

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas VII SMP PGRI 7 Palembang

Jujur Gunawan Manullang¹, Widya Handayani¹, Endie Riyoko¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

*Corresponding author: jujurgm@univpgri-palembang.ac.id

Abstract

Penelitian ini dikukan dengan tujuan mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional (tawanan, dang-adangan, gongcang kaleng) terhadap kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang. Metode yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental one-group pretest-posttest design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu permainan tradisional sebagai variabel bebas dan tingkat kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP7 PGRI Palembang sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 160 orang dari 4 kelas VII SMP 7 PGRI Palembang dan diambil sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik analisis data diolah dengan tes uji T. Berdasarkan hasil uji T didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,73 dan t_{tabel} sebesar 1,68, jadi terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang.

Kata kunci: Olahraga Tradisional, Kebugaran Jasmani, Pendidikan Jasmani

Abstract

The purpose of this study was to determine and describe the effect of traditional games on the level of physical fitness of seventh grade students of SMP 7 PGRI Palembang. The method used in this study was a pre-experimental one-group pretest-posttest design. There are two variables in this study, namely traditional games (captive, dang-adangan, shaking cans) as the independent variable and the level of physical fitness of the seventh grade students of SMP 7 PGRI Palembang as the dependent variable. The population in this study found 160 people from 4 grade VII SMP 7 PGRI Palembang and the samples taken in this study found 20 people consisting of 10 men and 10 women. data analysis techniques processed by T test test. Based on the results of the t test, the t_{count} value is 3.73 and t_{table} is 1.68, so there is an effect of traditional games on the physical fitness level of seventh grade students of SMP 7 PGRI Palembang.

Keywords: Traditional Sports, Physical Fitness, Physical Education

Received: 1 Juni 2022

Revised: 20 Juni 2022

Accepted: 25 Juni 2022

Published: 30 Juni 2022

Pendahuluan

Pendidikan jasmani menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan, yakni meningkatkan kapasitas individu secara alami, motorik, intelegensi, emosional, serta karakter yang dijembatani oleh aktivitas fisik (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yakni mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada semua satuan pendidikan. Mata pelajaran ini mempunyai peran dalam mengembangkan tiga aspek pembelajaran yakni: afektif, kognitif serta psikomotor, dengan sistem pembelajaran dapat bersifat teoritis maupun praktik. PJOK berusaha untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani (Annisa, 2019).

Pada pelaksanaannya kegiatan proses pembelajaran PJOK sebagai besar materi dilaksanakan pada luar ruangan (*outdoor*). Umumnya, dalam pelaksanaannya siswa cenderung lebih meminati dan antusias pada kegiatan pembelajaran yang bersifat permainan baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Seperti yang terdapat pada permainan tradisional (Hadi et al., 2018). Sebagai seorang pengajar haruslah dapat memilah dan memilih berbagai macam dan bentuk permainan yang dapat diberikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang lebih dominan melakukan permainan diluar ruangan (Anaitulloh et al., 2021).

Indonesia yang kaya akan budaya juga memiliki permainan luar ruangan yang dikenal dengan sebutan permainan tradisional, permainan tradisional tersebut merupakan identitas dan kebanggaan daerah-daerah di Indonesia antara lain Permainan “Tawanan, Dang–Adangan, dan Goncang Kaleng” yang merupakan beberapa permainan tradisional yang berasal dari daerah Sumatera Selatan dan Riau (Education et al., 2022). Permainan *tawanan*, *dang-adangan* dan *goncang kaleng* merupakan bentuk permainan yang atraktif dan banyak mengandung unsur gerakan spontan bagi anak-anak hingga orang dewasa karena permainan tersebut melibatkan aktivitas jasmani yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani bagi pelakunya (Setyawan & Hartinah, 2019). Permainan tradisional merupakan permainan yang telah mengakar dan diturunkan antar generasi hingga sampai sekarang. Aktivitas permainan ini selalu menjadi kegiatan yang rutin dilakukan khususnya dimasyarakat pedesaan. Dalam pelaksanaannya permainan ini tidak menggunakan aturan baku cenderung aturan bersifat sederhana yang disepakati secara bersama-sama dan menggunakan media yang sederhana pula, atau mudah dijangkau secara ekonomis, seperti permainan dakon, tali, logo, engklek, dan lain sebagainya (Patel, 2019).

Hanief & Sugito (2015), kebugaran jasmani merupakan ketangguhan tubuh melakukan penyesuaian (*adaptasi*) pada pembebasan fisik yang diberikan (dari kerja yang dilakukan sehari-hari) tanpa merasakan kelelahan yang sangat besar. Kebugaran jasmani sangat dibutuhkan oleh manusia, agar dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan efektif dan efisien tanpa mengalami kelelahan. Tidak menimbulkan kelelahan yang signifikan, maksudnya ialah setelah seseorang melakukan aktivitas, maka masih mempunyai cadangan energi untuk melakukan kegiatan senggangnya dan serta keperluan harian lainnya yang mendadak. Muara dari kebugaran jasmani yang baik ini adalah dapat meningkatkan etos kerja dan kualitas pekerjaan yang dihasilkan. Untuk mengetahui dan menilai tingkat kebugaran jasmani seseorang dilakukan dengan pengukuran komponen kebugaran jasmani (Maulana et al., 2021).

Jamaliah & Priono, (2022) kriteria kebugaran jasmani sebenarnya ditentukan oleh dua

komponen yaitu komponen kesehatan yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kebugaran jasmani yaitu daya tahan, daya tahan dan kekuatan otot, struktur tubuh dan fleksibilitas dan komponen keterampilan yang mempengaruhi kebugaran jasmani adalah otot, kelincahan, kecepatan, bentuk tubuh dan ketebalan otot. Kebugaran jasmani mempunyai komponen-komponen yang penting untuk mendukung terwujudnya kebugaran jasmani diinginkan. Mengetahui komponen kebugaran jasmani sangat penting, karena dapat menentukan buruk baiknya kebugaran jasmani seseorang.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, saat peneliti melakukan observasi di SMP 7 PGRI Palembang aktivitas siswa pada saat istirahat adalah membeli jajanan sekolah. Siswa tidak mempunyai kreativitas untuk melakukan aktivitas fisik, baik berupa permainan disaat jam istirahat. Jam istirahat digunakan siswa kebanyakan berdiam diri di dalam kantin sekolah. Kurangnya aktivitas jasmani siswa di luar ruangan menyebabkan rendahnya tingkat kebugaran jasmani siswa dan siswi. Oleh karena itu, perlunya diberikan aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dengan cara diberikan aktivitas jasmani seperti permainan tradisional *tawanan*, *dang-adangan*, dan *goncang kaleng* yang melibatkan aktivitas jasmani.

Permainan tradisional adalah harta karun khazanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dan dilestarikan serta diajarkan secara masif melalui pembelajaran pendidikan jasmani di semua satuan pendidikan. Terdapat ribuan macam permainan tradisional yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu yang timbul dari budaya daerah tersebut, permainan tradisional dikenal juga sebagai permainan rakyat yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Royana, 2017). Permainan berasal dari kata main, yang berarti: berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati, baik dengan menggunakan peralatan tertentu atau tidak. Dalam suatu permainan, para pemain melakukan suatu aktivitas: atau perbuatan yang disebut bermain (Sugawara & Nikaido, 2014). Tipe bermain itu sendiri dapat dibedakan atas tiga bagian, yakni: (a) bermain aktif, (b) bermain pasif, dan (c) bermain intelektual.

Permainan tradisional *tawanan* dilakukan oleh anak-anak di desa Pagar Gunung Pasemah kabupaten Lahat. Anak yang umumnya melakukan permainan ini berusia 12-15 tahun dan dibagi menjadi dua kelompok dalam pelaksanaannya. Dengan Setiap kelompok memiliki anggota minimum Enam orang atau lebih. Gelanggang bermain adalah tempat lapangan terbuka, lapangan ini selanjutnya dibagi dengan adanya ruang bebas tengah, pada tiap sisinya. Lapangan yang berlawanan adalah ruang *bentengan* dan ruangan tahanan pada tiap kelompok.

Salah satu pemain melakukan serangan terhadap anggota lawan yang dianggap paling rapuh. Bila penyerang bisa menyentuh lawan yang dihadapi dan mengeluarkan suara *sysss*, maka serangan dianggap sukses. Tandingan tersebut akan masuk di dalam ruang tahanan. Sebaliknya, penyerang bisa ditahan apabila disentuh oleh musuh dan mengeluarkan suara *sysss*. Selagi adanya peristiwa serang-menyerang, para pemain diperbolehkan mengamankan teman yang sudah terkurung pada ruang tahanan tersebut. Pemain harus mampu menyentuh teman kelompok yang tertawan di dalam ruang tahanan lawan serta mengeluarkan suara *sysss*. Permainan akan selesai apabila semua anggota lawan dapat ditahan seluruhnya (Sari et al., 2019).

Permainan *Dang-Adangan* yaitu saling menghadang dan sangat terkenal di daerah OKU (Ogan Komerin Ulu). Di daerah Palembang permainan ini sering disebut dengan *ulo-cadang*. Pada daerah lainnya, seperti Yogyakarta dan Jateng. Permainan ini dikenal dengan nama *Gobak-ongkeh* (Royana, 2017). Dalam pelaksanaan kegiatan Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus maupun iringan music, yang dibutuhkan untuk melakukan permainan ini adalah panggung bermain yang terbuka dan bisa dibentuk persegi panjang dengan ukuran 6 m x 10 m atau lebih. Pada pinggir panjang dibuat pintu atau gawang yang dibuat pembatas. Jumlah gawang atau pintu disesuaikan dengan kebutuhan. Permainan ini terdiri dari dua kelompok dengan masing-masing anggota kelompok sedikitnya tiga orang. Permainan ini bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun Setelah dilakukan penentuan regu, kemudian diundi untuk penentuan posisi dari masing-masing regu. Kelompok penjaga berdiri dan berjaga digawang atau pintu masing-masing. Sedangkan kelompok penyerang berjuang menyerbu tiap pintu hingga pintu terakhir, dengan cara memprovokasi pemfokusan penjaga. Sebaliknya, yang berjaga harus bisa menjaga pintunya supaya tidak dapat dilalui oleh pemain penyerang dan dapat menyentuh penyerang agar masuk ke dalam ruang tahanan. Pemain yang tersentuh atau ditangkap penjaga digaris pintu ataupun di dekat pintu tidak dapat melanjutkan permainan. Tim yang menang adalah kelompok yang berhasil melampaui garis pintu sampai garis paling belakang dan berhasil kembali lagi ke tempat semula dihitung dengan poin 1, kemudian permainan dimulai lagi dari seperti awal. Apabila semua pemain berhasil disentuh, maka dilakukan pertukaran posisi tiap tim yang bermain. Batas waktu permainan ditentukan oleh kedua kelompok (Sugawara & Nikaido, 2014).

Goncang kaleng adalah sebuah permainan anak-anak yang berasal dari sekitar Pekanbaru, yang dilakukan di waktu longgar sebagai permainan yang bersifat rekreasi atau hiburan semata. Pemain ini bisa biasanya dimainkan oleh anak dengan usia tujuh sampai dua belas tahun dengan jumlah pemain enam orang sampai dengan dua puluh orang, namun

permainan ini juga dapat dilakukan oleh anak dari seluruh lapisan masyarakat. Permainan *goncang kaleng* dalam permainannya dilakukan pada daerah yang mana di sekelilingnya terdapat rerumputan atau Pohon yang bisa dijadikan area sembunyi serta menyiapkan kaleng yang sudah di isi dengan batu kecil dan diletakan pada lingkaran di tengah lapangan permainan. Para pemain melakukan undian, pengundian dilakukan dengan cara menelungkupkan dan menelentangkan telapak tangan secara bersama. sebelum memulai permainan, akan ada sebuah pengundian yang menentukan tugas para pemainnya. Pemain yang kalah akan menjadi “penjaga”, atau pencari teman lainnya yang bersembunyi di sekitar area permainan. Sementara pemain yang menang akan menjadi “*penyuruk*” atau penyerang. Pada awal permainan, penyerang akan melempar kaleng sejauh mungkin dan secepatnya lari untuk bersembunyi. Penjaga bertugas mencari kaleng yang telah dilempar tersebut dan menempatkannya pada lingkaran yang telah disediakan. Apabila penjaga menemukan penyerang, maka penjaga segera berlari dan menghampiri kaleng serta mengguncang kaleng sambil menyebut namanya, maka orang yang disebutkan tersebut akan bergantian menjadi penjaga, selanjutnya penyuruk berusaha untuk lari dan menyerang kaleng untuk segera mengguncangkannya berarti dia aman dari pencarian, dan begitu seterusnya (Agustini, 2020).

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah .penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan kepada siswa SMP 7 PGRI Palembang kelas VII. Sampel penelitian ini adalah 20 orang (10 putra : 10 putri) siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang. Teknik yang digunakan peneliti dalam menentukan sampel penelitian adalah teknik *purposive sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data *pretest* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil tes pengukuran pada saat *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh.

Tabel 1. Daftar distribusi frekuensi tes awal

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi
1	5-9	Kurang Sekali (KS)	0
2	10-13	Kurang (K)	9
3	14-17	Sedang (S)	6
4	18-21	Baik (B)	5
5	22-25	Baik Sekali (BS)	0

Total	20
--------------	-----------

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa VII SMP 7 PGRI Palembang pada saat *pretest* mempunyai tingkat kebugaran jasmani sedang. Secara rinci sebanyak 0 siswa Kurang Sekali (KS), 9 siswa mempunyai kategori kurang, 6 siswa mempunyai kategori sedang, 5 siswa mempunyai kategori baik, dan 0 siswa mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 10 – 13 atau dalam kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *pretest* sebagian besar siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang mempunyai tingkat kebugaran jasmani kurang.

Deskripsi data *posttest* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil tes pengukuran pada saat *posttest*

Tabel 2. Daftar distribusi frekuensi tes akhir

Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi
5-9	Kurang Sekali (KS)	0
10-13	Kurang (K)	3
14-17	Sedang (S)	4
18-21	Baik (B)	4
22-25	Baik Sekali (BS)	9
Total		20

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa VII SMP 7 PGRI Palembang pada saat *posttest* mempunyai tingkat kebugaran jasmani Baik Sekali. Secara rinci sebanyak 0 siswa Kurang Sekali (KS), 3 siswa mempunyai kategori kurang, 4 siswa mempunyai kategori sedang, 4 siswa mempunyai kategori baik, dan 9 siswa mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 22 – 25 atau dalam kategori Baik Sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *pretest* sebagian besar siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang mempunyai tingkat kebugaran jasmani Baik Sekali.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain (permainan tradisional) siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang sebelum dan sesudah melakukan latihan melalui permainan tradisional. Analisis uji-t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang setelah diberikan latihan melalui permainan tradisional. Pada saat *pretest* besarnya rata-rata adalah sebesar 12,75 dan nilai rata-rata untuk data *posttest* adalah sebesar 16,28. Hasil ini menunjukkan tingkat kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI

Palembang setelah berlatih dengan permainan tradisional meningkat sebesar 3,53 dari saat pre test.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan latihan melalui permainan tradisional khususnya permainan tradisional, yaitu *tawanan*, *dang-adangan*, dan *goncang kaleng*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani pada siswa. Kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas secara efisien. Latihan melalui permainan tradisional, dipilih peneliti sebagai upaya meningkatkan kebugaran jasmani karena disesuaikan dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Dengan model bermain atau permainan tradisional dapat merangsang siswa untuk bergerak aktif tanpa menyadari bahwa dirinya telah melakukan aktivitas jasmani. Hal ini mengindikasikan bahwa latihan melalui permainan tradisional merupakan upaya yang tepat dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah latihan dengan model permainan tradisional tingkat kebugaran jasmani siswa meningkat secara signifikan, Hal ini merupakan hal yang sangat positif bagi perkembangan pendidikan jasmani, karena dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas, yaitu dengan memberikan latihan melalui permainan tradisional dapat efektif meningkatkan tingkat kebugaran jasmani siswa. Dengan semakin meningkatnya kebugaran jasmani siswa maka siswa juga tidak akan mudah merasa lelah yang berlebih ketika beraktivitas. Untuk itu diharapkan agar dalam latihan kebugaran jasmani (untuk menjaga kebugaran jasmani) cukup melakukan permainan tradisional secara rutin saja karena permainan tradisional *tawanan*, *dang-adangan*, dan *goncang kaleng* sangat mudah untuk umum dan dapat dilakukan di mana saja, cukup ada halaman atau tempat yang cukup luas dan beberapa siswa yang bisa dibagi menjadi berkelompok.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: ” terdapat peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang.” Latihan dengan pendekatan bermain ternyata mampu meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang. Hal ini berarti bahwa pendekatan bermain merupakan salah satu upaya yang tepat guna meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas VII SMP 7 PGRI Palembang.

Daftar Rujukan

Agustini, F. (2020). Integration of Character Values through Traditional Games “Tarik Tambang” in Science Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114.

- Anaitulloh, S., Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2021). Play therapy dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51607>
- Annisa, A. N. (2019). Lunturnya Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa Smp Negeri 1 Purwodadi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(1), 78–82.
- Education, E., Alpian, A., Ruwaida, H., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). *Learning in*. 6(2), 1610–1617.
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.
- Jamaliah, N., & Priono, J. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Meranti. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science ...)*, 2(1), 416–427. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/172%0Ahttps://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/download/172/172>
- Maulana, R., Syafei, M. M., & Resita, C. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kerja Sama Siswa Dalam Pendidikan Jasmani di SMP Islam Bani Ahmad Cilamaya. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(April), 135–141. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO/article/view/5332>
- Patel. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 2(1), 9–25.
- Royana, I. F. (2017). Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani. *Seminar Nasional KeIndonesiaan II*, 483–493. <http://eprints.upgris.ac.id/98/>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Setyawan, A. D., & Hartinah, S. (2019). Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih untuk Siswa SMP. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(2), 109–121. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i2.916>
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.