

OLAHRAGA TRADISIONAL SEBAGAI ALTERNATIF DALAM *PHYSICAL LITERACY* SISWA DI SDN 1 KRANGGAN

Iliyatul Fida Mudzakiyah¹, M. Anis Zawawi, M.Or. ², Irwan Setiawan, M, Pd .³
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

iliyafida225@gmail.com¹, m.zawawi@unpkediri.ac.id², irwansetiawan@unpkediri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat Physical Literacy siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan desain deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa yang terdiri dari kelas IV dan V di SDN 1 Kranggan, masing-masing sebanyak 18 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket physical literacy yang mencakup tiga aspek utama, yaitu motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat physical literacy siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 81%. Secara rinci, aspek motivasi memperoleh persentase 82%, kepercayaan diri 81%, dan partisipasi 80%. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional, seperti gobak sodor, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK secara lebih aktif, menyenangkan, dan inklusif. Permainan tradisional dapat dijadikan alternatif pembelajaran PJOK yang efektif dalam meningkatkan physical literacy siswa sekolah dasar.

Kata kunci: permainan tradisional, physical literacy, PJOK, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to describe the level of Physical Literacy among elementary school students through the implementation of traditional games in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning. This research employed a survey method with a descriptive quantitative design. The participants consisted of 36 students from grades IV and V at SDN 1 Kranggan, with 18 students in each grade. The sampling technique used was purposive sampling. The research instrument was a physical literacy questionnaire covering three main aspects: motivation, confidence, and participation in physical activities.

Article History

Received: Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published Agustus 2026

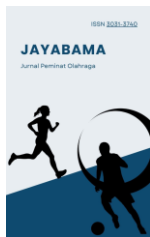
Plagiarism Checker No
234.7348735

Copyright : Author

Publish by : Jayabama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

The results indicated that students' physical literacy was in the very good category with an overall average score of 81%. Specifically, motivation obtained 82%, confidence 81%, and participation 80%. The findings also show that the implementation of traditional games, such as gobak sodor, can enhance students' engagement in Physical Education learning in a more active, enjoyable, and inclusive way.

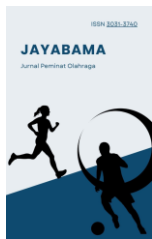
Therefore, traditional games can be considered an effective alternative learning strategy in PJOK to improve elementary school students' physical literacy.

Keywords: *traditional games, physical literacy, physical education, elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pola hidup aktif, sehat, serta berkelanjutan pada peserta didik. Pada masa perkembangan anak usia sekolah dasar, aktivitas gerak menjadi fondasi utama dalam pembentukan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, serta aspek psikologis seperti motivasi dan rasa percaya diri dalam melakukan aktivitas fisik. Salah satu konsep utama yang saat ini menjadi perhatian dalam pendidikan jasmani modern adalah *Physical Literacy* (Whitehead, 2010). Konsep *physical literacy* tidak hanya menekankan pada aspek keterampilan fisik semata, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan sosial yang mendorong individu untuk tetap aktif secara berkelanjutan. Individu dengan tingkat *physical literacy* yang baik cenderung memiliki motivasi tinggi untuk bergerak, percaya diri dalam melakukan aktivitas fisik, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam berbagai bentuk kegiatan jasmani (Cairney et al., 2019).

Implementasi pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran cenderung didominasi oleh aktivitas olahraga modern seperti sepak bola, bola basket, dan atletik yang bersifat kompetitif dan menuntut keterampilan motorik tertentu. Kondisi ini menyebabkan tidak semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal, terutama siswa yang memiliki kemampuan fisik rendah atau tingkat kepercayaan diri yang kurang. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK menjadi tidak merata dan berdampak pada kurang optimalnya pengembangan *physical literacy* di lingkungan sekolah. Sejalan dengan permasalahan tersebut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat inklusif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik. Tremblay et al. (2018) menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang menyenangkan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktivitas fisik anak. Selain itu, Lundvall (2015) menegaskan bahwa pembelajaran PJOK perlu memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh siswa agar perkembangan motorik dan psikologis dapat tercapai secara optimal.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Permainan Tradisional muncul sebagai alternatif yang relevan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Permainan seperti gobak sodor, bentengan, dan engklek memiliki karakteristik yang sesuai dengan dunia anak karena bersifat menyenangkan, fleksibel, serta memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa untuk terlibat secara aktif tanpa tekanan kompetisi yang tinggi. Permainan tradisional juga memiliki nilai pedagogis yang kuat, seperti kerja sama tim, komunikasi, sportivitas, serta pengembangan keterampilan sosial. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan aspek fisik siswa, tetapi juga mendukung perkembangan aspek psikologis seperti motivasi dan kepercayaan diri dalam beraktivitas fisik.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara permainan tradisional dengan *physical literacy* siswa sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan keterampilan motorik dasar atau tingkat aktivitas fisik, sementara kajian yang mengintegrasikan aspek motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi dalam satu kesatuan konsep *physical literacy* masih belum banyak dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran PJOK yang dianalisis berdasarkan tiga aspek utama *physical literacy*, yaitu motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada dimensi psikologis dan sosial siswa secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

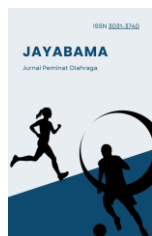
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana tingkat *physical literacy* siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di SDN 1 Kranggan?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat *physical literacy* siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih inklusif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas fisik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk menggambarkan secara objektif tingkat *Physical Literacy* pada siswa sekolah dasar tanpa adanya perlakuan atau intervensi terhadap variabel yang diteliti. Pendekatan ini dinilai sesuai untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi *physical literacy* siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang berbasis permainan tradisional.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV dan V di SDN 1 Kranggan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan total 36 siswa, yang terdiri atas 18 siswa kelas IV dan 18 siswa kelas V. Penentuan sampel tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada rentang usia tersebut berada pada tahap perkembangan motorik dan sosial yang relatif aktif, sehingga sesuai untuk menganalisis tingkat *physical literacy* dalam konteks pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

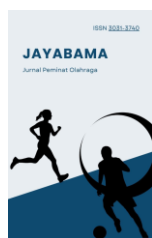
<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket *physical literacy* yang dikembangkan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi dalam aktivitas fisik. Angket disusun dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson, yang menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid karena nilai r hitung melebihi r tabel. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,828 pada aspek motivasi, 0,710 pada kepercayaan diri, dan 0,749 pada partisipasi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket sebagai sumber data utama, observasi untuk mengamati keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional, serta dokumentasi sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan dan catatan lapangan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian pada setiap indikator. Hasil analisis kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang, guna memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai tingkat *physical literacy* siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
<i>Physical literacy</i>	Motivasi	Minat mengikuti aktivitas, semangat mengikuti pembelajaran, keinginan berpartisipasi	6
<i>Physical literacy</i>	Kepercayaan Diri	Keyakinan melakukan aktivitas, keberanian mencoba, tidak malu saat bermain	6
<i>Physical literacy</i>	Partisipasi	Keaktifan dalam kegiatan, keterlibatan dalam permainan, kesediaan mengikuti aktivitas	8
		Jumlah Total	20 Soal



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data, distribusi tingkat *physical literacy* siswa dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

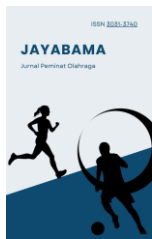
Tabel 2. Distribusi Tingkat *Physical Literacy* Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	21	58%
Baik	14	39%
Cukup	1	3%
Kurang	0	0%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, yang mengindikasikan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas fisik berbasis permainan tradisional tergolong tinggi serta relatif merata di antara seluruh responden. Ditinjau berdasarkan indikator pengukuran, seluruh aspek yang dianalisis berada pada kategori sangat baik. Aspek motivasi memperoleh persentase tertinggi sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki dorongan intrinsik yang kuat dalam mengikuti pembelajaran PJOK yang berbasis permainan tradisional. Selanjutnya, aspek kepercayaan diri mencapai 81%, yang mencerminkan bahwa siswa merasa lebih yakin dan nyaman dalam melakukan aktivitas fisik. Sementara itu, aspek partisipasi aktivitas fisik memperoleh 80%, yang menunjukkan bahwa siswa cenderung aktif serta terlibat secara konsisten dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan *Physical Literacy* siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut tercermin dari tiga aspek utama yang diamati, yaitu motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik.

Peningkatan ini dapat dijelaskan karena permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, dan permainan sejenis lainnya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta tidak menimbulkan tekanan kompetitif yang berlebihan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk terlibat secara aktif tanpa terhambat oleh perbedaan kemampuan motorik, sehingga pengalaman gerak yang diperoleh menjadi lebih merata dan inklusif.

Secara teoritis, hasil ini konsisten dengan konsep *Physical Literacy* yang menekankan pentingnya pengalaman gerak yang positif, bermakna, dan berkelanjutan dalam membentuk individu yang aktif secara fisik sepanjang hayat (Whitehead, 2010). Dalam konteks ini, permainan tradisional berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menyediakan pengalaman gerak yang kaya sekaligus mendukung perkembangan aspek fisik dan psikologis siswa. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas fisik aktif dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran PJOK (Tremblay et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Permainan tradisional juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Interaksi yang terjadi selama permainan mendorong siswa untuk lebih percaya diri serta berani berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, sehingga memperkuat aspek psikologis dalam physical literacy.

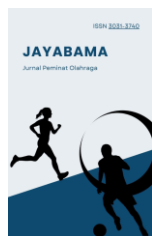
Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu pelaksanaan hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, data penelitian yang diperoleh melalui angket berpotensi dipengaruhi oleh subjektivitas responden. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode yang lebih beragam, seperti observasi mendalam atau desain eksperimen, agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran PJOK yang efektif dalam meningkatkan physical literacy siswa sekolah dasar. Guru dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan inklusif, sehingga seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara fisik, psikologis, dan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan Physical Literacy siswa sekolah dasar di SDN 1 Kraggan. Hal ini dibuktikan dengan capaian tingkat physical literacy siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 81%, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi, kepercayaan diri yang baik, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, menyenangkan, dan tidak memberikan tekanan kompetitif yang berlebihan, sehingga seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah serta penggunaan instrumen angket yang masih bergantung pada persepsi responden sehingga memungkinkan adanya subjektivitas dalam pengisian data.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah sampel pada berbagai sekolah serta menggunakan metode yang lebih beragam seperti observasi mendalam atau eksperimen agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, guru PJOK juga direkomendasikan untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran sebagai alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan physical literacy siswa secara optimal.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat konflik kepentingan dalam bentuk apapun, baik yang bersifat finansial, hubungan personal, maupun keterkaitan profesional yang berpotensi memengaruhi pelaksanaan penelitian, hasil yang diperoleh, maupun interpretasi data dalam artikel ini. Seluruh proses penelitian dilaksanakan secara objektif, transparan, dan berlandaskan pada prinsip-prinsip ilmiah tanpa adanya campur tangan pihak lain yang dapat menimbulkan bias. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun etis sesuai dengan ketentuan penulisan karya ilmiah yang berlaku.

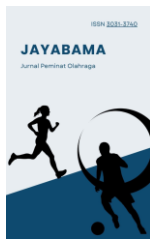
UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam mendukung terlaksananya penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dukungan tersebut mencakup bantuan dalam bentuk fasilitas penelitian, pendampingan akademik, kontribusi pemikiran, serta kemudahan akses data yang sangat membantu kelancaran proses penelitian dari awal hingga akhir.

Penulis juga mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, teknis, maupun akademik sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Segala bentuk bantuan yang diberikan memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahya, U. D., Syahtiri, M., Safwan, E., & Hamzah, M. A. (2026). Integrasi permainan olahraga tradisional dalam pembelajaran sastra Inggris: Pendekatan kolaboratif untuk meningkatkan literasi dan aktivitas fisik siswa. *SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 110-123.
- Chen, A. (2015). Operationalizing *physical literacy* for learners: Embodying the motivation to move. *Journal of Sport and Health Science*, 4(2), 125-131. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.03.005>
- Edwards, L. C., Bryant, A. S., Keegan, R. J., Morgan, K., & Jones, A. M. (2017). Definitions, foundations and associations of *physical literacy*: A systematic review. *Sports Medicine*, 47(1), 113-126. <https://doi.org/10.1007/s40279-016-0560-7>
- Fadli, M., & Sudarso. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan aktivitas fisik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 12-20.
- Farida, Y. R. S., Ayuningsih, Z. F., Dwinata, A., & Nuruddin, M. (2025). Permainan tradisional sebagai pengembangan motorik anak sekolah dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 234-244.
- Fitri, Y. (2025). *Implementasi model pembelajaran contextual teaching and learning melalui permainan tradisional berbasis multikultural di SMP Negeri 41 Bandar Lampung* [Disertasi Doktor, Universitas Lampung].
- Hanin, N., & Noordia, A. (2024). Optimalisasi kelincahan melalui penerapan olahraga tradisional menjala ikan. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(1), 91-97.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- Iswinarti. (2017). Nilai-nilai dalam permainan tradisional dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 45-53.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kurikulum 2013 pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Kemendikbud.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Prenadamedia Group.
- Lestari, I., Fahrizal, F., Amirzan, A., Hidayat, R., & Syatiri, M. (2025). Revitalisasi permainan tradisional sebagai warisan sejarah dalam meningkatkan aktivitas fisik anak sekolah dasar. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(03), 955-965.
- Longmuir, P. E., et al. (2015). Canadian assessment of *physical literacy*: Methods for children in grades 4 to 6. *BMC Public Health*, 15, 767. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2106-6>
- Maizan, I., & Pitri, N. (2025). Olahraga tradisional pacu perahu sebagai media penguatan karakter generasi muda dan pengembangan sumber daya manusia dusun rawang. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(4), 1439-1453.
- Purnamaningtyas, D. Y., & Kristanto, A. (2024). Pemanfaatan egrang dalam pembelajaran olahraga untuk meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 211-221.
- Rahma, N. S., Yuliawan, D., & Purnomo, A. M. I. (2025). Sosiologi olahraga dalam konteks pelestarian permainan tradisional sebagai instrumen integrasi sosial dan budaya. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Sains (JIPS)*, 1(01), 1-12.
- Roetert, E. P., Ellenbecker, T. S., & Kriellaars, D. J. (2018). *Physical literacy*: Why should we embrace this construct? *British Journal of Sports Medicine*, 52(20), 1291-1292. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2017-098465>