



Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Peningkatan Motorik Kasar pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cipedes

Helmy Febriansyah¹, Didi Muhtarom², Bobby Agustan³

^{1,2,3}STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

E-mail: helmyfebriansyah11@gmail.com¹, karom@umpk.ac.id², bobyagustan@upmk.ac.id³

Korespondensi penulis: helmyfebriansyah11@gmail.com

Abstract. This research includes research objectives to evaluate the effect of the traditional game Gobak Sodor on improving gross motor skills. The research method used is a quantitative method with a one group pretest-posttest research design. The research population was class IV students at SDN 1 Cipedes, the sample used was a purposive sampling technique with a sample of 16 class IV students. Data collection techniques were carried out through pre-tests and post-tests regarding students' abilities in terms of running speed. The research instrument used was a running speed test with a distance of 30 meters. Before the posttest, the researcher will provide treatment in the form of practicing the game Gobak Sodor. After the pretest-posttest is carried out, the researcher will carry out data processing to determine the students' running speed after practicing the game Gobak Sodor.

Keywords: Influence of the traditional game gobak sodor, improvement of gross motor skills.

Abstrak. Penelitian ini mencakup tujuan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Cipedes, sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* dengan sampel sebanyak 16 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui *pretest* dan *posttest* terkait kemampuan siswa dalam hal kecepatan berlari. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kecepatan lari dengan jarak 30 meter. Sebelum *posttest* peneliti akan memberikan *treatment* berupa praktek permainan gobak sodor. Setelah *pretest-posttest* dilakukan maka peneliti akan melakukan pengolahan data untuk mengetahui kecepatan berlari siswa setelah melakukan praktek permainan gobak sodor.

Kata kunci: Pengaruh permainan tradisional gobak sodor, Peningkatan Motorik kasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan beberapa aspek kesehatan, kebugaran jasmani, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani olahraga. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerja sama dan keterampilan. Pendidikan jasmani mempunyai peran penting dalam proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis. Sarana untuk meningkatkan kualitas hidup sehat salah satunya adalah dengan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja individu melalui kegiatan aktivitas fisik yang telah dipilih. Pendidikan jasmani adalah satu-satunya mata pelajaran di sekolah di mana anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan motorik dan mendapatkan pengetahuan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Mustafa, 2021).

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun baik secara lisan, tulisan atau tindakan, dan menggunakan alat sederhana dalam memainkannya dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati dan mengandung nilai-nilai positif di dalamnya. Banyak jenis-jenis permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama bahkan hampir semua permainan tradisional mengajarkan arti kebersamaan dilihat dari cara bermainnya (Listyaningrum, 2018).

Permainan olahraga tradisional gobak sodor dimainkan secara beregu, baik putra maupun putri. Jumlah anggota regu sebanyak 8 orang dari 5 orang sebagai pemain inti dan 3 orang selebihnya sebagai pemain cadangan. Permainan tradisional gobak sodor bertujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam permainan tradisional gobak sodor (Nurdiansyah, 2018).

Motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya, bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana seperti melompat dan berlari (Rozana, 2019).

Motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap. Melalui Pendidikan jasmani diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, serta perkembangan pribadinya secara harmonis (Novitasari et al., 2019).

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan olahraga khas masyarakat Indonesia dengan segala macam karakteristik budayanya. Tidak diketahui dengan jelas asal usul dan pencipta dari permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai ciri khas yang memiliki unsur tradisi serta berkaitan erat dengan kebiasaan adat dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Adapun di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai pendidikan karena dalam pelaksanaan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya (Maesaroh et al., 2022).

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sifat empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain(Perdima & Kristiawan, 2021).

Permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat dari zaman kuno yang telah tumbuh dan hidup hingga saat ini dan masyarakat pendukungnya terdiri dari tua sampai muda laki-laki, perempuan, kaya dan miskin, bangsawan, tanpa perbedaan. Manfaat permainan tradisional tidak hanya dapat melatih otak, sosial dan emosional, tetapi juga melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Ada banyak jenis permainan tradisional misalnya lompat tali, engklek, gobak sodor, bentengan, petak umpet dan sebagainya(Nunung et al., 2023).

Pengertian Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang terdiri dari 2 grup yaitu grup jaga dan grup penyerang. Setiap pemain di grup jaga bertugas untuk menjaga dengan cara membuat penjagaan berlapis ke belakang sambil merentangkan tangan sehingga dapat menghalau dan menjaga agar tidak dapat dilalui oleh tim lawan(Julianus & Pramono, 2021).

Permainan gobak sodor mampu merangsang sikap kerja sama anak. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerja sama yang rendah akan berusaha bekerja sama dalam meraih kemenangan(J. I. P. ; P. P. Sari et al., 2020).

Pengertian Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk dapat melakukan gerakan dasar, seperti gerakan lokomotor, gerakan non-lokomotor dan gerakan manipulatif(Andhika et al., 2022).

Kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan tubuh untuk menggerakkan sebagian atau keseluruhan anggota badan dalam melakukan gerakan atau aktivitas tertentu. Kemampuan motorik kasar juga melibatkan gerakan otot besar anak, dimana aktivitas yang dilakukan yaitu melempar, meloncat, merangkak dan melompat(Darmawati & Widyasari, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah aktivitas yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan gerak saja, melainkan juga berfungsi untuk mengembangkan intelektual, organ-organ tubuh, dan pertumbuhan fisik.

Gerak Lokomotor

Gerak lokomotor merupakan gerak dasar dari berbagai macam keterampilan yang memerlukan sebuah latihan agar anak dapat melaksanakan keterampilan dengan baik dan benar. Keterampilan ini menyangkut perkembangan dan penampilan gerak tubuh dalam berbagai keterampilan gerak dasar seperti berlari, berjalan, dan melompat (Yuniar & Nuryadi, 2023).

Gerak lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang atau dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan lokomotor terdiri dari: lari, jalan, loncat, lompat, dan jengket. Gerak kombinasi: meluncur, menggeser ke kanan dan ke kiri (Fitria & Rohita, 2019).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral dan bernilai. Metode penelitian sebagai strategi mengumpulkan data, dan menemukan solusi suatu masalah berdasarkan fakta (Marinu Waruwu, 2023).

Pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Ali et al., 2022). Pendekatan penelitian ini memerlukan pengukuran yang tepat terhadap variabel-variabel dari objek yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu, tempat, dan situasi. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Lokasi penelitian ini direncanakan di SDN 1 Cipedes, objek penelitian akan melibatkan siswa kelas IV yang berjumlah 39 orang.

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan dalam penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimen *one group pretest-posttest* design. Eksperimen ini terdiri dari *pretest* dan

posttest yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan(Saraswati, 2020).

Metode kuantitatif eksperimen *one group pretest-posttest* ini dilakukan sesuai dengan jangka waktu yang dibutuhkan. Perbedaan antara O1 dan O2 dapat berpengaruh dan dilihat dari eksperimen yang telah diberikan. Berdasarkan pemaparan tersebut, hasil perlakuan *posttest* dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan *pretest*.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi ialah zona generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya(Melyza & Aguss, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Cipedes yang berjumlah 39 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki suatu populasi. Tujuan pengambilan sampel yang di tentukan oleh populasi objek yang akan di teliti adalah untuk memudahkan dalam meneliti objek penelitian(Melyza & Aguss, 2021). Teknik pengambilan sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling* yaitu responden yang terpilih menjadi anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri dengan maksud dan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 16 orang siswa kelas IV.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Cipedes, pengambilan data *Pretest* di lakukan pada hari Rabu 24 Juli 2024, sedangkan untuk *Posttest* di lakukan pada hari Rabu 7 Agustus 2024. Untuk pemberian *Treatment* permainan gobak sodor di lakukan pada tanggal 24 Juli sesudah *pretest* dan tanggal 31 Juli. Hasil *pretest* dan *posttest* dibuat menjadi tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTTEST
1.	ABIDZAR	3.15	2.75
2.	ADZAM	2.83	2.70
3.	ALIANDO	2.71	2.66
4.	AZKA	2.69	2.61
5.	DENIS	2.64	2.55
6.	EVAN	2.58	2.54
7.	RANGGA	2.83	2.81
8.	RHADIT	2.73	2.72
9.	M. ALFAN	2.30	2.21
10.	M. DZAKY	2.45	2.35
11.	M. FADHILLAH	2.72	2.70
12.	M. GHYIAN	2.58	2.51
13.	M. LHUTFI	2.33	2.29
14.	M. NIZAR	2.65	2.62
15.	NIZAM	2.75	2.69
16.	RAYYAN	2.55	2.51

Deskriptif Statistik

Tabel 2. Deskriptif Statistik

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	16	2.30	3.15	2.6556	.20422
<i>Posttest</i>	16	2.21	2.81	2.5763	.17072
<i>Pretest-Posttest</i>	32	2.21	3.15	2.6159	.18950
Valid N (<i>listwise</i>)	16				

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai Rata-rata pada *Pretest* dengan jumlah N / sample 16 mendapatkan hasil 2.6556 dan nilai Rata-rata *Posttest* dengan jumlah N / 16 sample 2.5763 dan pada *Pretest-Posttest* nilai rata-rata dengan jumlah N / sample 32 mendapatkan hasil 2.6159.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang di teliti memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan sebaran data menggunakan shapiro wilk. Dalam pengujian suatu data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih dari 0.05(sig>0.05).

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.134	16	.200*	.947	16	.439
Posttest	.161	16	.200*	.920	16	.167

*. This is a lower bound of the true significance.
Lilliefors Significance Correction

Dengan hasil pengujian *Shapiro Wilk test* dengan menggunakan SPSS nilai *Pretest* 0,439 lebih besar dari 0.05 dan *Posttest* 0.167 lebih besar dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa data pada uji normalitas ini telah berdistribusi normal karena melebihi 0.05.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variasi dalam penelitian. Pengujian Homogenitas ini dilakukan dengan SPSS 25 dalam uji homogenitas data dapat dikatakan homogen apabila nilai Sig lebih besar dari 0.05.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest-Posttest	Based on Mean	.072	1	30	.791
	Based on Median	.122	1	30	.729
	Based on Median and with adjusted df	.122	1	28.783	.729
	Based on trimmed mean	.086	1	30	.771

Dari hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *Pretest-Posttest* sebesar 0.771 lebih besar dari 0.05 maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan *Paired Sampel tes*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok sample sejenis, data dapat dikatakan terdapat pengaruh jika nilai hipotesis lebih kecil dari 0.05.

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
Paired Differences		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Hasil	Pretest-Posttest - kelas	1.11594	.57874	.10231	.90728	1.32460	10.908	31	.000

Berdasarkan tabel yang telah di olah di atas dapat diketahui nilai signifikan hasil pretest-posttest adalah 0.000 lebih kecil 0.05 dan nilai t hitung 10.908 lebih dari t tabel 1.745 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar siswa kelas IV di SDN 1 Cipedes sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobak sodor.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang dilakukan pada siswa SDN 1 Cipedes dimulai pada tanggal 24 Juli – 7 Agustus 2024. Penelitian ini dilakukan dengan tes awal pretest dengan tes kecepatan lari kemudian tes akhir posttest juga menggunakan tes kecepatan lari. Pada saat melakukan pretest kecepatan berlari lebih rendah dan pada saat posttest kecepatan berlari mengalami peningkatan dibuktikan dengan hasil tes lari yang telah dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional gobak sodor berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar pada siswa kelas IV SDN 1 Cipedes.

Berdasarkan uji t yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar pada siswa kelas IV SDN 1 Cipedes. Skor rata-rata hasil deskriptif statistik pada pretest mendapatkan hasil 2.6556 dan hasil rata-rata posttest 2.5763. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh nilai t hitung adalah dan nilai t hitung adalah $(10.908) >$ dari T tabel $(0,05)$ yaitu (1.745) dan nilai signifikan untuk pretest dan posttest sebesar $(0,000)$ lebih kecil dari $0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan probabilitas signifikan kurang dari $0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 : ditolak dan H_a : diterima. Jika H_a diterima maka hipotesisnya “Ada pengaruh yang signifikan pemberian permainan gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar pada siswa kelas IV SDN 1 Cipedes.

Penelitian yang dilakukan secara bertahap dengan sistem *pretest- treatment- posttest*, peneliti melakukan pretest menggunakan tes lari 30 meter untuk mengetahui berapa waktu yang dapat dicapai oleh siswa. Setelah itu peneliti memberikan treatment berupa pembelajaran permainan gobak sodor yang dilakukan mulai dari 0 (nol) karena pembelajaran permainan gobak sodor belum pernah dilakukan sebelumnya.

Pada saat pertemuan pertama, peneliti menjelaskan teknik bermain dan aturan yang harus dipatuhi ketika melakukan permainan gobak sodor karena siswa belum pernah melakukan permainan gobak sodor sebelumnya. Seiring berjalannya waktu dari pertemuan pertama sampai pertemuan selanjutnya para siswa mulai mengalami peningkatan dalam berlari

ketika melakukan permainan gobak sodor. Setelah dirasakan adanya peningkatan, maka peneliti mengadakan tes akhir (posttest) dengan menggunakan tes lari 30 meter. Setelah data didapatkan dari hasil pretest posttest maka peneliti melakukan perhitungan data dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 25, data yang telah didapatkan tersebut diolah dan didapatkan hasil akhir bahwa hasil hipotesisnya: Terdapat pengaruh yang signifikan ketika pemberian permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar pada siswa kelas IV SDN 1 Cipedes.

5. SIMPULAN

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan permainan gobak sodor dapat meningkatkan motorik kasar siswa SDN 1 Cipedes. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan gobak sodor.

Hasil perhitungan uji t yang telah dilakukan nilai sig sebesar 0.000 atau bisa diartikan ($0.000 < 0.05$) maka H_0 di tolak dan H_a di terima dan nilai t hitung 10.908 lebih besar dari t tabel yaitu 1.745. dapat ditarik kesimpulan terdapat terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar siswa kelas IV di SDN 1 Cipedes sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobak sodor.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dipaparkan, terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar siswa kelas IV di SDN 1 Cipedes sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobak sodor. Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa gobak sodor relatif efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa SDN 1 Cipedes yang telah peneliti lakukan di kelas IV dengan sampel 16.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas rekomendasi dari peneliti adalah:

1. Bagi Guru olahraga bisa menerapkan olahraga gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa.
2. Bagi siswa permainan gobak sodor dapat di jadikan sebagai kegiatan untuk mengasah motorik kasar.
3. Bagi peneliti dapat dijadikan sumber referensi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.
- Dwipa, A. A. (2015). Universitas Negeri Semarang tahun 2015.
- Fitria, N., & Rohita, R. (2019). Pemetaan pengetahuan guru TK tentang keterampilan gerak dasar anak TK. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(2), 76.
- Hariyani, N. (2012). Universitas Islam Negeri Universitas Islam Negeri (UIN).
- Hidayat, A. A. (2019). Metode penelitian dan teknik analisis data (1st ed., Vol. 1).
- Ismail, S. (2022). Metodologi penelitian uji normalitas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269.
- Julianus, B., & Pramono, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar siswa tunagrahita ringan di SLB. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439–446.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh permainan radisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108.
- Maesaroh, S., Wijayanti, N. P. N., Adila, F., & Desviyanti, E. (2022). Kajian literatur peranan penting permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2756–2765.
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan*, 7.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi siswa terhadap proses penerapan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada pandemi COVID-19. *Journal of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Muslihin, Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen penelitian tindakan kelas untuk peningkatan motorik halus anak. *Juni*, 6(1), 99–106.
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika rancangan penilaian pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam kurikulum 2013 pada kelas XI SMA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195.

- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hula hoop pada anak kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12.
- Nunung, Wakih, A. A., & Chandra, D. (2023). Penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas III SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURSENDEM)*, 2(2), 37–50.
- Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional hadang terhadap agility. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(2), 77.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
- Rozana, S. (2019). Peningkatan motorik kasar anak melalui permainan engklek di PAUD Al-Ashry Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai - Langkat. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 12(2), 132–142.
- Saputri, A. (2020). Implementasi permainan tradisional gobag sodor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- Saraswati, R. (2020). Pembelajaran keterampilan tata boga pembuatan emping ceplis banten untuk meningkatkan kemampuan vokasional pada anak dengan hambatan intelektual kelas V SD di SKh Al-Kautsar Cilegon Banten (Studi kuantitatif eksperimen one group pretest-posttest di kelas). *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 5(1).
- Sari, D. P. (2019). Mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan gobak sodor anak TK Al-Fatah kota batu ngaras kecamatan ngaras kabupaten pesisir barat tahun 2019. Unpublished Manuscript, 1–64.
- Sari, J. I. P., Saparahayuningsih, D., & Wembrayarli, S. (2020). Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional petak umpet pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 40–44.
- Satria, & Intan, R. (2021). Bab 3 metodologi penelitian. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47.
- Wiriawan, O. (2017). Panduan pelaksanaan tes & pengukuran olahragawan.
- Yuniar, S. T., & Nuryadi, H. B. (2023). Locomotor movement analysis of high class elementary school students during the COVID-19 pandemic. Riyadhoh: *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6, 50–56.