skala Guttman, yang terdiri dari 28 pernyataan. Pernyataan-pernyataan ini mencakup aspek-aspek literasi fisik seperti kompetensi motorik, motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif dalam aktivitas fisik. Skor diperoleh dengan menjumlahkan skor untuk setiap item, dengan setiap jawaban "Ya" untuk pernyataan positif diberi skor 2, dan "Tidak" diberi skor 1. Sebaliknya, untuk pernyataan negatif, "Ya" diberi skor 1, dan "Tidak" diberi skor 2 .

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif untuk memeriksa perubahan skor antara pretes dan postes. Sebelum pengujian hipotesis, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Kemudian, uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menentukan apakah perlakuan memiliki efek yang signifikan. Uji ini dilakukan pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil uji ini digunakan untuk menarik kesimpulan tentang apakah modifikasi permainan tradisional berdampak pada peningkatan literasi fisik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap peningkatan physical literacy siswa SDN Ciranjang 04. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV yang mengikuti rangkaian kegiatan selama 16 pertemuan. Perlakuan berupa modifikasi permainan tradisional diterapkan setelah pretest, yang diukur melalui kuesioner dan tes keterampilan motorik.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk angka. Oleh karena itu, analisis data dilakukan dengan metode statistik, termasuk analisis deskriptif persentase serta pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, di mana hanya terdapat satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan dilakukan.

Tabel 1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir

No.	Siswa	Hasil	
		Tes Awal	Tes Akhir
1	Siswa 1	39	47
2	Siswa 2	38	50
3	Siswa 3	40	46
4	Siswa 4	45	49
5	Siswa 5	37	48
6	Siswa 6	44	45
7	Siswa 7	47	51
8	Siswa 8	41	48
9	Siswa 9	42	47
10	Siswa 10	40	48
11	Siswa 11	44	49
12	Siswa 12	41	49
13	Siswa 13	44	51
14	Siswa 14	39	50
15	Siswa 15	45	51
16	Siswa 16	42	51
17	Siswa 17	40	48
18	Siswa 18	42	52
19	Siswa 19	39	50
20	Siswa 20	45	50
21	Siswa 21	38	48
22	Siswa 22	39	46
23	Siswa 23	42	46
24	Siswa 24	45	52
25	Siswa 25	47	50
26	Siswa 26	43	49
27	Siswa 27	42	53
28	Siswa 28	41	48
29	Siswa 29	42	50
30	Siswa 30	43	50

Tabel 2. Hasil Statistika Deskriptif

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre Test	30	10	37	47	41,87	2,675
Post Test	30	8	45	53	49,07	1,982
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan analisis deskriptif data pretest dan posttest, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas IV SDN Ciranjang 04 sebagai subjek atau sampel penelitian. Pengukuran dilakukan melalui dua tahap, yaitu pretest dan posttest, dengan tujuan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap physical Literacy atau disebut juga dengan literasi fisik siswa. Skor pretes rata-rata adalah 41,87 dengan simpangan baku 2,675, sedangkan skor postes rata-rata adalah 49,07 dengan simpangan baku 1,982. Skor minimum dan maksimum untuk pretes masing-masing adalah 37 dan 47, sedangkan untuk postes, skornya adalah 45 dan 53. Nilai pretest menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan literasi fisik siswa masih berada pada kategori menengah dengan persebaran data yang cukup merata. Dan setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan tradisional, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi 49,07.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7.200	2.683	.490 -8.202 -6.198	-14.697	29	.000

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest 0,443 dan posttest 0,496 ($> 0,05$).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	,113	30	,200*	,966	30	,443
Post Test	,148	30	,093	,968	30	,496

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest

dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa modifikasi permainan tradisional berpengaruh positif terhadap peningkatan literasi fisik siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi fisik siswa. Peningkatan rata-rata skor posttest dibandingkan pretest membuktikan bahwa siswa lebih terlibat aktif dalam aktivitas fisik setelah diberikan perlakuan. Modifikasi permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak, rasa percaya diri, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Dedi Supriadi (2022) dan Ribarto et al. (2019) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa. Selain itu, temuan ini juga mendukung penelitian Hasbi (2014), di mana model pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan partisipasi siswa.

Tidak hanya dari sisi keterampilan fisik, penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Yustiyati et al. (2024). Hal ini penting mengingat motivasi intrinsik siswa menjadi faktor kunci dalam membangun kebiasaan hidup aktif dan sehat.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep literasi fisik yang mencakup kompetensi gerak, motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman siswa tentang pentingnya aktivitas fisik. Modifikasi permainan tradisional terbukti menjadi media yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut secara holistik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Sampel penelitian terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Durasi perlakuan juga relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang belum dapat diketahui secara pasti. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dan mengamati pengaruh dalam jangka waktu yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan physical literacy siswa di SDN Ciranjang 04. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor posttest dibandingkan pretest, serta hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Modifikasi permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik, motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman siswa terhadap pentingnya aktivitas fisik.

Penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Selain sebagai media aktivitas fisik, permainan tradisional juga berperan dalam melestarikan budaya lokal yang sarat dengan nilai-nilai kebersamaan dan sportivitas. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru PJOK dalam mengembangkan model pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan ruang lingkup penelitian yang masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk memperkuat hasil temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, F., Wibisono, H., Kurniawan, A., & Dzakira, F. S. (2024). *Gerakan Literasi Fisik Anti Malas Bergerak di Sekolah Master Indonesia Pendahuluan Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Organisasi Kesehatan Dunia , sebagian besar remaja di 146 negara memiliki aktivitas fisik rendah tingkat kebugaran masyarakat .* F. 5636(2), 405–415.
- Cairney, J., Dudley, D., Kwan, M., Bulten, R., & Kriellaars, D. (2019). Physical Literacy, Physical Activity and Health: Toward an Evidence-Informed Conceptual Model. *Sports Medicine*, 49(3), 371–383. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01063-3>
- Durden-Myers, E., & Bartle, G. (2023). Physical-Literacy-Enriched Physical Education: A Capabilities Perspective. *Children*, 10(9), 1–15. <https://doi.org/10.3390/children10091503>
- Efendi, A., Muhammin, M., & Islam Nahdlatul Ulama, U. (2023). Efforts To Improve the Social Skills of Elementary School Students Through Modified Traditional Crank Games. *Halaman Olahraga Nusantara (HON)*, 6(2), 708–715. <http://dx.doi.org/10.31851/hon.v6i2.12658>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*,

- 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>
- Husnan, K., Lani, A., & Sunuyeko, N. (2023). kebugaran jasmani : Studi komparatif peserta didik Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiah. *Sriwijaya Journal of Sport*, 3, 39–50. <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/sjs>
- Ismoyo, Nasrulloh, A., Hermawan, H. A., & Ihsan, F. (2024). Health benefits of traditional games - a systematic review. *Retos*, 59, 843–856. <https://doi.org/10.47197/retos.v59.107467>
- Lundvall, S. (2015). Physical literacy in the field of physical education - A challenge and a possibility. *Journal of Sport and Health Science*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.02.001>
- Mengyu, L., Yuxing, W., Ziqing, Z., Lizhu, L., & Lili, Y. (2025). Physical literacy among chinese elementary school students: the mediating role of physical knowledge and physical competency. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-21523-y>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, K. A., Nurlia, R., Oktavia, R., Ihsani, V. N. A., & Hafiza, N. D. (2024). Peran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembentukan Karakter dan Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2741–2749. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1143>
- Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A.-B. (2024). Exploring the Impact of Traditional Games on Children's Motor Skills Development: A Literature Review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 4(2), 39–42. <https://doi.org/10.46336/ijeer.v4i2.612>
- Syamsuddin, I. F., Hidayat, Y., & Carsiwan, C. (2024). Effectiveness of Traditional Sports Games in Social Skills Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(1), 75–81. <https://doi.org/10.17509/jpjov9i1.68226>
- Womsiwor, D., Saharuddin, I., Sari KArdi, I., Alimuddin, Eko Nopiyanto, Y., Ibrahim, Hasan, B., Fariz Prima Putra, M., & CS, A. (2025). *Pengembangan model latihan Run-Balance-Swim-Balance (RBS) dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan literasi fisik: studi khusus pada suku biak Pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan keseimbangan kerja dan keseimbangan alam (RBS)*. 2025, 127–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v65.110230>
- Wu, Y., Wang, X., Wang, H., Wang, L., Tian, Y., Ji, Z., & Wang, L. (2024). Validation of the PL-C Quest in China: understanding the pictorial physical literacy self-report scale. *Frontiers in Psychology*, 15(March), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1328549>