

# IMPRESI MINAT SISWA PADA PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Asyraf Dhia Pratama; Muhad Fatoni

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

## Abstrak

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai olahraga pendidikan, karena dalam permainan tradisional mencakup; aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh impresi minat siswa pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa kelas V SDN 1 Mandiraja tahun pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Mandiraja yang berjumlah 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, diketahui  $F_{hitung}$  adalah 11,843, sedangkan  $F_{tabel}$  untuk sampel 37 adalah 4,11. Nilai sign. sebesar 0,002 lebih kecil dari nilai  $\alpha(0,05)$ . Sesuai hasil tersebut nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Besar pengaruh minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani adalah 25,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

**Kata Kunci:** Permainan tradisional, minat, hasil belajar, pendidikan jasmani.

## Abstract

*Traditional games can be utilized as educational sports, as they encompass psychomotor, cognitive, and affective aspects. The objective of this research is to determine the influence of students' interest in traditional games on the physical education learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Mandiraja for the academic year 2023/2024. The method employed in this study is a correlational method with a quantitative approach. The population for this research consists of 37 fifth-grade students from SDN 1 Mandiraja. The results indicate that there is an effect of interest in traditional games on physical education learning outcomes, with an F-count value of 11,843, while the F-table value for a sample of 37 is 4.11. The significance value is 0.002, which is less than  $\alpha (0.05)$ . According to these results, F-count  $>$  F-table and the significance value  $< 0.05$ . The influence of interest in traditional games on physical education learning outcomes is 25.3%. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of interest in traditional games on physical education learning outcomes*

**Keywords:** Traditional Games; Interest; Learning Outcomes; Physical Education.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang yang memfokuskan pada aktivitas fisik, gerak motorik, kebugaran, dan pengetahuan tentang aktivitas olahraga, dan gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani merupakan salah satu dari bagian pendidikan yang bertujuan untuk memberikan sebuah pendidikan melalui proses aktivitas jasmani melalui proses adaptasi aktivitas fisik seperti organ tubuh, anatomi, kognitif, sosial, budaya, afektif, serta etika (Iyakrus, 2018). Secara umum, pendidikan jasmani bertujuan untuk mempromosikan kebugaran fisik, keterampilan motorik, dan kesadaran akan pentingnya gaya hidup aktif dalam kegiatan sehari-hari. Pendidikan jasmani biasanya diajarkan di sekolah-sekolah sebagai bagian dari kurikulum, dan pendidikannya dapat melibatkan berbagai aktivitas, baik itu latihan fisik, game, olahraga, senam, dan aktivitas lain yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran siswa.

Pendidikan jasmani di Indonesia dianggap penting karena memberikan kontribusi besar dalam pengembangan motorik, fisik, mental, dan sosial siswa. Selain itu, pendidikan jasmani juga memiliki peran dalam pembentukan karakter siswa melalui aspek seperti kerjasama, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah, guru menggunakan menggunakan instrumen penilaian motorik, kognitif dan afektif, sebagai aspek untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Mashud, 2017). Pendidikan jasmani memiliki ciri bermain dan olahraga, bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara menyenangkan untuk mendapat kesenangan, kegembiraan, atau kebahagiaan. Indonesia memiliki salah satu bentuk budaya yang dilakukan dengan cara bermain dan tetap harus dilestarikan eksistensinya yaitu permainan tradisional, kebudayaan ini tersebar diseluruh wilayah Indonesia dan dimainkan oleh masyarakatnya, seperti di Jawa Tengah, masyarakat menyebut kegiatan atau ini dengan sebutan "dolanan".

Dolanan dalam bahasa Jawa yang mengacu pada permainan atau mainan. Istilah ini sering digunakan dalam budaya Jawa untuk merujuk pada berbagai jenis permainan yang dimainkan anak-anak di halaman rumah, di halaman sekolah, atau di tempat lapang. Dolanan yang merupakan permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan turun temurun yang mempunyai banyak manfaat atau nilai baliknya, pada prinsipnya kegiatan ini tetap merujuk pada permainan anak (Ni et al., 2018). Aktivitas ini berasal dari kata "main", yang artinya melakukan sebuah kegiatan dengan menyenangkan, baik itu menggunakan alat ataupun tanpa alat. Permainan/olahraga tradisional adalah sebuah bentuk dari pengetahuan yang diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi dan terdapat beragam fungsi atau pesan didalamnya.

Namun pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, dan terjadinya modernisasi yang mengakibatkan banyaknya berbagai jenis produk permainan modern untuk anak-anak, yang

menyebabkan eksistensi permainan tradisional sebagai permainan anak tergantikan oleh permainan modern. Tidak heran jika anak sekolah sekarang melupakan bagaimana itu permainan atau olahraga tradisional. Pada saat ini banyak perubahan gaya hidup yang terjadi saat ini karena kemajuan teknologi dapat membatasi aktivitas gerak seseorang. Seiring dengan berkembangnya gawai, atau smartphone, menyebabkan kurangnya aktivitas gerak ini semakin parah. Pesatnya kemajuan teknologi yang terjadi saat ini berdampak pada aktivitas bermain anak-anak. Anak-anak sekarang lebih memilih untuk bermain permainan pada gawai seperti video games (Syaukani & Subekti, 2018.).

Gaya hidup siswa sekarang berbeda jauh dengan gaya hidup siswa sebelumnya, perbedaan yang paling menonjol adalah mereka kurang aktivitas gerak dan menjadi lebih pasif, yang menyebabkan tingkat kebugaran jasmani mereka menjadi menurun (Effendi et al., 2014). Terutama anak-anak usia sekolah dasar, gaya hidup mereka dan masyarakat diubah oleh teknologi (Subagyo & Fithroni, 2022). Apabila kebiasaan gaya hidup tersebut terus berlanjut maka dapat menghambat prestasi belajar siswa tercapai, prestasi belajar merupakan tolak ukur yang digunakan sebagai tingkatan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari siswa dalam mata pelajaran, untuk mengetahui hasil prestasi belajar lazimnya guru menggunakan nilai test atau angka (Lukmanul, 2015).

Prestasi belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu (Millah, 2016). (Tohirin, 2017) hasil belajar harus mencakup 3 aspek yaitu ; kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pendidikan jasmani prestasi belajar mengacu pada pencapaian siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang aktivitas fisik, olahraga, serta kesehatan. Prestasi ini dapat diukur melalui berbagai metode, termasuk tes, evaluasi keterampilan, partisipasi dalam kegiatan fisik, dan pencapaian dalam kompetisi olahraga, Penting untuk diingat bahwa prestasi belajar dalam penjas bukan hanya mencakup aspek motorik, terdapat juga aspek fisik, emosional, dan kognitif siswa.

Pada mata pelajaran pendidikan jasmani, daya tahan, serta kemampuan gerak menjadi faktor dalam pemberian nilai. Oleh karena itu dapat dipahami pendidikan jasmani terikat empat aspek penilaian: kognitif, afektif, psikomotor, dan kegiatan fisik. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang terdapat pada BAB VI Pasal 17 tentang ruang lingkup olahraga yang meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Tiga ruang lingkup olahraga tersebut terdapat pada permainan tradisional. Permainan tradisional bisa digunakan sebagai olahraga pendidikan, karena dalam permainan tradisional mencakup 3 aspek yang sama dengan aspek yang terdapat pada pendidikan jasmani yaitu ; aspek psikomotorik, aspek

kognitif, dan aspek afektif.

Dari penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan diatas Peneliti ingin mengetahui keterkaitan antara minat siswa terhadap permainan tradisional terhadap hasil belajar Pendidikan jasmani. Dalam pelaksanaan permainan tradisional anak dapat bermain sekaligus melakukan aktivitas fisik secara bersamaan, sehingga anak dapat menjadi aktif bergerak. Sementara dalam ranah pendidikan jasmani yang menjadi kriteria dalam penilaiannya antara lain adalah aspek keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Sehingga menurut asumsi peneliti ketika anak memiliki minat tinggi pada permainan tradisional maka hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani akan meningkat dikarenakan dalam kegiatan permainan tradisional mencakup berbagai macam aspek yang serupa dalam penilaian pendidikan jasmani. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “Impresi Minat Siswa Pada Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan”.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi & Arikunto, 2014). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran dari hasil yang dari analisis data yang telah diperoleh. Analisis data dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil angket, Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Angket atau kuesioner tertutup yang disebarakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Mandiraja, Kabupaten Pematang Jaya. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar faktor dari minat pada permainan tradisional yang dapat mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas V di SD Negeri 1 Mandiraja.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data angket dan nilai hasil belajar pendidikan jasmani dari 37 siswa kelas V SDN 1 Mandiraja, sehingga data yang diperoleh bersifat baku.

### **3.1 ANALISIS DESKRIPTIF**

Berdasarkan analisis deskriptif yang diolah dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS v.23.0 for windows, untuk variabel minat permainan tradisional (x) dapat diketahui nilai rerata (Mean) = 67, standar deviasi (SD) sebesar 6,1 ; nilai minimum sebesar 56; nilai maksimum sebesar 75; dan selisih nilai minimum dengan nilai maksimum (Range) sebesar 19.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat	37	19	56	73	67	6.1
Hasil Belajar	37	19	71	90	80	5.3
Valid N (listwise)	37					

### 3.2 UJI NORMALITAS

Tabel 2. Kategori Prosentase Minat

VARIABEL	KATEGORI	KRITERIA	FREKUENSI	PRESENTASE
Minat Terhadap Permainan Tradisional	Sangat Tinggi	$X \geq 73$	14	37%
	Tinggi	$73 > X \geq 67$	10	27%
	Rendah	$67 > X \geq 61$	8	21%
	Sangat Rendah	$X \leq 61$	5	13%

Dari data dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat siswa terhadap permainan tradisional berada dalam kategori sangat tinggi. Rincian kategori adalah sebagai berikut: kategori sangat tinggi mencakup 37% (14 siswa), kategori tinggi 27% (10 siswa), kategori rendah 21% (8 siswa), dan kategori sangat rendah 13% (5 siswa).

### 3.3 UJI NORMALITAS

Tabel 3. Uji Normalitas

	Unstandardized Residual	
N	37	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.30445459
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.114
	Negative	-.089
Test Statistic	.114	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>	

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar dan minat terhadap permainan tradisional berdistribusi normal, karena  $p > 0,05$ .

### 3.4 UJI LINIERITAS

Tabel 4. Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Minat	Between Groups	(Combined) Linearity	221.714	7	31.673	3.018	.017
		Deviation from Linearity	133.009	1	133.009	12.672	.001
			88.705	6	14.784	1.409	.245
Within Groups			304.394	29	10.496		
Total			526.108	36			

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan hubungan linier antara variabel independen dan dependen ialah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan nilai  $p > 0,05$ . Berdasarkan tabel yang ada, nilai  $p$  yang diperoleh ialah 0,245, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linier.

### 3.5 OUTPUT ANALISIS LINEAR SEDERHANA

Tabel 5. Output Analisis Linear Sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	133.009	1	133.009	11.843	.002 <sup>b</sup>
	Residual	393.099	35	11.231		
	Total	526.108	36			
a. Dependent Variable: Hasil belajar						
b. Predictors: (Constant), Minat						

Tabel ANOVA diterapkan untuk menilai taraf signifikansi regresi, yang bisa dilihat dari  $F_{tabel}$  atau nilai signifikansi. Dari output SPSS, diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 11,843, sementara  $F_{tabel}$  untuk 37 sampel adalah 4,11. Nilai signifikansi yang diperoleh ialah 0,002, yang lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , menunjukkan adanya pengaruh antara minat siswa terhadap permainan tradisional dan hasil belajar pendidikan jasmani.

### 3.6 OUTPUT UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

Tabel 6. Output Uji Regresi Linear Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.503 <sup>a</sup>	.253	.231	3.351

Koefisien korelasi *product moment* tercantum di kolom R dengan nilai 0,503. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2011), nilai ini dapat diartikan sebagai berikut:

Tabel 7. Pedoman interpretasi koefisien korelasi

Norma	Kategori
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat tinggi

Berdasarkan kategorisasi diatas, dapat dikatakan bahwa hubungan antara minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani menunjukkan kategori sedang karena koefisien *product moment* bernilai sebesar 0,503. Sementara itu, nilai R square (koefisien determinasi) sebesar 0,253 berarti kontribusi minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani ialah  $0,253 \times 100 \% = 25,3\%$ . Ini menunjukkan bahwa 74,7% hasil belajar pendidikan jasmani siswa dipengaruhi oleh variabel lain.

### 3.7 OUTPUT REGRESI LINEAR SEDERHANA

Tabel 8. Output Regresi Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constan)	60.238	6.152		9.792	.000
	Minat	.312	.091	.503	3.441	.002

Nilai hasil belajar pendidikan jasmani siswa ( Y ) tercatat sebesar 60,238, sementara nilai koefisien regresi adalah 0,312. Dengan demikian, persamaan regresinya dapat dituliskan sebagai berikut:  $Y = 60,238 + (0,312)X$  Interpretasi dari angka-angka tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 60,238, menunjukkan bahwa minat terhadap permainan tradisional nilainya 0, maka hasil belajar pendidikan jasmani bernilai positif yaitu sebesar 60,238.
- b. Koefisien regresi variabel hasil belajar sejumlah 0,312, berarti bahwa setiap peningkatan minat terhadap permainan tradisional sejumlah 1% akan meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani sebesar 0,312. Koefisien positif ini menunjukkan adanya hubungan positif antara minat terhadap permainan tradisional dan hasil belajar pendidikan jasmani.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara minat terhadap permainan tradisional dan hasil belajar pendidikan jasmani siswa kelas V SDN 1 Mandiraja. Ini terbukti dari nilai  $F_{Hitung}$  adalah 11,843, sedangkan  $F_{Tabel}$  untuk 37 sampel adalah 4,11. Dengan nilai signifikansi 0,002, yang lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), dapat disimpulkan bahwa  $F_{Hitung} > F_{Tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Ini menandakan adanya pengaruh antara minat pada permainan tradisional dan hasil belajar pendidikan jasmani siswa kelas V SDN 1 Mandiraja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Bidzan-bluma & Lispowska, 2018) dan (Donnelly et al., 2016), yang berpendapat bahwa siswa dengan minat tinggi terhadap permainan tradisional cenderung lebih aktif bergerak. Aktivitas fisik ini berpengaruh positif terhadap fungsi kognitif dan emosional siswa, serta berdampak pada performa akademik (De Graff, 2018). Penelitian ini juga mirip dengan studi oleh (Dai et al., 2021) minat siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional tidak hanya berpengaruh signifikan terhadap perkembangan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif mereka, tetapi juga memperkuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dengan memahami permainan tradisional, siswa dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan mengembangkan rasa percaya diri, yang semuanya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Dari penelitian ini, dapat dikatakan minat siswa pada permainan tradisional berkontribusi terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Besarnya kontribusi variabel X (minat pada permainan tradisional ) terhadap variabel Y (hasil belajar pendidikan jasmani) sebesar 25,3%. Hal tersebut menunjukkan, bahwa selain minat terhadap permainan tradisional ada faktor lain yang juga mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani siswa.



#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tingkat minat pada permainan tradisional siswa kelas V SDN 1 Mandiraja terbagi menjadi empat, kategori sangat tinggi diperoleh sebesar 37 % ( 14 siswa), kategori tinggi 27 % ( 10 siswa), kategori rendah 21% (8 siswa ) dan kategori sangat rendah 13% (5 siswa). Terdapat pengaruh minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. Diketahui nilai  $F_{hitung}$  adalah 11,843, sedangkan  $F_{tabel}$  untuk sampel 37 ialah 4,11. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara minat siswa terhadap permainan tradisional dengan hasil belajar mata pelajaran pendidikan jasmani kelas V SDN 1 Mandiraja. Hal ini didukung oleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05). Kontribusi minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani adalah sebesar 25,3%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bidzan-bluma, I. and Lipowska, M. (2018) 'Physical Activity and Cognitive Functioning of Children : A Systematic Review', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(800), pp. 1–13. doi: 10.3390/ijerph15040800.
- DeGraff, M. (2018). *Linguistics' role in the right to education*. Science (New York, NY), 360(6388), 502.
- Effendi, A., & Hartati, S. C. Y. (2018). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Sdn Pelem Ii Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1).
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. Altius: *Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Lukmanul Hakim, (2015). "Sistem Penilaian Dalam Kurikulum 2013: Kajian Dokumen Terhadap kurikulum 2013". [Online]. Tersedia di [http://Www.Academia.Edu/5253890/Sistem\\_Penilaian\\_Dalam\\_Kurikulum\\_2013\\_Kajian\\_Dokumen](http://Www.Academia.Edu/5253890/Sistem_Penilaian_Dalam_Kurikulum_2013_Kajian_Dokumen). [30 Maret 2013].
- Mashud, (2017). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 14.2.
- Millah, D. (2016). *Implementasi Metode Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Sub Tema Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah Saw Di Madinah Siswa Kelas X IIS-B Di SMA Negeri 1 Kediri Tahun Ajaran 2015-2016* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Mohamad Dai, & Wahyu Setia Kuscahyaning Putri. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Citius : *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 1(1), 15–17.
- Subagyo, R. U., & Fithroni, H. (2022). Identifikasi Perilaku Kurang Gerak (Sedentary Behavior) Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Kertajaya 5 Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(03), 195-202.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaukani, A. A., & Subekti, N. (2018). Faktor Pendorong Perkembangan Positif Anak: Studi Review tentang Permainan Tradisional. *Seminar Nasional Pendidikan*. 2018.
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.