

# Nilai-nilai olahraga dalam permainan tradisional sebagai aktivitas bermain anak

*by Dody Tri Iwandana*

---

**Submission date:** 19-May-2021 07:18AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1589153708

**File name:** JURNAL\_TEGAR\_FINAL.docx (408.05K)

**Word count:** 2524

**Character count:** 17337



## Nilai-nilai olahraga dalam permainan tradisional sebagai aktivitas bermain anak

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima April 2021  
Disetujui Mei 2021  
Dipublikasikan Juni 2021

*Keywords:*  
Nilai-Nilai Keolahragaan,  
Permainan Tradisional,  
Aktivitas Bermain,

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai-nilai keolahragaan di dalam permainan tradisional sebagai aktivitas bermain anak. Aktivitas alami anak adalah bermain, permainan yang dilakukan anak berbentuk permainan berkelompok dan juga permainan individu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pendekatan fenomenologi. Teknik pengambilan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik Snowball Sampling. Subjek penelitian ini adalah anak-anak, orangtua dan tokoh masyarakat di Kabupaten Banjarnegara yang paham dan mengetahui akan informasi tentang permainan tradisional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data menggunakan 4 tahap yaitu pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, tahap penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian bisa diidentifikasi bahwa nilai-nilai keolahragaan yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: kerjasama, fair play, kejujuran, nilai usaha, bagaimana untuk mencapai kemenangan, menghargai kekalahan, harga diri, kepercayaan, kejujuran, dan percaya diri. Selain dapat menyehatkan badan juga dapat melatih anak bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, tahu bagaimana bertoleransi, saling menolong, dan gotong-royong. Adapun beberapa bentuk permainan tradisional yang bisa ditemui di Banjarnegara yaitu: mandahan, ular naga, kelereng, engklekan, congklak, dan lompat tali, cublak-cublak suweng, egrang, jamuran, bentengan, gobak sodor.

### Abstract

The purpose of this study is to determine the values of sports in traditional games as children's play activities. The natural activity of children is playing, games that children play in the form of group games and individual games. This research is a qualitative research with a phenomenological approach method. The technique of taking informants in this study using the Snowball Sampling technique. The subjects of this research are children, parents and community leaders in Banjarnegara Regency who understand and know information about traditional games. Data collection techniques in this study are using observation, interview, and document analysis techniques. The data validity technique used triangulation technique. Data analysis used 4 stages, namely data collection, data reduction stage, data presentation stage, and conclusion drawing stage. From the research results, it can be identified that the sports values contained in traditional games are: cooperation, fair play, honesty, business value, how to achieve victory, respect for defeat, self-esteem, trust, honesty, and self-confidence. Besides being able to make the body healthy, it can also train children to socialize with the surrounding community, know how to tolerate, help each other, and work together. There are several forms of traditional games that can be found in Banjarnegara, namely: mandahan, dragon snake, marbles, cranks, congklak, and jumping rope, cublak-cublak suweng, stilts, jamuran, bentengan, gobak sodor.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat, bahkan mempengaruhi dalam aktivitas bermain anak (Kamaludin et al., 2020). Anak-anak di zaman sekarang sering bermain dengan permainan-permainan yang menggunakan teknologi. Permainan tersebut contohnya yaitu permainan terdapat dalam smartphone, tablet, komputer, laptop dan lainnya (Danu Iksan, Sahputra Rachmat, 2013). Hal ini bisa mengakibatkan anak-anak cenderung menjadi individual dan kurang berkomunikasi langsung dengan temannya (Aqobah et al., 2020).

Permainan tradisional merupakan salah satu peninggalan budaya nenek moyang yang sudah ada sejak dulu (Widodo & Lumintuarso, 2017). Indonesia mempunyai kekayaan budaya tradisional yang sangat beraneka ragam (Syahputra et al., 2017). Namun dengan kemajuan teknologi sekarang ini, budaya tradisional semakin lama semakin tenggelam (Suprayitno, 2014). Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya (Saputra & Ekawati, 2017). Suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai permainan tradisional jika teridentifikasi unsur tradisi atau adat dalam kelompok masyarakat tertentu (Artobatama, 2019).

Permainan tradisional lebih baik untuk tumbuh kembang anak dibandingkan dengan permainan modern (Apriliawati & Hartoto, 2016). Permainan tradisional

mengajarkan proses serta nilai-nilai kebaikan yang sangat mendidik dan menumbuhkan rasa nasionalisme (Adi et al., 2020). Selain itu meskipun permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana (Lingling et al., 2019). Namun terdapat manfaat yang luar biasa seperti melatih anak dalam berkehidupan sosial dengan teman sebayanya, dapat melatih ketangkasan, serta dapat mengembangkan motorik anak (Hanief & Sugito, 2015).

Permainan dengan menggunakan teknologi dapat menghalangi anak-anak untuk merasakan proses dari suatu permainan. Kurang dapat merasakan bagaimana rasa bekerjasama dengan sesama teman, bagaimana cara belajar bertoleransi, saling memahami dan memaafkan, serta kurang bisa merangsang perkembangan motorik dan keseimbangan kognitif (berpikir), dan afektif (emosi) pada anak (Witasari & Wiyani, 2020). Dengan adanya fenomena ini telah banyak usaha telah dilakukan untuk mengangkat kembali pamor permainan tradisional. Diantaranya melalui kegiatan seperti festival kebudayaan, festival permainan tradisional/dolan-an anak (Nurdiansyah, 2018). Dengan permainan tradisional anak akan selalu merasakan nuansa suka cita didalamnya (Martínez-Santos et al., 2020). Suasana ceria dan senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan (Supeni et al., 2020). Inilah benih masyarakat dalam menciptakan kerukunan dan menumbuhkan rasa

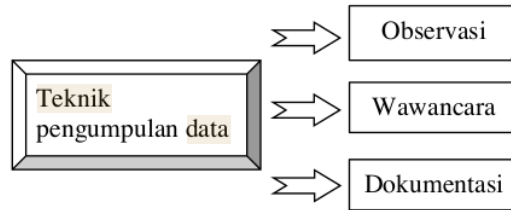
kebersamaan. Permainan tradisional itu permainan yang dibangun secara bersama-sama. Artinya, anak-anak mulai belajar mengorganisir membuat atau menjalankan permainan dengan berbagai aturan yang dijalankan bersama dengan lawan mainnya (Hayati et al., 2017).

Jadi dalam hal ini peneliti ingin mengetahui nilai-nilai keolahragaan yang terkandung di dalam aktivitas bermain anak. Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa membawa perubahan dan menyadarkan kepada orangtua, masyarakat serta anak itu sendiri agar jangan meninggalkan permainan tradisional. Karena dalam setiap gerakanya mengandung manfaat yang baik untuk tumbuh kembang anak tersebut.

**METODE**

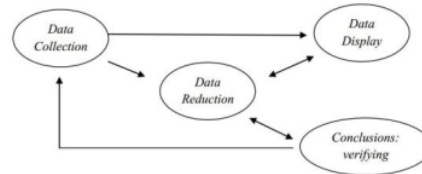
Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi (Iwandana et al., 2018). Penelitian kualitatif ini merupakan *setting* yang alami, untuk memahami, dan memberi tafsiran pada fenomena yang dilihat. Teknik pengambilan informan menggunakan teknik Snowball Sampling. Subjek penelitian ini adalah anak-anak, orangtua dan tokoh masyarakat di Kabupaten Banjarnegara yang paham dan mengetahui akan informasi tentang permainan tradisional. Adapun jumlah yang diteliti yaitu tokoh masyarakat dan anak-anak serta orang tua tidak dibatasi jumlahnya karena sifatnya seperti Snowball atau bola salju jadi untuk mencari informasi terkait penelitiannya itu meluas atau membesar tergantung fenomena

yang ditemui dilapangan dan ketika sudah dirasa cukup mendapatkan hasil pelitan serta dapat menjawab dari rumusan masalah maka penelitian dihentikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumen.



Gambar 1. Teknik pengumpulan data.

Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan 4 tahap yaitu: tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, tahap penarikan kesimpulan.



Gambar 2. Teknik validitas data

Penyusunan instrumen penelitian khususnya panduan wawancara tidak lepas dari bantuan *expert judgment* untuk mengoreksinya. Adapun kisi-kisi pertanyaan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Subjek	Indikator	Nomor	Jumlah
Nilai-nilai olahraga dalam aktivitas bermain anak	Anak-anak	Jenis permainan, gerak yang dilakukan	1 – 9	9
	Orang tua	Peran orang tua, manfaat permainan tradisional, hubungan permainan tradisional dengan olahraga	10 – 17	8
	Tokoh masyarakat	Sejarah permainan tradisional, filosofi olahraga dalam permainan tradisional	18 – 25	8
Jumlah				25

			suweng, egrang, jamuran, bentengan, gobak sodor
	Orang tua	Manfaat permainan tradisional	Dapat melatih anak bersosialisasi dengan orang lain, bekerja sama dengan anggota tim, menerima kekalahan dan mengakui kemenangan
	Tokoh masyarakat	Filosofi nilai-nilai olahraga dalam permainan tradisional	Permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Catatan Hasil Penelitian

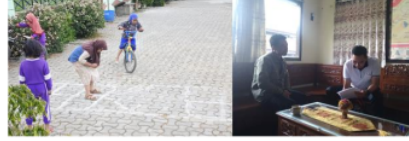
Variabel	Subjek	Indikator	Catatan Penelitian
Nilai-nilai olahraga dalam aktivitas bermain anak	Anak-anak	Jenis permainan, gerak yang dilakukan	Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diperoleh hasil terkait indikator yaitu: permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sekitar, jenis permainan yang sering dimainkan mandahan, ular naga, kekereng, engklekan, congklak, dan lompat tali, cublak-cublak

Dari data-data yang diperoleh dilapangan kemudian dianalisis dapat diidentifikasi beberapa hasil yaitu:

1. Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sekitar tanpa harus membelinya. Sehingga anak-anak tersebut perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi untuk melakukan sebuah permainan. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan saja permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak, kulit kerang, kerikil, dll.

2. Kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat hampir setiap permainan tradisional pemainnya banyak. Selain faktor kesenangan karena bersama banyak teman, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor. Adapun permainan lain yang sering dimainkan yaitu mandahan, ular naga, kelereng, engklekan, congklak, dan lompat tali, cublak-cublak suweng, egrang, jamuran, bentengan, gobak sodor.
3. Ketiga, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur serta pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu bisa didapatkan kalau si pemain tersebut benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti makna dari permainan tersebut.
4. Empat, Banyak manfaat lain yang dapat diambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi anak dengan orang lain akan semakin baik, dalam memulai dan melakukan permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, menerima kekalahan dan mengakui kemenangan kelompok lain, serta berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim (misalkan dalam permainan

engklek, congklak, lompat tali, encrak/entrengan, bola bekel dan lain-lain.



Gambar 3. Dokumentasi Penelitian

Anak-anak sangat suka untuk bermain, melalui permainan anak dilatih mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan merencanakan sesuatu, memilih, menentukan cara yang paling tepat (Subekti et al., 2020). Bermain juga dapat membantu perkembangan anak baik secara intelektual, sosial ekonomi dan fisik (Devrizal et al., 2019).

Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang tahu apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya. Selain dapat menyehatkan badan juga dapat melatih anak bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, tahu bagaimana bertoleransi, saling menolong, menghargai dan sebagainya (Mudzakir, 2020).

Permainan tradisional yang cukup beraneka ragam di Indonesia perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan (Dwijyanthi, 2020). Dengan meakukan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan



ketangkasannya (Huda, 2018). Selain itu, melalui permainan tradisional dapat mengembangkan beberapa aspek diantaranya: pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik (Nugrahastuti et al., 2012). Adapun beberapa bentuk permainan tradisional yang bisa ditemui di Banjarnegara yaitu: mandahan, ular naga, kelereng, engklekan, congklak, dan lompat tali, cublak-cublak suweng, egrang, jamuran, bentengan, gobak sodor.

#### KESIMPULAN

Permainan tidak saja akan mempengaruhi perkembangan anak tetapi juga dapat membentuk karakteristik anak ke depannya. Yang terpenting adalah peran kita untuk turut serta mengembalikan dan mengenalkan permainan anak tradisional terhadap generasi anak Indonesia atau memodernkan permainan anak tradisional kembali. Bermain, bergerak, mengeksplor potensi anak adalah satu hal yang mutlak diperlukan dalam perkembangan anak. Semakin banyak pilihan permainan serta kesempatan anak untuk bermain dan bereksplorasi, maka semakin kaya anak dengan pengalamannya. Pada prinsipnya adalah bahwa anak-anak terus bergerak dan harus bergerak bermain agar semua aspek perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal.

Dari hasil penelitian bisa diidentifikasi nilai-nilai keolahragaan yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: kerjasama, fair play, kejujuran, nilai usaha,

bagaimana untuk mencapai kemenangan, menghargai kekalahan, harga diri, kepercayaan, kejujuran, dan percaya diri. Selain dapat menyehatkan badan juga dapat melatih anak bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, tahu bagaimana bertoleransi, saling menolong, dan gotong-royong. Adapun beberapa bentuk permainan tradisional yang bisa ditemui di Banjarnegara yaitu: mandahan, ular naga, kelereng, engklekan, congklak, dan lompat tali, cublak-cublak suweng, egrang, jamuran, bentengan, gobak sodor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 28  
Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Apriliawati, andika tiyas, & Hartoto, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 522–528.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 134–142.
- 35  
Artobatama, I. (2019). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15099>
- Danu Iksan, Sahputra Rachmat, W. (2013). Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Passing Pada Futsal Dengan Metode

- Permainan Tradisional Kucing Bola Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sma Muhammadiyah Nanga Pinoh. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1(1), 59–63.
- 33 Devrizal, Rini, R., & Fatmawati, N. (2019). Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung. *JPA - Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–10.
- Dwijayanthi, N. M. A. (2020). Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 89–97.
- 31 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. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v1i1.575](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575)
- 30 Hayati, H. S., Myrnawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of traditional games, learning motivation and learning style on childhoods gross motor skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66.
- 15 Huda, W. N. (2018). Pembentukan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa dalam Menghadapi Tantangan Global* (pp. 243–247).
- 38 Iwandana, D. T., Sugiyanto, & Hidayatullah, M. F. (2018). Traditional Games to Form Children ' s Characters In Dieng Plateau Banjarnegara Central Java Indonesia. *Journal of Education, Health and Sport*, 8(11), 407–415.
- 7 Kamaludin, Ngadiman, Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren : Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(5), 37–45.
- Lingling, L. U. W., Rusmana, R., Komarudin, D., & Gunawan, G. (2019). Peran Permainan Olahraga Tradisional Hadang Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa. *JURNAL SEGAR*, 58(12), 7250–7257.
- 34 Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports Teaching, Traditional Games, and Understanding in Physical Education: A Tale of Two Stories. *Frontiers in Psychology*, 11(1), 21–29. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- 39 Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., & Puspitasari, M. (2012). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN* (pp. 243–247).
- 37 Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap Agility. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.238>
- 25 Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Subekti, N., Juhrodin, J., & Mulyadi, A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk



Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 55–62.  
<https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.38560>

29

Supeni, S., Ersta, L., Handini, O., & Yusuf. (2020). Moral values of the javanese traditional game songs to strengthen character education at elementary schools in Surakarta. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(11), 57–70.

36

Suprayitno. (2014). Peran Permainan Tradisional dalam Membantu Pertumbuhan dan Perkemabngan Gerak Anak Secara menyeluruh. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 7–15.

Syahputra, R., Saifuddin, S., & Ifwandi, I. (2017). Pengaruh Latihan Olahraga Hadang Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pagar Air. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(3), 210–217.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183.  
<https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

32

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>

# Nilai-nilai olahraga dalam permainan tradisional sebagai aktivitas bermain anak

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://documents.mx">documents.mx</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id">jurnal.lppm.unsoed.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://zenodo.org">zenodo.org</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://islamicinsights.ub.ac.id">islamicinsights.ub.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://jurnalftk.uinsby.ac.id">jurnalftk.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://etd.repository.ugm.ac.id">etd.repository.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="http://jurnal.unej.ac.id">jurnal.unej.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://jurnalstkipmelawi.ac.id">jurnalstkipmelawi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	Submitted to Surabaya University Student Paper	<1 %
25	<a href="http://journal.stkipsingkawang.ac.id">journal.stkipsingkawang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://karyailmiah.unisba.ac.id">karyailmiah.unisba.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://kumpulan.info">kumpulan.info</a> Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
29	<a href="http://ejournal.uin-malang.ac.id">ejournal.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://www.rsisinternational.org">www.rsisinternational.org</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://ejournal.uksw.edu">ejournal.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://jurnal.unmuhjember.ac.id">jurnal.unmuhjember.ac.id</a> Internet Source	<1 %

<1 %

34

[www.frontiersin.org](http://www.frontiersin.org)

Internet Source

<1 %

35

[jbasic.org](http://jbasic.org)

Internet Source

<1 %

36

[ojs.unpkediri.ac.id](http://ojs.unpkediri.ac.id)

Internet Source

<1 %

37

[online-journal.unja.ac.id](http://online-journal.unja.ac.id)

Internet Source

<1 %

38

[repository.unpkediri.ac.id](http://repository.unpkediri.ac.id)

Internet Source

<1 %

39

[repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Nilai-nilai olahraga dalam permainan tradisional sebagai aktivitas bermain anak

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---