Sport Gymnatics: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani
Vol. 6 No. 2, Oktober 2025, pp. 286 - 293
Doi: 10.33369/gymnastics
ISSN 2746-055X (Online)

Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII

The Influence of Modifying Traditional Games to Improve Learning Outcomes in the Material of Football Dribbling for Seventh Grade Students

Andes Permadi[1], Ari Sutisyana[2], Syafrial[3], Yarmani[4], Muhammad Ilham Khoiri[5].
[12345] *Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu, Indonesia*
Jalan W.R. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera Bengkulu, 38371, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain sepak bola yaitu tes menggiring bola (*Dribbling*) dengan validitas 0.979 dan reliabilitas 0,983. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, observasi, tes awal *(Pretest)*, dan tes akhir *(Posttest)*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dengan uji hipotesis menggunakan t-test diperoleh t_{hitung} = 2.79391dan t_{tabel} = 2.04523 ($t_{hitung} > t_{tabel}$), dengan menggunakan taraf signifikansi α = 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Modifikasi, *Dribbling*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of modifying traditional games to improve learning outcomes in soccer dribbling material for class VII students of SMP Negeri 20 Bengkulu City.. This type of research is quantitative with a quasi- experimental research design. The subjects in this study were 30 male students of grade VII of SMPN 20, Bengkulu City. The instrument in this study was a soccer playing skills test, namely a dribbling test (Dribbling) with a validity of 0.979 and a reliability of 0.983. The data collection methods used are documentation, observation, initial test (Pretest), and final test (Posttest). Based on the results of data analysis and discussion with hypothesis testing using t-test, t_count = 2.79391 and t_table = 2.04523 (t_count> t_table) were obtained, using a significance level of α = 5%. This shows that there is a significant influence of modifying traditional games to improve learning outcomes of soccer dribbling material for class VII students at SMP Negeri 20, Bengkulu City.

Keywords: *Traditional Games, Modifications, Dribbling*

Correspondence author: Andes Permadi., Universitas Bengkulu, Indonesia.
Email: andespermadi@unib.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia, perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah memiliki berbagai jenis bidang pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), hal ini diperkuat oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani dan olahraga"(UU RI, NO.20, 2003). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembahasan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Fajarwati & Sceisarriya, 2020).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematik menuju pembentukan manusia seutuhnya (Faridah, 2016).Artinya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus mempertimbangkan keseluruhan kepribadian anak, sehingga pengukuran proses dan produk memiliki kedudukan yang sama penting. Melalui pendidikan jasmani, anak-anak diyakini dapat mengekspresikan diri merekadalam berbagai cara yang menyenangkan, inventif, kreatif, terampil, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang gerakan manusia (Ikramullah et al., 2024). permainan tradisional yang dikombinasikan dengan materi sepak bola yaitu permainan gobak sodor, permainan kucing dan tikus , dan permainan bentengan. Permainan tradisional dapat berpengaruh untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dari masing- masing siswa (Yunarta & Arini, 2017).Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial siswa

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian

dengan judul "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu"

METODE

Berdasarkan tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu, maka jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 230 orang. Sampel pada penelitian berjumlah 30 orang peserta didik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pre-test and Post-test*, dengan rancangan sebagai berikut : Teknik untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dilakukan yaitu dengan memberikan tes *dribbling* dan latihan, kemudian dampaknya akan kelihatan dari efek latihan itu sendiri. Adapun proses yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : melakukan tes awal *(Pretest)*, kemudian diberi suatu latihan, dan ditutup dengan tes akhir *(Posttest)*. Data yang akan diterima yaitu melalui hasil tes pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII, yang selanjutnya diolah menggunakan teknik analisa data yaitu uji normalitas, uji homogentitas dan uji hipotesis.

Instrumen dalam penelitian ini tes keterampilan bermain sepak bola yaitu tes menggiring bola (*Dribbling*). Tujuan dari tes yaitu untuk mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah. Teknik analisa data menggunakan tabel 2 norma tes menggiring bola (*dribbling*). Berikut ditampilkan rentang nilai dan kategori tes *dribbling*. Norma tes ini digunakan untuk siswa SMP dengan kelompok usia 13-15 tahun.

Tabel 2 Norma Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Rentang Waktu (detik)	Kategori
$> 17{,}88$	Sangat Kurang
$16{,}69 - 17{,}88$	Kurang
$15{,}50 - 16{,}69$	Cukup Baik
$14{,}31 - 15{,}50$	Baik
$\leq 14{,}31$	Sangat Baik

Sumber : (Supriyono, 2018)

HASIL

Pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII, sebelum diberikan perlakukan berupa modifikasi permainan tradisional terhadap sampel, dilakukan tes awal (*pre- test*) dan setelah diberi pelakuan dilakukan tes akhir (*post-test*). Pada tes awal (pre- test) dengan 30 orang sampel

diperoleh waktu tercepat yaitu 16.30 detik dan waktu terlama adalah 18.90 detik. Setelah diberikan perlakuan terhadap 30 orang sampel yaitu berupa modifikasi permainan tradisional (permainan gobak sodor, permainan bentengan, dan permainan kucing dan tikus), selanjutnya dilakukan tes akhir (post- test) diperoleh waktu tercepat adalah 16.00 dan waktu terlama adalah 18.50 detik. Berikut disajikan data hasil dan *Pre-test* dan *Pos-test* dalam bentuk tabel :

Tabel 3 Frekuensi hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Rentang Waktu (detik)	*Pre test*		*Post test*		Kategori
	Frekuensi				
	Banyaknya	Presentase	Banyaknya	Presentase	
> 17.88	8 orang	26.67 %	4 orang	13.34 %	Sangat Kurang
$16.69 - 17.88$	20 orang	66.67 %	19 orang	63.33 %	Kurang
$15.50 - 16.69$	2 orang	6.66 %	7 orang	23.33 %	Cukup Baik
$14.31 - 15.50$	0	0%	0	0%	Baik
≤ 14.31	0	0%	0	0%	Sangat Baik
Jumlah	30 orang	100 %	30 orang	100 %	

Pada tabel 3, frekuensi hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbedaan hasil. Dalam kategori sangat baik dan baik tidak terdapat perbedaan yaitu tidak ada siswa yang masuk dalam kategori ini. Untuk kategori cukup baik terdapat perubahan yang meningkat yaitu dalam hasil *pre-test* presentase diperoleh sebesar
6.66 % sehingga ada 2 orang siswa yang masuk dalam kategori ini. Sedangkan dalam hasil *post-test* presentase yang diperoleh sebesar 23.33 % sehingga ada 7 orang siswa yang berada dalam kategori ini dengan rentang waktu $15.50 - 16.69$ detik. Selanjutnya, untuk kategori kurang, juga terdapat perubahan yang meningkat yaitu dalam hasil *pre-test* diperoleh presentase sebesar 66.67% sehingga ada ada 20 orang yang masuk dalam kategori ini. Setelah diberikan perlakukan dalam hasil *post-test* presentase yang diperoleh sebesar 63.33 % sehingga ada 19 orang yang masuk dalam kategori ini dengan rentang waktu $16.69 - 17.88$ detik. Dalam kategori sangat kurang juga terdapat perubahan yang meningkat yaitu dalam hasil *pre-test* diperoleh presentase sebesar 26.67% sehingga ada 8 orang yang berada dalam kategori ini. Setelah diberikan perlakukan dalam hasil *post-test* presentase yang diperoleh sebesar 13.34 % sehingga ada 4 orang yang berada dalam kategori ini dengan rentang waktu > 17.88 detik.

Data nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik. Analisis ini bertujuan untuk mengukur pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Sebelum

melakukan analisis statistik parametrik, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan normalitas distribusi data dan homogenitas varians data. Berikut disajikan data hasil Uji Normalitas :

Tabel 4 Uji Normalitas Sebaran Data Pre-test

Tes	Lhitung	Ltabel	Ket
Pre Test	0.116395	0.161	Normal
Post Test	0.123919	0.161	Normal

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa L hitung < L tabel, dengan demikian bahwa pada taraf kepercayaan 95% data hasil belajar materi *dribbling* sepak bola berdistribusi normal, dan dapat dilanjutkan untuk melakukan pengujian homogenitas.

Ketika suatu data telah dinyatakan normal, maka akan dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Aplikasi Excel digunakan untuk melakukan uji Homogenitas dengan $\alpha = 0{,}05$. Berikut disajikan hasil Uji Homogenitas:

Tabel 5 Uji Homogenitas dengan Aplikasi Excel

	Pre Test	Post Test	Kesimpulan
Mean	17.51166667	17.19033333	HOMOGEN
Varians	0.45806954	0.423624023	
N	30	30	
Df/dk	29	29	
F hitung	1.0813		
F tabel	1.8608		

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa f hitung adalah sebesar 1.0813 dan f tabel adalah sebesar 1.8608 dengan taraf pengujian $\alpha = 5\% = 0.05$. Karena nilai $f_{hitung} = 1.0813 < f_{tabel} = 1.8608$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *pre-test* dan *post-test* adalah homogen dan tidak terdapat perbedaan dari masing-masing variabelnya.

Hipotesis yang diajukan adalah Terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Berdasarkan analisis dengan rumus (uji t) yang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi excel dengan taraf signifikansi sebesar 0.05, hipotesis yang diuji yaitu :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu

H_1 = Terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu

Hasil yang diperoleh ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Hipotesis

Dk=(N-1)	T hitung	T tabel	Kesimpulan
29	2.79391	2.04523	Signifikansi

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yaitu, Jika $t\ hitung > t\ tabel$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima , sebaliknya jika $t\ hitung < t\ tabel$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari kriteria tersebut diketahui bahwa Nilai $T_{hitung} = 2.79391 > T_{tabel} = 2.04523$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun-temurun serta banyak mempunyai variasi (Mulyani, 2016).Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Widodo, 2023).

Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah objek dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya (Daya et al., 2017).

Permainan tradisional dapat dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran PJOK. Dengan menerapkan permainan tradisional sebagai pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, psikomotor anak, partisipasi siswa dalam malakukan kelas penjas, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Adapun permainan tradisional yang dikombinasikan dan dapat dimodifikasi dengan materi sepak bola yaitu permainan gobak sodor, permainan kucing dan tikus , dan permainan bentengan. Teknik untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dilakukan yaitu dengan memberikan tes *dribbling* dan latihan, kemudian dampaknya akan kelihatan dari efek latihan itu sendiri. Adapun proses yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : melakukan tes awal *(Pretest)*, kemudian diberi suatu latihan, dan ditutup dengan tes akhir *(Posttest).* Data yang akan diterima yaitu melalui hasil tes pengaruh modifikasi permainan tradisional gobal sodor untuk peningkatan keterampilan *dribbling* dalam permainan sepak bola siswa kelas VII. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes menggiring bola oleh Sepdanius, (2019)dan menggunakan Norma Tes Menggiring Bola (*Dribbling*) oleh Supriyono, (2018)

Tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan teknik menggiring dalam

penelitian ini adalah tes *dribbling* yaitu tes menggiring bola melewati halang rintang yang telah ditentukan dalam waktu tercepat. . Tujuan dari tes yaitu untuk mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah (Sepdanius, 2019).

Dari hasil statistik menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu yang mengikuti program latihan modifikasi permainan tradisional selama 16 kali pertemuan mengalami peningkatan kemampuan *Dribbling* sepak bola. Dalam memberikan program latihan modifikasi permainan tradisional dengan beberapa macam permainan seperti permainan gobak sodor, permainan kucing dan tikus, dan permainan bentengan, sehingga pembelajaran tidak monoton dan tentunya siswa dapat mengikuti kegiatan dengan perasaan senang dan gembira. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dengan uji hipotesis menggunakan t-test diperoleh $T_{hitung} = 2.79391 \; dan \; T_{tabel} = 2.04523$.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh hasil penelitian (Sari et al., 2021)yang menunjukkan bahwa hasil keterampilan menggiring bola setelah mengikuti latihan dengan modifikasi permainan sepak bola secara signifikan meningkat. Rata-rata hasil peningkatan keterampilan menggiring bola setelah siterapkan modifikasi permainan sepak bola sebesar 2.35 dan simpangan baku 2.30. Menurut (Barnanda Rizky et al., 2023) metode bermain terbukti efektif dalam proses peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola. Para pemain terlihat gembira, bersemangat dan bersemangat mengikuti latihan.

Dari hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan setelah siswa mengikuti program latihan modifikasi permainan sebanyak 16 kali pertemuan dapat menunjukkan peningkatan keterampilan *dribbling* dalam permainanan sepak bola. Hasil peningkatan tersebut dengan waktu latihan yang relatif pendek hanya dapat menyebabkan perubahan akibat latihan yang sementara dan akan mudah sekali kembali pada keadaan semula. Namun, waktu yang relatif lama akan menyebabkan terjadinya perubahan akibat latihan yang relatif tetap dan tidak bersifat sementara.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu" diterima. Artinya program latihan modifikasi permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII di SMPN 20 Kota Bengkulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dengan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

REFERENSI

Aminullah, W., Ilham, I., & Decheline, G. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kecepatan Atlet Futsal Special Olympics Indonesia (Soina) Di Slb Sri Soedewi Jambi. *Indonesian Journal Of Sport Science And Coaching*, *4*(2), 175–184. Https://Doi.Org/10.22437/Ijssc.V4i2.19607

Barnanda Rizky, O., Yarmani, Tono Sugihartono, Permadi, A., & Prabowo, A. (2023). Improving Football *Dribbling* Skill Through The Play Method At Ssb Harapan Bangsa Central Bengkulu Regency Aged 10-12 Years. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, *7*(3), 813–823. Https://Doi.Org/10.33369/Jk.V7i3.28506

Daya, W. J., Chan, F., & Muzaffar, A. (2017). Penerapan Modifikasi Permainan Target Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bola Voli Fik Universitas Jambi. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *16*(2). Https://Doi.Org/10.20527/Multilateral.V16i2.4249

Faridah, Eva. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan "Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis." *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, *15*(2), 38–53.

Fajarwati, Siti & Sceisarriya, Vega Mareta. (2020). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas V Mi Plus Darunnajah Kelutan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga*, *1*(2), 91–96.

Ikramullah, V., Pujianto, D., Permadi, A., & Prabowo, A. (2024). Efforts To Improve Sprint Running Learning Outcomes (Athletics) Through A Traditional Game Approach (Gobag Sodor) For Class Iv Students At Sdn 10 Ujan Mas. *Sport Gymnastics : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, *5*(1), 129–143. Https://Doi.Org/10.33369/Gymnastics.V5i1.32437

Lestari , Kerunia Eka & Yudhanegara , Mokhamad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Pt Refika Editama.

Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.

Pristiwanti, Desi., Badariah, Bai., Hidayat, Sholeh., & Dewi, Ratna Sari. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Konseling*, *4*(6), 7911–7915.

Sari, Deprita., Supriyadi, Muhammad., Syafutra, Wawan., & Okilanda ,Ardo. (2021). Modifikasi Latihan Permaianan Sepak Bola Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Pada Peserta Ssb Silampari Tugumulyo. *Jurnal Patriot*, *3*, 192–202.

Sepdanius. (2019). *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Pt Raja Grafindo Persada.

Supriyono, E. (2018). Pengembangan Aplikasi Tes Keterampilan Sepakbola Berbasis Web. *Jurnal Keolahragaan*, *6*(1), 38–47. Https://Doi.Org/10.21831/Jk.V6i1.12764

UU RI, NO.20, 2003. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*,

Widodo, Haryo Mukti. (2023). Introducing Traditional Games In Elementary School Physical Education Learning. *Journal Of Sport Moovera (JSM)*, *1*(1), 18–22.

Yunarta, Arsika & Arini, Reda Ratna. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Jombang Tahun Ajaran 2017/2018. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang*