

Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Sekolah Dasar

Ibnu Alif Bawazir*, Rizal Ahmad Fauzi, Anin Rukmana

Physical Education of Elementary Teacher Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Correspondence: ibnualifbawazir@upi.edu

Abstract

The problem is the lack of playing agility in students when participating in traditional game learning. The purpose of this study was to improve student agility through traditional games of gobak sodor. The method in this study is an experimental method with a one group pretest posttest design. The population in this study were grade VI students of SDN 6 Arjawinangun with a total of 24 people. the sampling technique was total sampling. So the number of samples in this study were 24 people. The instrument in this study used a back and forth running test. The data collected is the average of the pre-test and post-test results. The data were then tested using the normality test, homogeneity, paired sample t-test and R-Square test in SPSS 20 statistics. The results showed R Square of 0.675 found 67.5%. Paired Sample T-test (0.001) < (0.05). homogeneity test (0.790) > α (0.05). normality test of 0.072. it is concluded that there is an effect of traditional gobak sodor games on increasing the agility of elementary school students and in the GOOD percentage category.

Keywords: Gobak sodor; influence; traditional games; improvement of agility

Abstrak

Permasalahan yaitu kurangnya kelincahan bermain pada siswa ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kelincahan siswa melalui permainan tradisional gobak sodor. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan tipe *one group pretest posttest desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 6 Arjawinangun dengan jumlah 24 orang. teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 24 orang. Instrumen Dalam penelitian ini menggunakan tes lari bolak balik. Data yang dikumpulkan berupa rata-rata dari hasil pre-test dan post-test. Data-data tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji paired sample t-test dan uji R-Square dalam statistic SPSS 20. Hasil menunjukkan R Square sebesar 0,675 ditemukan 67.5%. Uji Paired Sample T-test (0.001) < (0.05). uji homogenitas (0.790) > α (0.05). uji normalitas sebesar 0.072. disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar dan dalam kategori persentase baik.

Kata kunci: Gobak sodor; pengaruh; permainan tradisional; peningkatan kelincahan

Received: 13 Agustus 2024 | Revised: 18 September 2024

Accepted: 19 September 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan jasmani diartikan sebagai olahraga. Dari perspektif pembangunan manusia terlihat jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan umat manusia secara keseluruhan (Azis et al., 2022). Anak-anak sekolah dasar masih membutuhkan banyak waktu untuk beradaptasi, dan karakter anak-anak sekolah dasar yang masih ingin bermain, namun demikian dengan pembelajaran yang hanya mengajarkan teori atau materi, mereka akan cenderung bosan saat belajar (Fitriani et al., 2023). Hal demikian dapat menimbulkan anak menjadi malas dalam belajar juga perkembangan gerak dasar anak menjadi terhambat.

Pendidikan jasmani sejak lama diakui sebagai media yang memiliki berbagai nilai lebih dalam proses pembentukan karakter anak. Pendidikan jasmani juga memiliki peran penting dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Winarno et al., 2019). Menurut (Lengkana & Sofa, 2017) pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan pada umumnya yaitu memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat fisik atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi terkait dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu (Nasution & Sibuea, 2022).

Saat ini permainan tradisional sudah menjadi langka, karena munculnya teknologi digital seperti gadget yang membuat anak-anak kurang meminati permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional merupakan warisan dari leluhur kita pada zaman dahulu yang sudah hampir punah (mengalami kepunahan) (Nurwahidah et al., 2021). Permainan tradisional ini juga suatu kegiatan yang menyenangkan menurut tradisi, dimana ketika memainkannya akan muncul rasa puas pada pemain (Nurwahidah et al., 2021). Didalam permainan tradisional terdapat pembelajaran bagi siswa agar selalu aktif dalam melakukan aktivitas gerak tubuh. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak (Rusli et al., 2022).

Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak (Anggita, 2019). Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat disayangkan apabila permainan tradisional punah, untuk itu permainan tradisional harus dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi penerus bangsa agar tetap terjaga dan tidak punah (Handoko & Gumantan, 2021). Oleh karena itu permainan tradisional disini merupakan permainan anak-anak yang dibuat dari bahan-bahan sederhana sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Rosa & Retnaningsih, 2022).

Menurut (Aprilia & Khasyi'in, 2023) manfaat melalui permainan tradisional, mereka dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi. Seluruh nilai tersebut turut memperkuat jati diri dan karakter positif generasi muda sebagai penerus bangsa (Rustandi & Septriani, 2021). Selain memberikan pemahaman dalam pembelajaran, permainan tradisional juga menanamkan sikap hidup dan seperti nilai-nilai kerjasama, kebersamaan, disiplin, kejujuran dan mufakat karena ada aturan yang harus dipatuhi oleh para pemainnya

(Pertiwi et al., 2018). Permainan tradisional banyak melibatkan gerak tubuh, melibatkan lagu atau suara sebagai medianya, dan melibatkan alat bermain.

Ketika peneliti melakukan observasi di salah satu sekolah dasar, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu kurangnya kelincahan bermain pada siswa ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi, adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama (Puspitasari et al., 2022). Pengertian meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya); mempertinggi; memperhebat (produksi dan sebagainya) (Sembiring et al., 2022).

Sedangkan pengertian kelincahan adalah kapasitas seseorang untuk mengganti arah dengan kecepatan dan ketepatan saat bergerak, tanpa mengganggu keseimbangan (Shabih et al., 2021). Kelincahan juga penting dalam kebugaran jasmani yang harus dimiliki. Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat kurangnya kelincahan bermain pada siswa ketika mengikuti pembelajaran tradisional. Pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang, waktu dan bentuk termasuk mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini ialah untuk melihat seberapa berpengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian merupakan ungkapan sasaran yang akan dicapai dalam suatu penelitian.

Metode

Menurut (Waruwu, 2023) metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral dan bernilai (Patonah et al., 2023). Metode penelitian sebagai strategi mengumpulkan data, dan menemukan solusi suatu masalah berdasarkan fakta. Penelitian ini menggunakan penelitian pre-eksperimental (*one group pretest and posttest*) yang dimana bertujuan untuk mencari kelincahan siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional gobak sodor. Menurut (Subagio et al., 2024) permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan atau olahraga tradisional yang menggunakan lapangan berbentuk persegi panjang dengan kotak-kotak.

Setiap garis akan dijaga oleh seorang pemain yang bertugas sebagai penjaga, pemain penyerang yang masuk harus dapat melewati garis tersebut. Pre-eksperimen merupakan eksperimen yang sesungguhnya, karena hanya terdapat kelas eksperimen dan tidak tersedia kelas control, jadi kelas eksperimen masih bisa terpengaruh oleh variabel dari luar, serta tidak dipilih secara random yang dikemukakan oleh (Nuryanti, 2019). Menurut Sugiyono (2016:80), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Handayani et al., 2020).

Berdasarkan pada pendapat diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 6 Arjawinangun dengan jumlah 24 orang. Sampel Menurut (Suriani et al., 2023) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Menurut (Nugroho &

Yuliandra, 2021) teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Inayah et al., 2018). Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 24 orang.

Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data. Pemilihan satu jenis metode pengumpulan data kadang-kadang dapat memerlukan lebih dari satu jenis instrumen. Sebaliknya satu jenis instrumen dapat digunakan untuk berbagai jenis metode. Dalam penelitian ini menggunakan tes lari bolak balik dengan mengacu pada instrument tes. Tujuan dari tes bolak-balik adalah untuk mengukur kelincahan seseorang dalam mengubah arah lari dan posisi tubuh. Sasarana untuk laki-laki usia 10 tahun keatas (Hidayat et al., 2020).

Pengolahan data dilakukan ketika data sudah diperoleh, kemudian ditarik kesimpulan dari data yang sudah didapatkan dari hasil penelitian data berupa data *pretest* (sebelum diberikan treatment) dan *posttest* (sudah diberi treatment). Pengumpulan data pada dasarnya merupakan suatu kegiatan operasional agar tindakannya masuk dalam pengertian penelitian yang sebenarnya. Ketika data diperoleh, analisis dilakukan, dan analisis data didasarkan pada hasil data. Ketika data diperoleh melalui cara kuantitatif, data statistik digunakan. Analisis data proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan dasar.

Analisis data merupakan proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis kerja itu. Informasi yang diperoleh dari temuan penelitian kuantitatif (dalam bentuk data angka). Data yang dikumpulkan berupa rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data-data tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji paired sample t-test dan uji R-Square dalam statistic SPSS 20.

Hasil

Tabel. 1 *One-sample kolmogorov-smirnov test*

	Zscore: Pretest	Zscore: Postest
N	24	24
Kolmogorov-Smirnov Z	1.843	1.934
Asymp. Sig. (2-tailed)	.072	.061

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, hasil uji normalitas pada saat *pretest* yaitu sebesar 0.072, sedangkan pada saat *posttest* sebesar 0.061. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansi diperoleh $> \alpha$ (0.05).

Tabel 2. Uji homogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig.
1.159	1	46	.790

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest*, nilai sig (0.790) > α (0.05) sehingga data tersebut bersifat homogen.

Tabel 3. Uji t-test

Paired Samples Test		
t	df	Sig. (2-tailed)
-19.382	23	.001

Berdasarkan uji paired sample t-test dapat disimpulkan bahwa nilai Sig (0.001) < (0.05), maka dapat disimpulkan HI diterima dan menolak HO, yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Uji R Square

Model	R	Model Summary	
		R Square	Adjusted R Square
1	.821 ^a	.675	.660

Hasil pada tabel 4 menunjukkan bahwa *R Square* sebesar 0,675 ditemukan, yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 67.5%, atau *R Square* x 100. Jadi, pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar sebesar 67.5%. Berdasarkan analisis uji t dan *R Square* yang telah peneliti lakukan, maka dapat diketahui beberapa hal untuk mengambil kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran olahraga di SDN 6 Arjawinangun Cirebon. Besar peningkatan kelincahan yaitu sebesar 67.5%. Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya sosialisasi pengetahuan yang di peroleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan sosialisasi tersebut semakin kuat ketika di lakukan secara berulang.

Pembahasan

Hal ini berdasarkan pada teori belajar *law of exercise* yang di kemukakan oleh Thondrike dalam (Shahbana et al., 2020) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering di ulangi materi pelajaran akan semakin di kuasi”. Menurut (Kusumawati, 2017) dalam penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh dalam latihan dengan melakukan permainan permainan tradisional yang banyak menggunakan gerak dasar seperti berlari, melompat dan melempar. Mendukung simpulan tersebut (Erdiana, 2017) dalam penelitiannya menyimpulkan salah satunya permainan gobak sodor mampu memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak.

Hal ini terlihat dari hasil observasi observasional yang menemukan adanya perbedaan dampak perkembangan motorik kasar anak antara kelompok eksplorasi yang diberi perlakuan

permainan tradisional gobak sodor dengan kelompok patokan yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional gobak sodor. Permainan tradisional gobak sodor yang dapat dilihat dari tipikal skor dan level tertentu menjadi penting (Pratama et al., 2021). Salah satu permainan yang bersifat konvensional adalah gobak sodor, yang manfaatnya adalah mengembangkan ketabahan, melibatkan diri, mendorong daya cipta dan membentuk karakter. Permainan ini merupakan permainan kelompok, sehingga terjalin hubungan sosial antar manusia.

Keuntungan permainan yang dimainkan secara berkelompok adalah dapat menumbuhkan pergaulan sosial dengan teman bermainnya. Anak juga dituntut untuk selalu aktif, sehingga sesungguhnya organ tubuh anak akan selalu terbiasa bergerak. Selain itu, generasi muda akan dipersiapkan untuk bersikap halus, sah, dan bersedia serta mampu mengakui kesalahan dan kerugian yang mereka alami. Cara memainkan permainan ini adalah dengan membuat garis jam dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, yang penting tidak ada garis ganda. gobak sodor terdiri dari dua kelompok, sedangkan standar permainannya adalah menghalangi lawan agar tidak lolos ke garis terakhir kesana kemari.

Untuk mengetahui siapa ketuanya, kelompoklah yang dapat memperoleh fokus terbanyak dengan cara pergi kesana kemari di wilayah lapangan yang ditugaskan. Rekan-rekan yang mendapat giliran jaga lapangan, yang diawasi adalah garis kaki langit dan ada juga yang mengawasi garis batas atas. Untuk monitor garis datar, tugasnya adalah mencoba menghalangi lawannya yang juga mencoba melewati garis batas yang tidak seluruhnya ditetapkan sebagai garis batas bebas. Bagi seseorang yang mempunyai tugas memantau garis batas atas, maka tugasnya adalah mengawasi seluruh garis batas atas yang terletak di lapangan. Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dapat mengembangkan motorik anak adalah permainan yang dilakukn anak secara berkelompok atau permainan kooperatif.

Permainan yang bersifat kerjasama atau kooperatif adalah suatu permainan yang dimainkan anak secara berkelompok dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama (Anggraini & Nurhafizah, 2020). Dalam permainan ini gerak lari adalah unsur utamanya. Dengan melakukan kecepatan lari dalam mengajar pihak lawan maka terdapat unsur kegembiraan dan rasa puas bagi peserta didik. Dominasi gerak lari tersebut ialah indikasi utama menjadikan permainan ini sebagai alat pengembangan kecepatan dan kelincahan. Kelincahan memerlukan harmonisasi tubuh dalam melakukan perlambatan dengan cepat dan percepatan dari jarak dekat, hal tersebut mejadikan berbeda dengan kecepatan.

Menurut (Pratama et al., 2021) mengungkapkan bahwa ketangkasan dan kelincahan akan lebih baik jika dimiliki oleh seorang menjadi unsur kondisi fisik yang sangat penting dalam permainan tradisional gobak sodor. Melakukan latihan kecepatan dan kelincahan dapat meningkatkan kondisi fisik seseorang. Dari permainan tradisional gobak sodor anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan motorik kasarnya. Permainan tradisional gobak sodor tidak memerlukan biaya dan hemat serta dengan permainan tradisional gobak sodor anak-anak mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang senang dan bahagia dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor ini sangat cocok untuk meningkatkan kelincahan seseorang. Sudah terbukti dengan adanya penelitian ini ternyata pengaruh permainan gobak sodor terhadap kelincahan siswa SDN 6 Arjawinangun begitu signifikan. Karena permainan ini banyak manfaatnya dan tidak bikin bosan, membuat anak menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran, dari pada memberikan drill fisik yang seperti pada umumnya diberikan kepada anak-anak. Maka dari itu jika kelincahan peserta didik bagus, untuk melakukan kegiatan pembelajaran pasti lebih baik dari pada sebelum diberikan treatment ini.

Permainan tradisional gobak sodor ini disamping menyenangkan dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kelincahan peserta didik. Oleh karena itu kelincahan peserta didik menjadi lebih meningkat dalam melakukan permainan gobak sodor dari pada sebelum melakukan permainan tradisional gobak sodor ini. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan mengungkapkan beberapa implikasi dari hasil penelitian Secara teoritis, hasil penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai implementasi permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pada siswa sekolah dasar.

Mulai dari faktor-faktor yang dapat menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman maupun factor-faktor yang dapat meningkatkan kompetensi siswa serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya khususnya peneliti yang memiliki variabel yang sama dengan peneliti. Dalam pelaksanaanya, hasil penelitian dapat dijadikan masukan bagi guru yang merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kompetensi siswa. Secara metodologis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode yang dapat mambantu peneliti selanjutnya dengan metode pre-eksperimen One Group Pre-Test Post-Test Desain. Hal ini dapat menjadi pengingat bagi peneliti senantiasa meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi siswa.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa karangan berjudul “pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa Sekolah Dasar” belum pernah dimuat pada jurnal atau media sejenis manapun, dan merupakan karya asli penulis. Apabila dikemudian hari ditentukan bahwa artikel tersebut tidak diubah dan telah diterbitkan, saya sebagai penulis bersedia menghadapi sanksi yang dijatuhkan oleh pengelola Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, R., & Nurhafizah, N. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3),

- 3471–3481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/872>
- Aprilia, N., & Khasyi'in, N. (2023). Budaya Permainan Tradisional Urang Banjar “Asinan” dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal NJMS*, 1(5), 1279–1287. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/view/216>
- Azis, P. A., Rahayu, E. T., & Kurniawan, F. (2022). Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Pembelajaran Atletik Melalui Metode Bermain. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 464–471. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7052145>
- Erdiana, L. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(2), 9–17. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pedagogi/article/view/534>
- Fitriani, T. N. R., Suherman, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lari Balok Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak. *Journal of S.P.O.R.T*, 7(2), 221–232. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i2.7586>
- Handayani, R. L., Wahyuningsih, E. D., & Sina, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 119–124. <https://doi.org/10.24905/jppm.v2i2.46>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Hidayat, A. M., Patama, B. A., & Kurniawan, W. P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kelincahan. *IJSSC : Indonesion Journal of Sport Science and Coaching*, 2(2), 73–81. <https://online-journal.unja.ac.id/IJSSC/article/view/10105>
- Inayah, R., Arfajah, A., & Aini, L. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *The Indonesian Journal of Health Science*, 1(1), 137–140. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v0i0.1536>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Terampil*, 4(2), 124–142. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2221>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Nasution, A. F., & Sibuea, N. (2022). Analisis Hubungan Filsafat dengan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosity*, 2(2), 323–337. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i2.263>
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai pada Atlet Bolabasket. *Jurnal Sport Science and Education*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nurwahidah, N., Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana, C. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana mewujudkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–61. [Jurnal Porkes Edisi Desember | 703](https://doi.org/10.31849/paud-</p></div><div data-bbox=)

[lectura.v4i02.6422](#)

- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40–51. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/22711>
- Patonah, I., Sambella, M., & Az-Zahra, S. M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi (Mix Method). *Jurnal Pendas*, 8(3), 5378–5392. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11671>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Pratama, M. A. R. P., Usra, M., Sumarni, S., Iyakrus, I., & Bayu, W. I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecepatan dan Kelincahan. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), 77–86. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jscpe/article/view/48306>
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Rosa, N. N., & Retnaningsih, L. E. (2022). Pelatihan Permainan Tradisional Melayu pada Guru Ra Se-Kota Tanjungpinang Sebagai Media Penanaman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 266–284. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1151>
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Rustandi, Y., & Septriani, H. (2021). Penguatan Jati Diri Bangsa Indonesia Melalui Cerpen Anak ‘Ulin Di Monumén’ Karya Tetti Hodijah. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 6(2), 72–79. <https://doi.org/10.55678/jci.v6i2.541>
- Sembiring, A. W., Nisa, K., Situmorang, M. S., Diastami, S. M., & Harahap, M. A. (2022). Peningkatan Mutu Pembelajaran Yayasan Pendidikan Ibnu Halim. *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis*, 3(3), 141–148. <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/841>
- Shabih, M. I., Iyakrus, I., & Destriani, D. (2021). Latihan Zig-Zag Terhadap Kelincahan Menggiring Bola pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 6(1), 145–152. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1289>
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. kautsar, & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Subagio, R., Muhyidin, A., Leksono, S. M., & Jamaludin, U. (2024). Permainan Gobak Sodor

- dan Pembentukan Karakter dalam Pendidikan Jasmani Bagi Peserta Didik Tbsm. *Jurnal Jipis*, 33(1), 36–54. <https://doi.org/10.33592/jipis.v33i1.4711>
- Suriani, N., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam (Ihsan)*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>
- Winarno, M. E., Yudasmar, D. S., Fadhli, N. R., & Taufik, T. (2019). Pelatihan Penyusunan Instrumen Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani K-13 Bagi Guru SMA/SMK Kota Malang. *Jurnal Karinov*, 2(2), 114–118. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/8287>