JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

PERAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK PADA PJOK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Anang Bagus Prakoso[1] (anang.prakoso12@gmail.com), Muhamad Agus Faisal[2] (faisalagus.m02@gmail.com), Ahmad Saiful Alamin[3] (ahmadsaifulalamin96@gmail.com), Rossy Rahmah Fitra[4] (rossy.rahmah123@gmail.com), Kintan Priscilla Dewayanti[5] (kpriscillad@gmail.com), Avril Owenia Oneal[6] (avrilowenia3009@gmail.com)

[1]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
[2]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
[3]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
[4]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
[5]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
[6]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Correspondent Email: anang.prakoso12@gmail.com

ABSTRACT. *This study aims to analyze the role of traditional games in fostering active student participation during Physical Education, Sports, and Health (PJOK) lessons in elementary schools. The research employed a Systematic Literature Review method, adhering to the PRISMA 2020 guidelines. Articles were sourced from Google Scholar, Garuda, and SINTA, covering the publication period of 2020–2026. The identification process yielded 200 articles; following the removal of duplicates, screening, and eligibility assessment based on established inclusion criteria, 23 articles were selected for analysis. The findings indicate that incorporating traditional games into PJOK lessons contributes to increased student engagement and active participation. Traditional games provide enjoyable learning experiences, encourage peer interaction, boost physical activity, and create a more varied learning atmosphere. Consequently, traditional games serve as a relevant alternative instructional approach to support active participation among elementary school students in PJOK.*

Keywords: *Traditional Games, Active Participation, Physical Education, Elementary School*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan tradisional dalam mendorong partisipasi aktif siswa selama pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Tinjauan Pustaka Sistematis, dengan mengikuti pedoman PRISMA 2020. Artikel-artikel diperoleh dari Google Scholar, Garuda, dan SINTA, yang mencakup periode publikasi tahun 2020–2026. Proses identifikasi menghasilkan 200 artikel; setelah penghilangan duplikat, penyaringan, dan penilaian kelayakan berdasarkan kriteria inklusi yang ditetapkan, 23 artikel dipilih untuk dianalisis. Temuan menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional ke dalam pelajaran PJOK berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi antar teman sebaya, meningkatkan aktivitas fisik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, permainan tradisional berfungsi sebagai pendekatan pengajaran alternatif yang relevan untuk mendukung partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran PJOK.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Partisipasi Aktif, PJOK, Sekolah Dasar

Article History
Received : 08-10-2026
Revision : 19-10-2026
Accepted : 19-10-2026
Published : 20-10-2026

How to cite: Prakoso, A. B., Faisal, M. A., Alamin, A. S., Fitra, R. R., Dewayanti, K. P., & Oneal, A. O. (2026). Peran permainan tradisional terhadap partisipasi aktif peserta didik pada PJOK: Systematic literature review. *Journal in Teaching and Education Area*, 3 (3), 436-454. Doi. https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Hal ini dikarenekan PJOK tidak hanya mengajarkan para siswa terkait aktivitas fisik, tetap juga memiliki peran dalam pembentukan karakter, sportivitas, dan berbagai macam kemampuan individu dan sosial yang penting bagi masa depan siswa (Sidiq et al., 2025). Selain untuk meningkatkan aspek kemampuan dan aspek sikap para siswa, PJOK juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kebugaran dan mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif bagi para siswa (Ramires et al., 2023). Hal tersebut sangat penting bagi masa pertumbuhan dan perkembangan para siswa utamanya bagi siswa sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan partisipasi aktif dari peserta didik dalam mengikuti berbagai macam aktivitas atau proses pembelajaran yang dirancang oleh guru PJOK (Maulana, 2025). Oleh karena itu, peran guru dalam merancang pembelajaran menjadi poin penting untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru PJOK dalam merancang proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu cara yang bisa digunakan yakni pemilihan model dan aktivitas pembelajaran yang berbasis pada permainan (Soriano-Pascual et al., 2022). Melalui permainan, siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik tetapi juga sedang membangun karakter diri utamanya dalam hal komunikasi, kerja sama, dan sportivitas. Selain menggunakan aktivitas bermain, guru juga dapat mengintegrasikan proses pembalajaran menggunakan berbagai macam teknologi digital (Montilla et al., 2023). Selain menggunakan dua cara tersebut, guru juga dapat menggunakan berbagai pendekatan yang selaras dengan kehidupan sehari – hari para siswa. Contoh pendekatakan yang dilakukan adalah dengan menggunakan permainan tradisional sebagai aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Penggunaan permainan tradisonal dalam proses pembelajaran tidak hanya melestarikan budaya local tetapi juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih ceria dan penuh semangat (Prasetyo et al., 2025).

Hal ini selaras dengan temuan dan *best practice* dari pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Terbimbing PPG Calon Guru Tahun 2026 di SDN Sumur Welut 1 Surabaya mulai tanggal 23 Februari – 04 Juni 2026. Dalam refleksi pengalaman tersebut, ditemukan

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

adanya perbedaan tingkat partisipasi aktif ketika aktivitas pembelajaran berupa permainan yang baru atau belum pernah dimainkan oleh siswa dengan partisipasi pada permainan tradisional atau yang sudah dimainkan oleh siswa. Hal tersebut menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini terkait peran permainan tradisional dalam partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Namun, sebelum melakukan suatu tindakan kelas atau merancang sebuah proses pembelajaran diperlukan dasar ilmiah yang mendukungnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis hasil penelitian terkait peran permainan tradisonal terhadap partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Hasil kajian dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam perumusan dan perancangan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena partisipasi aktif peserta didik merupakan salah satu indicator tercapainya tujuan pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, peran permainan tradisional perlu dikaji secara sistematis dari hasil-hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam agar guru maupun pihak yang terlibat dalam aspek pendidikan dapat memaksimalkan permainan tradisional sebagai media bantu. Selain itu, hasil kajian dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan dan dasar ilmiah bagi guru dan peneliti lainnya dalam merancang dan menentukan strategi pembelajaran PJOK yang berfokus pada peningkatan partisipasi aktif peserta didik.

Lebih jauh dari itu, beberapa penelitian terdahulu masih mengkaji peran permainan tradisional secara luas seperti perannya dalam meningkatkan kemampuan sosial, hasil belajar, dan keterampilan motorik (Darmayanti & Farida, 2025; Nur, 2025; Yusroni & Alimah, 2023). Akan tetapi, masih kurang adanya penelitian yang secara khusus dan spesifik dalam menganalisis peran permainan tradisional dalam partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Hal tersebut menjadi keterbaruan dalam penelitian ini dan ditambah dengan pengintegrasian pengalaman PPL dalam proses analisis menjadi poin penting penelitian ini perlu dilakukan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi mahasiswa, guru PJOK, dan sekolah dalam merancang proses pembelajaran dan kebijakan yang berorientasi pada budaya setempat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Peneltian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan mensintesis hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan peran permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK tingkat sekolah dasar. Penelitian dengan menggunakan metode SLR dipilih karena dapat memberikan analisa yang mendalam, komprehensif, dan sistematis yang didasarkan pada temuan penelitian yang telah dipublikasikan dari berbagai sumber ilmiah (Kerimbayev et al., 2023). Kemudian untuk desain penelitian dan proses kajian yang dilakukan mengikuti pedoman dari metode Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) yang meliputi beberapa tahapan seperti identifikasi, penseleksian, dan penentuan kelayakan pada topik yang relevan (Tedja et al., 2024).

Sumber Data dan Kriteria Artikel

Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang diperoleh dari sumber Google Scholar, Garuda, dan SINTA. Adapun beberapa kriteria yang masuk (Inclusion Criteria) dalam penelitian ini yakni,

1. Artikel dipublikasikan pada rentang tahun 2020-2026
2. Artikel membahas tentang permainan tradisional dalam konteks pembelajaran PJOK
3. Artikel dilakukan pada jenjang sekolah dasar
4. Artikel membahas keterlibatan, partisipasi aktif, dan keaktifan belajar siswa
5. Artikel tersedia dalam bentuk teks lengkap (full text)

Sedangkan kriteria eksklusi (Excluded Criteria) yakni,

1. Artikel duplikat yang ditemukan di lebih dari satu sumber / database
2. Artikel yang tidak berkaitan dengan pembelajaran PJOK
3. Subyek penelitian bukan siswa sekolah dasar
4. Artikel yang tidak menggunakan permainan tradisional dan partisipasi aktif siswa sebagai fokus kajian
5. Artikel tidak dapat diakses secara lengkap

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada beberapa tahapan, yakni:

1. Menentukan topik dan rumusan masalah
2. Menentukan beberapa kata kunci untuk melakukan pencarian artikel di sumber yang ditentukan. Kata kunci tersebut yakni "permainan tradisional", "Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)", "Partisipasi aktif". Selain dalam Bahasa Indonesia, kata kunci juga dalam Bahasa inggris yakni "traditional games", "physical education", "student engagement"
3. Melakukan proses penyaringan dan seleksi artikel berdasarkan judul, abstrak, dan isi artikel.
4. Meyeleksi artikel sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi
5. Menganalisis dan mensintesis hasil penelitian
6. Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil literatur yang terseleksi

Teknik Analisis Data

Artikel yang telah lolos seleksi sesuai dengan kriteria inklusi akan dianalisa secara tematik dan sintesis naratif. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hasil penelitian untuk data kualitatif (Bowman et al., 2023). Hasil analisis kemudian dikelompokkan dalam tema utama dalam bentuk table yang berisi tentang nama peneliti dan tahun terbit, judul penelitian, nama atau jenis permainan tradisional yang digunakan, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta dampak permainan tradisional terhadap partisipasi atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap terakhir, hasil temuan tersebut disimpulkan secara komprehensif dalam rangka mendukung pembelajaran PJOK di sekolah dasar yang mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

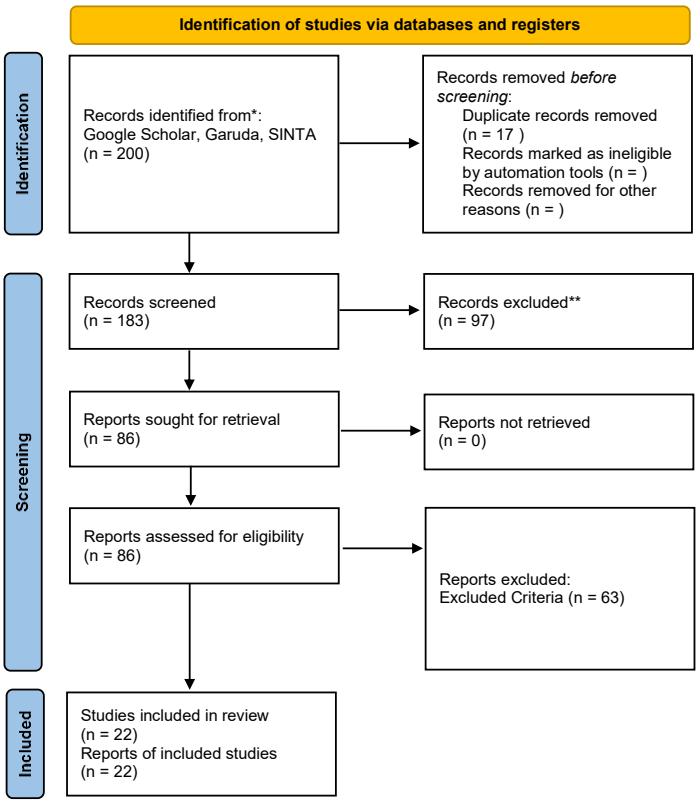
JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

HASIL

Seleksi Artikel Berdasarkan Diagram PRISMA

Berdasarkan alur seleksi PRISMA 2020, hasil proses identifikasi memperoleh 200 artikel. Selanjutnya, proses penentuan artikel berlanjut pada penyeleksian artikel yang duplikat sebanyak 17 artikel terseleksi. Akhirnya artikel tersisa 183 artikel dan berlanjut pada tahap screening. Pada tahap screening, sebanyak 97 artikel tereliminasi karena tidak sesuai dengan fokus penelitian, sehingga menyisakan 86 artikel untuk lanjut pada tahap penentuan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Selanjutnya dari tahap inklusi kriteria menyeleksi 64 artikel yang tidak lolos karena termasuk dalam eksklusi kriteria. Sehingga dalam hasil akhirnya didapatkan 22 artikel yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam tahap Systematic Literature Review.



Gambar 1. Alur Diagaram PRISMA 2020

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 1, Tahun 2026 | xx-xx
e-ISSN : 3047-7034 | doi: xxxx-xxxx

Tabel 1. Ringkasan Studi

Penulis dan Tahun	Title	Nama Permainan	Instrumen Partisipasi Aktif Siswa	Dampak Dalam Pembelajaran
(Aliriad, 2023)	Analisis Konsep Permainan Tradisional dan Implementasinya dalam Pendidikan Olahraga	Permainan Tradisional Ular	Lembar observasi dan wawancara yang disusun oleh peneliti	Mayoritas siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengaku senang dalam menjalani permainan tradisional yang diberikan.
(Prasetyo et al., 2025)	Hubungan Aktivitas Fisik Tradisional Sasak dengan Partisipasi Aktif Siswa dalam PJOK Sekolah Dasar	Permainan Sasak	Kuesioner Skala Likert 1-4 yangdisusun oleh peneliti	Partisipasi aktif melalui permainan tradisional terbukti berkorelasi positif dengan aktivitas fisik siswa karena para siswa bergerak dengan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan tradisional
(Nofrizal et al., 2026)	Pengaruh Model Aktivitas Pembelajaran Olahraga Tradisional Terhadap Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Permainan Gobak Sodor	*Physical Activity Participation Observation Rubric*	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 71,5%. Selain itu terjadi peningkatan yang signifikan dalam semua dimensi pengukuran partisipasi.
(La Kamadi et al., 2024)	Pembelajaran penjas dalam bentuk permainan tradisional pada murid SD Negeri Mattoanging II Makassar	Permainan Gobak Sodor, Engklek, dan Congklak	Lembar observasi dan wawancara yang disusun oleh peneliti	Penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional memberikan peningkatan yang paling mencolok pada aspek minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran
(Al Humam & Ar Rasyid, 2025)	Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Olahraga	Permainan Gobak Sodor dan Engklek	Lembar observasi dan wawancara yang disusun oleh peneliti	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa sebanyak 13 poin melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK

JITERA JOURNAL © 2024 is licensed under CC BY-SA 4.0

(Angga et al., 2025)	Optimalisasi Gerak Anak melalui Permainan Tradisional Lombok di SD Negeri 1 Kekait Lombok Barat	Permainan Manuk Kurung, Rabanga, Tar, Kudung, dan Bejingklak.	Lembar observasi dan wawancara yang disusun oleh peneliti	Terjadi peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK melalui *treatment* selama 4 minggu.
(Tiyar Edwin Jahya et al., 2025)	Permainan tradisional sebagai media pembelajaran: dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa	Permainan Congklak	Motivasi belajar dan angket keterlibatan siswa	Penerapan permainan tradisional sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dan dampak positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran
(Irawan et al., 2026)	Pembentukan Karakter dan Optimalisasi Budaya Gerak Melalui Permainan Tradisional	Permainan bakiak, bekel, ketapel, dan egrang bambu	Observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 150 siswa (100%) subyek penelitian mengalami peningkatan pasrtisipasi akfif dalam pembelajaran yang sebelumnya hanya mengenal dari gawai mereka
(Fauzitama et al., 2025b)	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK	Permainan Gobak Sodor dan Bentengan	Observasi langsung dan angket partisipasi siswa	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 20-30% dari siklus 1 ke siklus 2 setelah mendapatkan perlakuan permainan tradisional.
(Tarigan et al., 2025)	Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional	Lompat Tali, Engklek, Boy - Boyan, Egrang	Kajian Literatur	Mengintegrasikan permainan tradisional dalam PJOK membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatka partisipasi siswa
(Yanto et al., 2026)	Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SDI. Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep	Permainan Engklek dan Bentengan	Angket Minat Belajar	Terjadi peningkatan partisipasi sebesar 1,76 pada skor rata - rata angket yang telah diberikan.

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

(Prialita & Hanafiah, 2025)	Systematic Management of Traditional Games as Educational Media: A Multiple Case Study of Learning Quality Enhancement in Indonesian Primary Schools	Engklek dan Galah Asin	Observasi proses, dinamika kelas, dan angket partisipasi siswa	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar10 - 15 % pada proses pembelajaran PJOK dengan permainan tradisional
(Tsg & Tomskaya, 2020)	Implementation Of Traditional Sports And Games In School Settings And Physical Education	Permainan dan Olahraga Tradisional (TSGs)	Kajian Literatur	Subyek penelitian sebanyak 80% merasa terjadi peningkatan pada partisipasi dalam pembelajaran karena merasa nyaman mengikuti pembelajaran
(Yani & Info, 2025)	Game-Based Educational Approach: The Role of Snakes and Ladders in Enhancing Students' Active Participation in Thematic Learning at Elementary Schools	Permainan Ular Tangga	Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 70% setelah mendapatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran
(Fauzi et al., 2023)	The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students	Bentengan dan Boy Boyan	Traditional games and sports participation instruments with a scale of 2 "Yes" or "No"	Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan tradisional di dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa
(Faradila et al., 2024)	Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Pjok	Permainan gobak sodor, perepet jengkol, engklek, congklak, boy-boyan, dan kucing-kucingan	Kajian Literatur	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional membuat siswa lebih tertartik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026 | 436-454
e-ISSN : 3047-7034 | doi: https://doi.org/10.69673/jitera.v3i3.287

(Noven Christoper Butarbutar et al., 2024)	Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar	Permainan tradisional, seperti engklek, gobak sodor, bentengan, dan petak umpet	Kajian Literatur	Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional meningkatkan partisipasi aktif siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif.
(Nazirun & Sari, 2026)	Sosialisasi Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Kesehatan Jasmani dan Minat Siswa SD terhadap Pembelajaran Olahraga	Permainan galah asin, engklek, egrang batok, dan benteng-bentengan	Observasi partisipasi siswa	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa sekitar 75% dan menunjukkan peningkatan juga dalam hal pemahaman terkait permainan tradisional
(Al Humam & Ar Rasyid, 2025)	Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Olahraga	Permainan engklek dan gobak sodor	Kajian Literatur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasiaan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa.
(Iyan, 2025)	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Permainan egrang	Pre test dan Post test kuesioner minat belajar siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional menjadi strategi pembelajaran PJOK yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam pembelajaran
(Fauzitama et al., 2025)	Increasing Students' Interest in Learning Through the Application of Traditional Games in PJOK Learning	Permainan Gobak Sodor dan Bentengan	Observasi dan angket partisipasi siswa	Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 karena penerapan permainan tradisional dalam PJOK

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

JOURNAL IN TEACHING AND EDUCATION AREA
Vol. 3, No. 1, Tahun 2026 | xx-xx
e-ISSN : 3047-7034 | doi: xxxx-xxxx

PEMBAHASAN

Karakteristik & Implementasi Permainan Tradisional dalam PJOK Sekolah Dasar

Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang diwariskan secara turun-temurun, memiliki aturan sederhana, menggunakan peralatan yang mudah diperoleh, serta dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan pengalaman gerak, meningkatkan keterampilan gerak fundamental, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Berbagai permainan tradisional memuat gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yang mendukung perkembangan keterampilan motorik siswa (Triansyah & Gustian, 2020; Wijaya, 2023). Selain aspek psikomotor, permainan tradisional juga memiliki nilai sosial, afektif, dan budaya karena mendorong komunikasi, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kepatuhan terhadap aturan, serta memperkenalkan kembali budaya lokal kepada peserta didik. Berdasarkan penelitian Faradila et al., (2024) menyatakan bahwa siswa merasa lebih tertarik dengan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional yang menjadi landasan mereka menjadi aktif bergerak. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek gerak, sosial, karakter, dan budaya.

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran serta memilih permainan berdasarkan keterampilan gerak yang dikembangkan, usia dan kemampuan siswa, jumlah peserta didik, kondisi lingkungan, sarana, serta aspek keselamatan. Permainan seperti gobak sodor dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas berlari, perubahan arah, kerja sama, dan strategi, sedangkan engklek dapat memberikan stimulus terhadap keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kekuatan otot kaki, motivasi belajar, dan interaksi sosial. Permainan juga dapat dimodifikasi melalui ukuran lapangan, jumlah pemain, waktu, aturan, maupun alat agar seluruh siswa dapat berpartisipasi sesuai kemampuannya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berpotensi meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar (Zulnadila, 2025; Mukminin & Abdulaziz, 2026; Shodiq et al., 2025). Namun, penerapannya perlu memperhatikan keterbatasan fasilitas, waktu, ruang aktivitas, keselamatan, serta tingkat familiaritas siswa terhadap permainan tradisional sehingga

JITERA JOURNAL © 2024 is licensed under CC BY-SA 4.0

kemampuan guru dalam melakukan modifikasi dan evaluasi menjadi penting untuk memastikan kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peran Permainan Tradisional terhadap Partisipasi Aktif Peserta Didik

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK karena menggabungkan aktivitas gerak, aturan permainan, interaksi sosial, dan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan seperti gobak sodor, engklek, dan bentengan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif bergerak, mengikuti aturan, bekerja sama, mencoba keterampilan, serta berinteraksi dengan teman. Selain meningkatkan partisipasi dan minat belajar, permainan tradisional juga mendukung perkembangan keterampilan gerak dasar, kebugaran jasmani, koordinasi, keseimbangan, kerja sama, disiplin, sportivitas, dan karakter peserta didik.

Agar manfaat tersebut dapat tercapai secara optimal, permainan tradisional perlu dirancang sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penelitian Prialita & Hanafiah, (2025) siswa mengalami peningkatan partisipasi aktif sebesar 10-15% ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional. Guru dapat memodifikasi ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan, waktu bermain, tingkat kesulitan, maupun peran peserta didik agar seluruh siswa memiliki kesempatan untuk terlibat, termasuk dalam pembelajaran inklusif. Dengan demikian, permainan tradisional dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran PJOK yang kontekstual, inklusif, aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi seluruh peserta didik.

Kontribusi Permainan Tradisional terhadap Keterlibatan Fisik, Motorik, dan Sosial Peserta Didik

Permainan tradisional berkontribusi terhadap keterlibatan fisik, perkembangan motorik, dan keterampilan sosial peserta didik. Berbagai permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, dan bakiak mendorong peserta didik untuk aktif berlari, melompat, menjaga keseimbangan, mengubah arah, serta mengoordinasikan gerak tubuh. Aktivitas tersebut dapat mendukung perkembangan keterampilan lokomotor, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kecepatan, dan kekuatan. Selain itu, sifat permainan yang menyenangkan

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

membuat peserta didik lebih termotivasi untuk bergerak dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu menurut penelitian Tsg & Tomskaya, (2020) menyatakan bahwa sebanyak 80% siswa merasa nyaman dan senang sehingga mereka berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK dengan perasaann yang gembira.

Permainan tradisional juga memberikan manfaat sosial karena umumnya dilakukan secara berkelompok. Peserta didik belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi peran, mematuhi aturan, menunjukkan empati, bertanggung jawab, serta menyelesaikan konflik. Keunggulan lainnya adalah kemampuan permainan tradisional untuk mengintegrasikan aspek fisik, motorik, sosial, dan budaya dalam satu aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya, dengan tetap menyesuaikan aturan, tingkat kesulitan, serta bentuk aktivitas dengan kebutuhan peserta didik.

Faktor Pendukung dan Penghambat Partisipasi Aktif melalui Permainan Tradisional

Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional dipengaruhi oleh karakteristik permainan, peserta didik, guru, lingkungan pembelajaran, serta sarana dan prasarana. Penelitian Fauzi (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap partisipasi peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Faktor pendukungnya meliputi ketertarikan dan kesenangan peserta didik, karena unsur bermain dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran (Rahman & Hartati, 2020); interaksi dan kerja sama antarpeserta didik, karena permainan kelompok mendorong komunikasi, tanggung jawab, dan pengalaman sosial (Arfanda, 2024); serta bentuk permainan yang sederhana dan sesuai karakteristik peserta didik, sehingga mudah dimodifikasi berdasarkan usia, kemampuan motorik, jumlah peserta didik, dan kondisi lingkungan (Arjuna, 2025). Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dalam menjelaskan aturan, memberikan contoh, mengatur kelompok, dan melakukan modifikasi menjadi penting untuk memastikan seluruh peserta didik terlibat (Fauzi, 2024). Permainan tradisional juga memberikan kesempatan aktivitas fisik yang tinggi melalui aktivitas berlari, melompat, mengubah arah, melempar, dan menangkap yang dapat mendukung kebugaran, keterampilan gerak dasar, serta mengurangi perilaku sedentari peserta didik (Nasir, 2026).

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat partisipasi aktif. Penggunaan gadget dan kebiasaan sedentari dapat mengurangi ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas fisik secara langsung karena meningkatnya waktu penggunaan perangkat elektronik (Nasir, 2026). Namun, dengan adanya permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat mengurangi penggunaan gadget yang dialami oleh siswa (Irawan et al., 2026). Perbedaan kemampuan fisik dan keterampilan gerak juga dapat menyebabkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih rendah merasa kesulitan dan memilih pasif sehingga permainan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Keterbatasan sarana, prasarana, dan ruang bermain dapat mengurangi kesempatan bergerak apabila jumlah peserta didik tidak sebanding dengan luas lapangan atau ketersediaan alat, sehingga diperlukan modifikasi permainan dan pembagian kelompok. Selain itu, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan dapat menimbulkan kebingungan sehingga guru perlu memberikan instruksi secara bertahap, demonstrasi, dan kesempatan mencoba sebelum permainan dimulai. Faktor lainnya adalah perbedaan motivasi setiap peserta didik. Sisilya (2021) menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional pada konteks tertentu tidak selalu memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi, yang menunjukkan bahwa efektivitas permainan tradisional juga dipengaruhi oleh desain aktivitas, karakteristik peserta didik, dan cara guru mengimplementasikannya.

Implikasi Permainan Tradisional bagi Pembelajaran PJOK dan Arah Penelitian Selanjutnya

Kajian mengenai permainan tradisional dalam pendidikan jasmani menunjukkan perkembangan bukti yang semakin kuat, terutama melalui meningkatnya penggunaan desain eksperimen dan kuasi-eksperimen serta perluasan subjek penelitian dari sekolah dasar hingga jenjang lainnya. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pengukuran efek sehingga mekanisme bagaimana peserta didik berubah dari pasif menjadi aktif belum banyak dijelaskan. Permainan tradisional juga sering diperlakukan sebagai konsep yang homogen, padahal setiap permainan memiliki struktur aturan, tuntutan gerak, pola interaksi, dan makna budaya yang berbeda. Selain itu, bukti yang tersedia masih didominasi efek jangka pendek dan konteks tertentu sehingga keberlanjutan serta generalisasi hasil masih perlu dikaji lebih lanjut. Dalam praktik pembelajaran PJOK,

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

permainan tradisional perlu ditempatkan sebagai bagian integral pembelajaran dengan tujuan, alokasi waktu, dan penilaian yang jelas. Guru juga perlu memiliki kemampuan memilih, menganalisis, dan memodifikasi permainan sesuai karakteristik peserta didik, sumber daya, serta konteks budaya lokal. Evaluasi sebaiknya tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga kualitas proses partisipasi, seperti bagaimana peserta didik bergerak, berinteraksi, dan mengalami pembelajaran. Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas juga dapat memperkaya penerapan permainan tradisional sekaligus memperkuat keterhubungan sekolah dengan budaya lokal.

Penelitian selanjutnya perlu bergerak dari pertanyaan mengenai efektivitas menuju pemahaman tentang bagaimana, dalam kondisi apa, dan bagi siapa permainan tradisional dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Pendekatan kualitatif maupun campuran dapat digunakan untuk mengkaji proses keterlibatan peserta didik secara lebih mendalam, termasuk faktor yang memicu atau menurunkan partisipasi. Penelitian juga perlu menganalisis variabel seperti usia, kemampuan gerak, latar belakang budaya, pengalaman guru, motivasi, hubungan teman sebaya, dan persepsi kompetensi. Selain itu, permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran PJOK yang responsif terhadap budaya, bukan sekadar sebagai bentuk intervensi. Integrasi teknologi melalui video, animasi, atau media interaktif juga dapat dieksplorasi tanpa menghilangkan unsur aktivitas fisik dan interaksi sosialnya. Penelitian mengenai pengembangan profesional guru, studi longitudinal untuk melihat keberlanjutan partisipasi, serta studi komparatif lintas budaya juga diperlukan untuk menghasilkan prinsip implementasi permainan tradisional yang lebih kuat, adaptif, dan relevan bagi berbagai konteks pembelajaran PJOK. Penerapan pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan tradisional harus terus ditingkatkan karena dapat memberikan peningkatan yang signifikan utamanya pada aspek minat dan partisipasi aktif siswa (La Kamadi et al., 2024).

KESIMPULAN

Permainan tradisional berperan positif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran PJOK di sekolah dasar. Penerapannya mendorong keterlibatan dalam aktivitas fisik, meningkatkan motivasi, interaksi sosial, kerja sama, dan keterampilan motorik, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

Efektivitas permainan tradisional dipengaruhi oleh karakteristik permainan, kemampuan siswa, peran guru, serta kondisi fasilitas dan lingkungan belajar. Penelitian selanjutnya sebaiknya mengkaji keberlanjutan efek-efek tersebut, mekanisme yang mendorong partisipasi, serta implementasinya dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada segenap anggota kelompok PPG Calon Guru PJOK Universitas Negeri Surabaya Tahun 2026 yang telah menyelesaikan dan menyusun artikel ini hingga selesai. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca uamanya dan para penulis khususnya.

DEKLARASI

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menggunakan AI secara bijak dan sangat terbatas dan tidak menggunakannya dalam proses pencarian, seleksi, analisis, dan intrepretasi yang hal tersebut menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya. Seluruh isi telah melalui peninjauan bersama tim peneliti untuk memastikan keakuratan informasi dan integritas akademik.

Kontribusi Penulis

- ABP : Perumusan ide dan penyusunan metodologi
- MAF : Pencarian literatur
- ASA : Melakukan proses seleksi dan analisis literatur
- RRF : Melakukan sintesis literatur
- KPD : Peninjauan dan penyuntingan pembahasan
- AOO : Penyempurnaan naskah secara menyeluruh

Pernyataan Pendanaan

Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri oleh tim peneliti tanpa memperoleh pendanaan dari lembaga pemerintah, swasta, maupun lembaga lainnya.

Konflik Kepentingan

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Al Humam, M. F., & Ar Rasyid, M. Z. (2025). Penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat siswa terhadap olahraga. Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga, 5(3), 775–780. https://doi.org/10.55081/jumper.v5i3.3319

Aliriad, H. (2023). Analisis konsep permainan tradisional dan implementasinya dalam pendidikan olahraga. Jurnal Ilmiah Pendidikan Olahraga, 8(1), 52–61. https://doi.org/10.24036/MensSana.08012023.07

Angga, P. D., Makki, M., Nurwahidah, Andika, I. P. H. W., & Radiusman. (2025). Optimalisasi gerak anak melalui permainan tradisional Lombok di SD Negeri 1 Kekait Lombok Barat. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 8(4), 689–700. https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10206

Bowman, R., Nadal, C., Morrissey, K., Thieme, A., & Doherty, G. (2023). Using thematic analysis in healthcare HCI at CHI: A scoping review. In Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. https://doi.org/10.1145/3544548.3581203

Butarbutar, N. C., Hasibuan, A. M., Utami, N. D., Annisa, S., & Siddik, F. (2024). Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi, 1(3), 41–48. https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i3.36

Darmayanti, R., & Farida, F. (2025). Permainan tradisional dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3). Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 3(1), 7–16. https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.761

Edwin Jahya, T., Hidayat, T., & Wibowo, S. (2025). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran: Dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science, 13(3), 602–609. https://doi.org/10.32682/bravos.v13i3/194

Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(3), 3119–3128. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242

Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. South Asian Journal of Social Studies and Economics, 11(6), 1368–1375. https://doi.org/10.13189/saj.2023.110622

Fauzitama, W., Utomo, A. C., & Zawawi, M. A. (2025). Meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan, 3(4), 512–523. https://doi.org/10.2024/ns.v3i04.2025_P559-568

Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., Amrulloh, A., Lutfiani, D., Rahesti, N., Awaliyah, U. A., Fatma, M. S., Azzahra, S., & Kartika, I. S. (2026). Pembentukan karakter dan optimalisasi budaya gerak melalui permainan tradisional. Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia, 2(1), 65–71. https://doi.org/10.15294/jpoi.v2i1.33774

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

Iyan. (2025). Pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar, 5(2), 285–291. https://doi.org/10.26858/jppsd.v5i2.77498

Kamadi, L., Bachtiar, I., Hanafi, S., Azis, I., & Sadzali, M. (2024). Pembelajaran penjas dalam bentuk permainan tradisional pada murid SD Negeri Mattoanging II Makassar. Jurnal Bina Pengabdian kepada Masyarakat, 5(1), 69–80. https://doi.org/10.55081/jbpkm.v5i1.3404

Maulana, A. R. (2025). Penerapan permainan kecil benteng-bentengan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMK Harapan Bangsa Kota Serang. Jurnal Padamu Negeri, 2(2), 1–9. https://doi.org/10.69714/ch766h98

Montilla, V. R., Rodriguez, R., Aliazas, J. V. C., & Gimpaya, R. (2023). Teachers' pedagogical digital competence as relevant factors on academic motivation and performance in physical education. International Journal of Scientific and Management Research, 6(6), 45–58. https://doi.org/10.37502/IJSMR.2023.6604

Nazirun, N., & Sari, M. (2026). Sosialisasi olahraga tradisional untuk meningkatkan kesehatan jasmani dan minat siswa SD terhadap pembelajaran olahraga. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(1), 148–155. https://doi.org/10.31004/abdira.v6i1.1270

Nofrizal, D., Natution, A. F., Alhumary, F. M., & Nugroho, A. (2026). Increasing students' active participation in physical education classes. Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan, 14(2), 439–452. https://doi.org/10.55081/jsbg.v14i2.6016

Nur, M. (2025). Efektifitas permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar: Literature review. Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT), 6(1). https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808

Prasetyo, M. T., Yusup, N. F., Abdullah, C. P. E. P., & Basna, R. Y. (2025). Hubungan aktivitas fisik tradisional Sasak dengan partisipasi aktif siswa dalam PJOK sekolah dasar. SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga, 6(3), 636–643. https://doi.org/10.46838/spr.v6i3.889

Prialita, A., & Hanafiah, H. (2025). Systematic management of traditional games as educational media: A multiple case study of learning quality enhancement in Indonesian primary schools. Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4(4), 2490–2499. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2165

Ramires, V. V., dos Santos, P. C., Filho, V. C. B., da Silva Bandeira, A., Tenório, M. C. M., de Camargo, E. M., de Paula Ravagnani, F. C., Sandreschi, P., de Oliveira, V. J. M., Hallal, P. C., & Silva, K. S. (2023). Physical education for health among school-aged children and adolescents: A scoping review of reviews. Journal of Physical Activity and Health, 20(7), 586–599. https://doi.org/10.1123/jpah.2022-0395

Sidiq, A., Gustiawati, R., & Kurniawan, F. (2025). Analisis isu eksklusivitas dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 24(2), 354–365. https://doi.org/10.20527/multilateral.v24i2.22295

Soriano-Pascual, M., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S., & Baena-Morales, S. (2022). Gamification as a pedagogical model to increase motivation and decrease disruptive behaviour in physical education. Children, 9(12), Article 1931. https://doi.org/10.3390/children9121931

Tarigan, F., Siregar, S., Cristian, D., & Saragih, C. (2025). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga, 4, 6–13. https://doi.org/10.56842/pior.v4i2.353

Tedja, B., Al Musadieq, M., Kusumawati, A., & Yulianto, E. (2024). Systematic literature review using PRISMA: Exploring the influence of service quality and perceived value

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0

on satisfaction and intention to continue relationship. Future Business Journal, 10(1), Article 39. https://doi.org/10.1186/s43093-024-00326-4

Tsg, G., & Tomskaya, L. (2020). Implementation of traditional sport and games in school setting. International Virtual Panel Series.

Yani, S., & Info, S. (2025). Game-based educational approach: The role of snakes and ladders in enhancing students' active participation in thematic learning at elementary schools. Journal of Learning on History and Social Sciences, 2(7), 460–465. https://doi.org/10.61796/ejlhss.v2i7.1363

Yanto, M., Mas'odi, & Firdaus, N. W. R. (2026). Penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran PJOK kelas IV SDI Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep. SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga, 7(2), 632–635. https://doi.org/10.46838/spr.v7i2.1152

Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional. CITIUS: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, 3(2), 155–162. https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443

JITERA JOURNAL © 2026 is licensed under CC BY-SA 4.0