

Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

GATRIK: PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENGAJARKAN KETERAMPILAN DAN KESPORTIFITASAN.

Jihan Safitri¹, Meisya Dwi Aryanti², Andini Elnivira³, Alia Muflihah⁴, Agus Mulyana⁵.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

e-mail: jihann13@upi.edu¹ meisyaadry@upi.edu² andnie2654@upi.edu³

aliaramadani14@upi.edu⁴ goestmulyana@upi.edu⁵

Abstrak: Permainan Gatrik memiliki beberapa manfaat, seperti melatih keterampilan fisik-motorik anak, fokus, ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman lainnya. Permainan Gatrik memerlukan anak-anak untuk bergerak cepat dan lincah, yang membantu meningkatkan kecepatan dan kelincahan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif untuk menggambarkan secara terperinci dan penelitian ini dilakukan secara mendalam untuk memahami fenomena secara sistematis. Manfaat Permainan Gatrik Bermain gatrikan ini ada beberapa manfaat untuk anak-anak baik dari fisik dan mental anak seperti fisik mengajarkan keterampilan memukul bambu, ketangkasan, kelincahan, kecepatan, fokus, kerjasama, ketangkasan, strategi, keterampilan mental, dan keterampilan mental. Ini juga mengajarkan cara bersosialisasi dengan lingkungan, mengajarkan berjiwa besar (ketika menerima kekalahan), jujur mengikuti peraturan permainan, menghormati lawan utama, dan membangun semangat sportif. Gatrik adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat, Indonesia. Gatrik juga memiliki manfaat yang lebih dari sekedar sekedar hiburan. Permainan ini dapat mengajarkan keterampilan seperti strategi, kerjasama, dan komunikasi, serta meningkatkan kesportifitasan seperti keberanian, disiplin, dan kejujuran. Dengan demikian, Gatrik dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai positif pada anak-anak dan masyarakat secara umum.

Kata Kunci: Gatrik, Kesportifitasan, Permainan Tradisional.

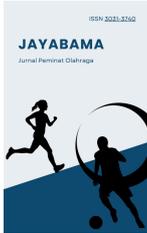
Abstract: Gatrik games have several benefits, such as training children's physical-motor skills, focus, agility, strategy, and teamwork. In addition, this game can also improve children's ability to interact and communicate with other friends. Gatrik games require children to move quickly and agilely, which helps improve speed and agility. This research uses a descriptive qualitative method to describe in detail and the research is conducted in depth

Article History

Received: Juni 2024

Reviewed: Juni 2024

Published: Juni 2024



to understand the phenomenon systematically. Benefits of Gatrik Games Playing gatrikan there are several benefits for children both from the physical and mental of the child such as physical education, bamboo hitting skills, agility, speed, focus, cooperation, dexterity, strategy, mental skills, and mental skills. It also teaches how to socialize with the environment, teaches being big-hearted (when accepting defeat), honestly following the rules of the game, respecting the main opponent, and building a spirit of sportsmanship. Gatrik is a traditional game originating from West Java, Indonesia. Gatrik also has more benefits than just entertainment. The game can teach skills such as strategy, cooperation, and communication, as well as improve sportsmanship such as courage, discipline, and honesty. Thus, Gatrik can be an effective tool to develop skills and positive values in children and the community in general.

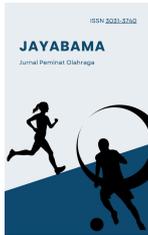
Keywords: *Gatrik, Sportsmanship, Traditional Games.*

LATAR BELAKANG

Permainan Gatrik adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat, Indonesia. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, biasanya terdiri dari dua regu beranggotakan 4 hingga 8 anak. Regu tersebut terbagi menjadi dua kelompok, yaitu pemukul dan penjaga. Permainan Gatrik menggunakan alat yang cukup sederhana, yaitu dua batang bambu yang dipotong menjadi ukuran berbeda. Bambu yang pertama dipotong menjadi ukuran sekitar 30 cm, sedangkan bambu yang kedua dipotong menjadi ukuran lebih kecil, yakni sekitar 15 cm. Selain bambu, permainan ini juga membutuhkan dua bongkah batu bata yang digunakan sebagai landasan untuk menopang bambu yang berukuran lebih pendek.

Permainan Gatrik dimulai dengan memasang bambu yang lebih kecil di antara dua batu, lalu dipukul dengan tongkat bambu. Pemukul akan terus memukul hingga beberapa kali sampai suatu kali pukulannya tidak mengena/luput/meleset dari bambu kecil tersebut. Setelah gagal, orang berikutnya dari kelompok tersebut akan melanjutkan. Sampai giliran orang terakhir. Setelah selesai, kelompok lawan akan memberikan hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir hingga batu awal permainan dimulai tadi. Makin jauh, maka makin enak digendong dan kelompok lawan akan makin lelah digendong. Permainan Gatrik memiliki beberapa manfaat, seperti melatih keterampilan fisik-motorik anak, fokus, ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim.

Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman lainnya. Gatrik juga memiliki beberapa nama yang berbeda di daerah lain, seperti patil lele, tak kadal, atau bethik. Meskipun asal-usul permainan ini tidak diketahui secara pasti, namun diyakini bahwa permainan ini telah ada sejak zaman dahulu dan menjadi permainan favorit anak-anak pada masa lalu. Permainan tradisional Gatrik



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

memiliki manfaat yang signifikan bagi kesehatan, baik fisik maupun mental. manfaat fisiknya yaitu untuk melatih keterampilan motorik, permainan gatrik yang melibatkan berbagai gerakan motorik, seperti lemparan, pukulan, dan mengayun, yang membantu meningkatkan keterampilan fisik anak.

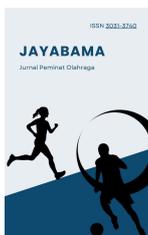
Gerakan-gerakan ini melatih kekuatan otot, keseimbangan, dan kelincahan, yang sangat penting untuk perkembangan fisik anak. Melatih keseimbangan: dalam permainan Gatrik, anak-anak harus melakukan penyesuaian posisi tubuh ketika akan melakukan pukulan, yang memerlukan keseimbangan yang tepat. Keseimbangan ini membantu meningkatkan koordinasi dan keterampilan motorik anak. Melatih Kelincahan, permainan Gatrik memerlukan anak-anak untuk bergerak cepat dan lincah, yang membantu meningkatkan kecepatan dan kelincahan. Kelincahan ini sangat penting untuk perkembangan fisik anak dan membantu meningkatkan keterampilan motorik dan melatih Keterampilan Memukul Bambu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif untuk menggambarkan secara terperinci dan kajian ini dilakukan secara mendalam untuk memahami fenomena secara sistematis. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dan sistematis. Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari situasi dunia nyata secara ilmiah, tidak manipulatif, dan terbuka pada setiap apapun yang muncul. Seperti interaksi antara pemain, strategi yang digunakan, dan pengalaman emosional yang dirasakan. Ini melibatkan observasi langsung, wawancara dengan pemain, dan analisis konten dari catatan permainan atau rekaman video. Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana permainan tersebut dimainkan dan bagaimana pengalaman yang dihasilkan mempengaruhi pemainnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Dharmamulya (1996), permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya, permainan tradisional pada umumnya memiliki nilai filosofi yang tinggi dapat juga dijadikan sebagai alat untuk mencapai berbagai tujuan, tentunya juga untuk pendidikan, sekarang permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh masyarakat, khususnya oleh anak-anak, kebanyakan anak-anak zaman sekarang lebih mengenal permainan gadget ketimbang permainan tradisional, lestarian permainan tradisional karena banyak sekali manfaatnya baik secara fisik maupun mental. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia (Gustiana, 2018). Permainan tradisional Gatrik merupakan salah satu permainan tradisional jaman dulu yang pernah populer di Indonesia dan di mainkan oleh anak-anak secara kelompok Zaini dalam (Maria,2017). Menurut Zaini (2011), gatrik pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia. Gatrik merupakan salah satu permainan tradisional zaman dulu yang dimainkan oleh anak-anak secara kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 2 sampai 4 orang. Permainan ini menggunakan alat dari dua potong bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran panjang dan lainnya berukuran lebih kecil. Permainan gatrik adalah salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan ini menggunakan dua batang bambu yang tipis dengan panjang 30 cm dan 15 cm, permainan gatrik biasanya dilakukan di lapangan atau halaman tanah terbuka, dengan jumlah



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

pemain sebanyak 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 2-5 anak Zaini dalam (Gustiana, 2018). Permainan tradisional di setiap daerah memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penamaan permainannya. Dan salah satunya adalah permainan gatrik, atau dengan nama lain seperti tak kadal, patil lele, maupun benthik karena setiap daerah mempunyai nama lokal tersendiri (Pratama, 2019). Gatrik atau bisa disebut pathil lele atau bethik adalah permainan tradisional yang terdiri dari dua regu yakni regu pemukul dan penangkap. Permainan gatrik berasal dari bunyi thik yang dihasilkan oleh 2 benturan 2 kayu berbeda (Achroni, 2012: 79). Sedangkan menurut Muhammad Zain dalam Mulyani (2016: 101) seorang pendiri Komunitas Hong, gatrik pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia, dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas 2-4 orang. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gatrik adalah salah satu budaya permainan tradisional dari Jawa yang dimainkan secara berkelompok terdiri atas dua regu pemukul dan penangkap dengan menggunakan dua buah bambu atau kayu.

PEMBAHASAN

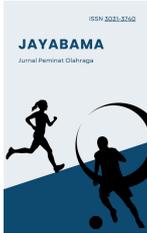
1. Permainan

KBBI mengatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik itu barang atau alat. Gross adalah salah satu ahli yang berpendapat bahwa permainan harus dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Musfroh, 2008:1). Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar dan dalam permainan anak-anak tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri, tetapi juga terpesona oleh permainan orang lain dan bermain menjadi sebuah pekerjaan dan cermin pertumbuhan.

Bermain merupakan aktivitas utama anak setiap hari. Hal ini karena dunia nyata anak-anak adalah dunia bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Setiap pembelajaran anak usia dasar diharapkan menyenangkan dan bermakna (Cendana & Suryana, 2021; Chaelani et al., 2019). Bermain adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk belajar. Ketika anak-anak bermain, mereka mudah menyerap apa yang terjadi di sekitar mereka. Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain adalah alat yang digunakan di seluruh dunia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tertentu pada anak-anak.

Bermain sebagai aktivitas yang berhubungan dengan diri anak secara utuh, pada saat bermain anak akan terpacu untuk melatih keterampilannya yang dapat mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan fisik motorik anak. Ellis (dalam Tedja, 2001: 13) mengemukakan bahwa permainan sebagai aktivitas mencari rangsang (stimulus) yang dapat meningkatkan arousal secara optimal. Santrock (1995), menjelaskan bahwa permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Horn (1993), menyatakan bahwa games with rules merupakan permainan yang melibatkan kesetiaan dan komitmen pada aturan-aturan permainan yang ada dan telah



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

disepakati bersama. Pada permainan ini, aturan harus disetujui oleh setiap pemain sebelum permainan dilakukan. Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan membutuhkan keseriusan yang dalam pelaksanaannya mempunyai atau menggunakan aturan-aturan tertentu agar terarah. Kebanyakan permainan memiliki aturan-aturan yang menentukan peran para pemainnya, menentukan batasan-batasan dan penghargaan akan perilaku, dan menggambarkan bagaimana permainan itu berjalan.

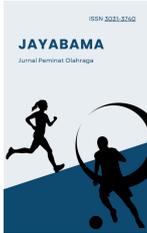
2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak –anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional cocok untuk anak-anak dari semua usia. Menurut Wardani (2008), pemerhati budaya, permainan tradisional memiliki fitur unik yang dapat membedakannya dari permainan lainnya. Pertama, permainan biasanya menggunakan fasilitas atau alat yang ada di sekitarnya tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan dominan tradisional melibatkan banyak pemain atau komunitas.. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga berfokus pada meningkatkan kemampuan interpersonal pemain. Seperti pada permainan jamuran, betengan, ular naga, dll.

Sebagai bagian dari kebudayaan nasional, permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang sangat mengasyikan dan menantang untuk anak-anak dan mengandung kesenangan. Menurut pendapat Lally, bahwa permainan sebagai suatu hal yang serius. Namun dewasa ini sudah mengalami kepunahan, disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Namun, ada beberapa anak yang terus memainkan permainan ini melalui berbagai kegiatan tradisional. Permainan merupakan alat penting yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. seperti: aspek motorik kasar, aspek motorik halus, aspek kognitif, kemampuan bahasa, kreativitas, serta emosi.

Interaksi yang muncul pada saat permainan berlangsung secara tidak disadari anak-anak mampu mengembangkan banyak aspek perkembangan di antaranya bahasa di mana anak saling berkomunikasi verbal antara satu dan lainnya, anak secara bersama-sama bersenandung sesuai dengan lagu yang ada pada setiap permainan. Anak-anak menemukan banyak pengetahuan melalui bermain, yang sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Di dalam bermain bersama anak belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa, melayani, mengolah emosi. Bermain itu sangat mengasyikan membuat anak lupa sesuatu yang membosankan. Pengalaman bermain mendorong anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, berinisiatif, dan berkreasi.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat serta diajarkan secara turun- temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan bermain permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka, mengalami pengalaman yang bermanfaat dan bermanfaat, membina



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

hubungan dengan teman, dan menyalurkan perasaan tertekan. Selain itu, sifat-sifat permainan ini universal, sehingga apa yang terjadi di satu tempat dapat terjadi di tempat lain. Setiap daerah biasanya memiliki cara yang unik untuk bermain permainan tradisional juga tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Menurut Mulyadi (2004), bermain secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, karakteristik permainan ini bersifat universal, sehingga permainan yang terjadi di satu wilayah mungkin juga terjadi di wilayah lain. Pada umumnya, tiap wilayah memiliki metode permainan tradisional yang unik. Menurut teori Atavistis oleh Hall, menyatakan Anak-anak selalu mengulangi apa yang diperbuat nenek moyangnya masa lalu sampai masa sekarang dan ada kesamaan dalam bentuk-bentuk permainan.

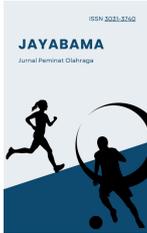
3. Permainan Gatrik

Bentuk permainan gatrik adalah ciri khas permainan tradisional Jawa Barat; permainan tradisional di setiap daerah biasanya memiliki bentuk yang sama untuk beberapa jenis permainan, tetapi biasanya mereka menamainya dengan cara yang berbeda. Dan salah satunya adalah permainan Gatrikan, atau dengan nama lain seperti: patil lele, tak kadal, maupun benthik karena setiap daerah mempunyai lokal tersendiri. Menurut Zaini (2011), gatrik pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia. Gatrik adalah salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dalam kelompok. Setiap kelompok memiliki 2–4 orang. Permainan ini menggunakan alat dari dua potong bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran panjang dan lainnya berukuran lebih kecil.

Manfaat Permainan Gatrik Bermain gatrikan ini ada beberapa manfaat untuk anak-anak baik dari fisik dan mental anak seperti fisik mengajarkan keterampilan memukul bambu, ketangkasan, kelincahan, kecepatan, fokus, kerjasama, ketangkasan, strategi, keterampilan mental, dan keterampilan mental. Ini juga mengajarkan cara bersosialisasi dengan lingkungan, mengajarkan berjiwa besar (ketika menerima kekalahan), jujur mengikuti peraturan permainan, menghormati lawan main, dan membangun semangat sportif.

Alat Permainan Gatrik yaitu dua potong bambu berukuran kira-kira 30 cm dan 10 cm. Sangat mudah untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional ini. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipenuhi. Untuk memainkan permainan ini, Anda hanya perlu memanfaatkan lingkungan sekitar Anda, seperti lapangan atau tanah terbuka. Permainan ini bisa juga dilakukan di pantai, halaman, dan berbagai tempat terbuka lainnya. Untuk memainkan permainan ini tidak diperlukan waktu yang khusus. Artinya berakhirnya permainan ini tidak ditentukan oleh waktu, melainkan dalam satu set permainan ini ditentukan ketika satu regu kalah dalam permainan ini.

Permainan ini dibentuk menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok pemukul dan kelompok penangkap, yang terdiri masing-masing (2-5) orang tiap kelompok. Diusahakan agar jumlah pemain disesuaikan dengan luas area permainan. Permainan gatrikan ini agar dapat menentukan regu yang menang dalam permainan ini di tentukan dari skor yang didapat oleh salah satu regu baik penangkap maupun pemukul. Dalam permainan ini tidak memerlukan aturan yang khusus, hanya saja dalam permainan ini si pemukul diharuskan memukul dengan kena batang bambu yang kecil



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

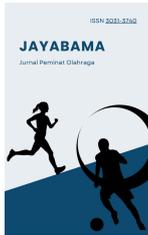
<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

dan terlempar, dan untuk penangkap harus mampu atau berhasil menangkap batang bambu yang dipukul oleh si pemukul jika tidak sang pemukul harus berhasil menangkap bambu itu untuk menggagalkan si pemukul jika si penangkap berhasil menangkap bambu kecil itu maka, mereka harus di gendong dan bertukar tempat. Adapun cara memainkan gatrik yaitu ada tiga babak.

- a. Babak Pertama Babak pertama adalah menyilangkan gatrik pendek di atas batu dan siap dilempar dengan gatrik panjang. Tim penangkap akan menjaga lemparan gatrik pendek, jika berhasil tertangkap maka giliran akan berganti. Jika tidak bisa menangkap, masih ada kesempatan lagi dengan melempar gatrik pendek ke gatrik panjang. Jika terkena, tim penangkap akan berganti menjadi tim pemukul.
- b. Babak Kedua Bila tidak mengenai gatrik panjang, maka kita masuk babak kedua. Gatrik panjang dan pendek di pegang, dan gatrik pendek dipukul dengan gatrik panjang dengan keras. Tim penjaga dapat bermain gatrik jika mereka tertangkap. Jika tidak, tim penjaga melemparkan gatrik pendek lebih dekat ke batu landasan agar tim pemukul tidak memiliki jarak yang cukup untuk menilai per gatrik pendek.
- c. Babak Ketiga Babak terakhir yang disebut “patil lele”, diletakkan miring di landasan batu. Pukul bagian ujung hingga terlempar ke atas, lalu pukul pukuk lebih keras lagi kedepan. Tim penangkap tetap bertugas menangkap gatrik pendek. Bila tidak tertangkap, tim pemukul akan meneruskan permainan dengan memukul ujung gatrik pendek yang berada di atas tanah (seperti memukul bola golf tapi sambil kaki mengangkang).

Dalam memukul gatrik pendek, dilakukan secara estafet (jika pemain ke-1 gagal memukul, diganti pemain ke-2, dan seterusnya). Kemenangan tim ditentukan oleh jarak yang diukur dengan gatrik pendek. Dalam kebanyakan kasus, tim yang kalah akan memberikan hadiah kepada tim pemenang dengan di gendong, dengan jarak yang sama dengan jarak gatrik pendek yang di pukul. Permainan ini membutuhkan kelincahan dan kecepatan. Pemain harus hati-hati saat memainkannya karena semakin kencang gatrik meluncur, tim penangkap harus sigap menghindari cedera terkena kayu gatrik. Cara bermain atau peraturan bermain gatrik ini di setiap daerah berbeda-beda, tetapi tujuan dan teorinya sama, ada beberapa teori dalam permainan tradisional gatrik menurut para ahli:

- a. Zaini (2011) Permainan gatrikan adalah merupakan salah satu permainan tradisional jaman dulu yang pernah populer di Indonesia dan di mainkan oleh anak-anak secara kelompok.
- b. I kade Winaya (2014) Permainan gatrikan adalah permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan oleh 8 orang yang dibagi menjadi 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penangkap yang satu regu terdiri dari 4 orang.
- c. Chanuli (2012) Permainan gatrikan adalah permainan tradisional dari masyarakat sunda.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

- d. Ari (2010) Permainan gatrikan adalah permainan yang di mainkan oleh 2 orang atau lebih dengan 2 bilah kayu (gatrik), masing-masing gatrik pendek dan gatrik panjang dan dibentuk dua kelompok yang berhadapan.
- e. Azzamaviero
Permainan Artikan adalah permainan yang menggunakan dua batang bambu yang tipis dengan panjang 30 cm dan 15 cm.

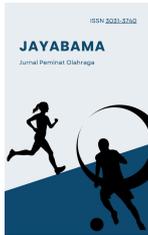
Teori tersebut perlu kita ketahui di dalam permainan gatrikan, bila kita amati permainan tradisional ini banyak mengembangkan aspek fisik terutama motorik kasar, karena hampir semua permainan menggunakan aktivitas fisik dalam proses permainan, fisik ini termasuk motorik kasar.

KESIMPULAN

Gatrik adalah permainan tradisional yang berasal Jawa Barat, Indonesia. Gatrik juga memiliki manfaat yang lebih dalam daripada hanya sekedar hiburan. Permainan ini dapat mengajarkan keterampilan seperti strategi, kerjasama, dan komunikasi, serta meningkatkan kespportifitasan seperti keberanian, disiplin, dan kejujuran. Dengan demikian, Gatrik dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai positif pada anak-anak dan masyarakat secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Putri, A. D. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. (2019). <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Awaludin, A., Hufad, A., & Leksono, S. M. “Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Gatrik.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 86-91. 2022.
- Febriani, N. S., & Budiana, D. Upaya Mengembangkan Nilai–Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Dan Gatrik. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8673> (2017).
- HASAN, Amin; DEVIANTI, Avinindy Inayda; JAMALUDIN, Ujang. Penerapan Permainan Tradisional Gatrik sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2022, 4.2: 1544-1552.
- Giwangsa, S. F. “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Karakter Anak Dan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS”. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 134–144. (2016). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jppd.v4i1.21321>
- Hasan, A., Devianti, A. I., & Jamaludin, Ujang Penerapan Permainan Tradisional Gatrik sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. [http://journal.universitaspahlawan.ac.id/4\(2\).](http://journal.universitaspahlawan.ac.id/4(2).)(2022). <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.10773>
- Hewi, L., & Surpida, S. Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prosocial Anak di RA An-Nur Kota Kendari. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 115–128. (2019). <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.468>
- Marino, S. S. N., Sutisna, I., & Laiya, S. W. “Pengaruh Permainan Gatrik terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak.” *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(2), 234-250. 2023



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 2 Nomor 2 Bulan 5 Tahun 2024

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

- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.(2019).
- Hamid dan Rithaudin. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Kementerian Pendidikan Nasional. 2011
- Mulyani, Novi. *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press, 2016.
- Ramadhan Lubis dan Khadijah. Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Jurnal al Athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 4(2), 177–186. (2018). <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Rohendi, Aep. "Pengembangan Model Passing Bawah Bolavoli melalui Pendekatan Permainan Tradisional Gatrik di SMPN 3 Parongpong Kabupaten Bandung Barat." *Jurnal Olahraga* 1.2: 57-65. (2015)
- Sumarsono, Rhama Nurwansyah. *Permainan Tradisional Nusantara*. uwais inspirasi indonesia, 2022.
- Supriyono, Andreas. *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018.
- Wahyuni, S. Model Kepemimpinan Lembaga PAUD kelas Menengah Berbasis Fullday School. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 67–83. (2019). <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.455>