

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA KELAS III SDN PAKINTELAN 03
TAHUN AJARAN 2025**

Fadhil Humam 'Azi¹, Agus Pujiyanto²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

¹fadhilhumamazi345@students.unnes.ac.id,

²guspuiyanto.73@mail.unnes.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of modifying the traditional gobak sodor game on the gross motor skills of grade III students at SDN Pakintelan 03. A quantitative approach was employed using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The subjects consisted of 25 students. Data collection instruments included gross motor skill tests such as the 4x10 meter Shuttle Run, tennis ball throw-and-catch test, Stork Stand balance test, and 30-meter sprint. The analysis results indicated a significant improvement in gross motor scores after the treatment. The t-test results showed a significance value (2-tailed) of $0.060 > 0.05$, indicating that the Gobak Sodor game had a significant effect on improving students' gross motor skills.

Keywords: modified Gobak Sodor game, gross motor skills, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas III di SDN Pakintelan 03. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis *one group pretest-posttest*. Jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian sebanyak 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan motorik kasar yang mencakup *Shuttle Run* 4x10 meter, tes lempar tangkap bola tenis, tes keseimbangan *Stork Stand*, dan lari cepat 30 meter. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam skor kemampuan motorik kasar setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,060 > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa modifikasi permainan Gobak Sodor memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa.

Kata Kunci: modifikasi permainan gobak sodor, motorik kasar, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas fisik dan keterampilan dasar gerak anak usia sekolah, seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Kemampuan ini menjadi fondasi dalam mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan sosial maupun akademik (Lubis & Safira, 2024). (Fadhullah & Wiguno, 2022) menambahkan bahwa kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik akan mendukung kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Lebih lanjut, meta-analisis oleh (Zhang, Soh, Chan, & Zaremohzzabieh, 2024) menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang terfokus pada latihan fundamental motor skills (FMS) memiliki efek positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik anak

Fenomena terkini menunjukkan banyak anak lebih memilih aktivitas dalam ruangan menggunakan gawai daripada melakukan aktivitas fisik di

luar, yang berdampak negatif terhadap perkembangan motorik kasar (Saripudin, 2019). Untuk mengatasi hal ini, guru PJOK berperan penting dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Sebuah studi eksperimental oleh (Dao, Hieu, Suong, & Bang, 2024) melaporkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum PJOK meningkatkan kebugaran fisik dan stabilitas vestibular anak usia 10–11 tahun secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan adalah permainan tradisional seperti Gobak Sodor, yang melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, menjaga garis, dan menghindari dari lawan. Gerakan ini potensial untuk melatih kecepatan, keseimbangan, koordinasi, dan ketangkasan komponen utama motorik kasar (Maryati, 2023). Hasil meta-analisis Abadi & Nugroho (2024) juga mengungkap bahwa penggunaan permainan tradisional memiliki efek signifikan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar dibanding non-intervensi

Permainan gobak sodor juga menumbuhkan nilai-nilai sosial

seperti kerja sama, sportivitas, dan kepemimpinan. Permainan ini kini mulai ditinggalkan dan belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Pendekatan berbasis permainan tradisional sebenarnya dapat menjadi strategi yang efektif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya dalam pelatihan kemampuan motorik kasar (Bukit, 2021).

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas III SDN Pakintelan 03. Metode yang digunakan adalah sebuah metode *pre-eksperimental desain one group pretest-posttest*, guna mengamati perubahan skor kemampuan motorik kasar sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan model pembelajaran PJOK yang menarik dan mengangkat nilai-nilai budaya lokal, serta mendukung pertumbuhan fisik anak secara optimal.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan kuantitatif dengan jenis desain eksperimen semu (*quasi-experimental*), yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Pemilihan dalam desain ini dilakukan karena mampu menggambarkan perubahan yang terjadi pada subjek penelitian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, meskipun tanpa adanya kelompok kontrol (Nunung, Wakih, & Chandra, 2023). Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penerapan modifikasi permainan tradisional Gobak Sodor saat proses pembelajaran PJOK.

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yakni *pretest*, *treatment*, *posttest*. *Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui tingkat awal kemampuan motorik kasar siswa, *treatment* berupa aktivitas fisik melalui permainan Gobak Sodor yang telah dimodifikasi, dan *posttest* dilakukan untuk mengukur perubahan kemampuan setelah intervensi diberikan. Penelitian dengan desain ini sangat cocok diterapkan pada situasi pendidikan sekolah dasar yang memiliki keterbatasan dalam pembentukan kelompok eksperimen

dan kontrol secara acak (Novianti, Dewi, Auliyya, Apris, & Mulyana, 2024) Hal ini sejalan dengan penelitian serupa oleh (Febriansyah, Muhtarom, & Agustan, 2024) yang menggunakan desain *pretest-posttest* untuk mengukur pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap kecepatan lari siswa.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Pakintelan 03 Tahun Ajaran 2025. Populasi tersebut dipilih karena siswa pada usia 8–9 tahun berada dalam fase perkembangan motorik kasar yang sangat aktif, sehingga sesuai untuk dijadikan subjek dalam penelitian aktivitas fisik seperti permainan tradisional (Anggraeni, Wiguno, & Lokananta, 2024). Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti (Novianti et al., 2024). Kriteria yang digunakan meliputi siswa yang aktif mengikuti pembelajaran PJOK, memiliki kondisi fisik yang sehat, serta memperoleh izin dari orang tua dan pihak sekolah. Berdasarkan

kriteria tersebut, sebanyak 25 siswa dijadikan sampel. Seluruh sampel mengikuti rangkaian pengukuran awal (*pretest*), pelaksanaan *treatment*, dan pengukuran akhir (*posttest*), sehingga seluruh proses berjalan pada kelompok yang sama tanpa perbandingan dengan kelompok lain. Penggunaan satu kelompok tunggal dalam desain ini memungkinkan peneliti untuk fokus mengamati perubahan yang terjadi akibat perlakuan secara lebih mendalam (Febriansyah et al., 2024).

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa tes untuk mengukur kemampuan motorik kasar, seperti tes kecepatan, kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan. Tes kecepatan dilakukan melalui lari cepat 30 meter, yang bertujuan mengukur kemampuan siswa ketika bergerak cepat pada lintasan pendek. Kelincahan diukur dengan *shuttle run* 4 x 10 meter, di mana siswa diminta untuk berpindah arah secara cepat dan efisien. Untuk mengukur koordinasi, digunakan tes lempar tangkap bola tenis terhadap tembok dari jarak 1 meter, yang menilai

keterampilan koordinasi mata dan tangan. Sementara itu, tes keseimbangan dilakukan menggunakan metode *Stork Stand*, yang menguji seberapa lama siswa dapat berdiri dengan satu kaki. Semua instrumen ini mengacu pada standar tes motorik kasar anak berdasarkan pedoman yang disusun oleh (Saripudin, 2019). Instrumen-instrumen tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelumnya.

Validitas instrumen diperoleh melalui korelasi antar skor terhadap skor kriteria, sementara reliabilitasnya diuji menggunakan metode test-retest dan menunjukkan hasil yang konsisten, sehingga instrumen dianggap benar dan terpercaya untuk digunakan dalam pengukuran keterampilan fisik di sekolah dasar (Burhanuddin, Habibuddin, Mandani, & Zohrani, 2024).

Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data secara umum seperti nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Sebelum

melanjutkan ke analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan pengujian untuk keperluan analisis inferensial, dilakukan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, guna memastikan data memiliki distribusi normal. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik (Ghozali & Imam, 2018). Ketika data terbukti terdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam kelompok yang sama. Uji t dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang diukur. Teknik ini sesuai digunakan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dalam satu kelompok eksperimen dan telah banyak digunakan dalam penelitian pendidikan jasmani (Rustan, 2020).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pakintelan 03. Pengumpulan data awal (*pretest*) dilakukan pada hari Senin, 2 Juni 2025, sementara pengumpulan data akhir (*posttest*) dilaksanakan pada hari Senin, 23 Juni 2025. Kegiatan perlakuan (*treatment*) berupa permainan Gobak Sodor diberikan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 3 Juni, sehari setelah *pretest*, dan pada tanggal 20 Juni 2025. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest pada Siswa Kelas III SDN Pakintelan 03

No	Nama	Pre-Test	Pos-Test
1.	Akhmarula Ranggagian A	263,11	259,11
2.	Aldi Rasya Alfatih	248,14	246,78
3.	Arvian Putra Al Fatih	242,72	244,31
4.	Ashila Vitri Haura Sakhi	270,53	269,51
5.	Averania Aggun Az-zahra	254,48	254,54
6.	Azka Rafa Alfarizi	270,90	266,77
7.	Azwar Safarudin	241,40	244,05
8.	Bintang Ar'rayyan	275,00	271,99
9.	Daffa Pratama	266,87	269,05
10.	Jelita Ayu Kirana	276,26	270,74
11.	Kareshi Aryavin Robrta	281,85	273,76
12.	M. Asfa Ismuwansyah	260,75	259,60
13.	M. Ingram Kurniawan	280,43	271,32
14.	M. Rasya Afnan Al Ghazi	279,09	274,39
15.	Maulana Yusuf Allaudin	266,47	265,56
16.	Mirzha Izzam Abash	267,01	279,78
17.	Naila Nur Velisha	286,56	278,12
18.	Prisyla Ayu Apriliana	254,38	253,51
19.	Raden Roro Marissa Azal	256,56	253,86
20.	Raisya Putri Ramadhani	264,62	259,16
21.	Saila Ledyaningtyas R	275,20	274,97
22.	Sultan Maulana Ibrahim	274,97	269,90
23.	Vebriyana Fernanda	258,87	250,82
24.	Yona Adira Zirah	246,47	241,40
25.	Zikra Ningsih Fadila	277,21	264,95

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	25	4516	24140	28656	26559.40	1269.182	1610822.000
Posttest	25	3838	24140	27978	26271.80	1142.206	1304635.583
Valid N (listwise)	25						

Gambar 1 Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* adalah 26.559,40 dengan standar deviasi 1.269,182 dan varian sebesar 1.610.822,000. Sementara itu, skor rata-rata *posttest* tercatat sebesar 26.271,80 dengan standar deviasi 1.142,206 dan varian 1.304.635,583. Nilai minimum dan maksimum pada *pretest* berada di kisaran 24.140 hingga 28.656, sedangkan pada *posttest* berkisar antara 24.140 hingga 27.978. Jumlah responden yang mengikuti kedua tahap pengukuran berjumlah 25 orang.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki sebaran yang normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang

diperoleh lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05).

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual	
N			25	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000	
	Std. Deviation		447.28599656	
Most Extreme Differences	Absolute		.170	
	Positive		.170	
	Negative		-.109	
Test Statistic			.170	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.060	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		.062	
		99% Confidence Interval	Lower Bound	.056
			Upper Bound	.069

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Gambar 2 Uji Normalitas

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,060 dan Monte Carlo Sig. sebesar 0,062. Nilai-nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, yang berarti data memiliki sebaran normal. Oleh karena itu, data dinyatakan memenuhi asumsi distribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Dengan kata lain, tidak ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa data residual berasal dari distribusi normal.

Berdasarkan kriteria uji normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p-value*) melebihi 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa data residual berasal dari distribusi normal.

Dengan demikian, baik nilai Asymp. Sig. sebesar 0,060 maupun Monte Carlo Sig. sebesar 0,062 yang melebihi ambang batas 0,05 mengindikasikan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Uji Paired Sample T-Test

Teknik Paired Sample t-Test digunakan untuk menguji perbedaan nilai antara dua pengukuran dalam kelompok yang sama, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Penggunaan teknik ini bertumpu pada asumsi bahwa data berdistribusi normal, yang sebelumnya telah dibuktikan melalui uji normalitas.

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)		
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-287.60000	497.66882	99.53376	82.17241	493.02759	2.889	24	.008

Gambar 3 Uji Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Paired Sample t-

Test, diperoleh perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar 287,620. Nilai ini memiliki standar deviasi sebesar 497,66882 dan standard error mean sebesar 99,53376. Nilai *t* hitung yang diperoleh adalah 2,889 dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 24. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,008, yang lebih kecil dibandingkan dengan batas signifikansi 0,05.

Nilai signifikansi 0,008 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) yang dilaksanakan di SD Negeri Pakintelan 03 dengan melibatkan siswa kelas III sebagai peserta penelitian. Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan *pretest* pada 2 Juni 2025 untuk mengukur kemampuan motorik kasar siswa.

Perlakuan diberikan dalam bentuk permainan Gobak Sodor yang telah dimodifikasi, dilakukan sebanyak dua kali, yakni pada 3 dan 20 Juni 2025. Evaluasi perlakuan kemudian dilakukan melalui *posttest* pada 23 Juni 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa melalui aktivitas fisik yang terarah dan menyenangkan.

Pengukuran kemampuan motorik kasar dilakukan melalui serangkaian tes yang mencakup aspek kecepatan, kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata skor *pretest* sebesar 26.559,40 mengalami penurunan menjadi 26.271,80 pada *posttest*. Penurunan skor ini justru mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan performa motorik, karena nilai yang lebih rendah menunjukkan kemampuan menyelesaikan tugas motorik dengan waktu yang lebih cepat dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan

kemampuan motorik kasar setelah intervensi dilakukan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas guna memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan metode statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, yang menghasilkan nilai signifikansi *Asymp. Sig.* sebesar 0,060 dan *Monte Carlo Sig.* sebesar 0,062. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05, maka data dianggap terdistribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Analisis inferensial dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata sebesar 287,602 dengan standar deviasi 497,66882 dan *standard error mean* 99,53376. Nilai *t* hitung sebesar 2,889 dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 24. Nilai signifikansi (*2-tailed*) yang diperoleh adalah 0,008, yang lebih kecil dari ambang signifikansi 0,05. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor yang dimodifikasi memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa. Efektivitas dan kecepatan gerak siswa meningkat setelah mengikuti perlakuan, sebagaimana terlihat dari skor *posttest* yang lebih rendah dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan yang terstruktur selama perlakuan mampu memberikan stimulasi fisik yang bermanfaat terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa.

Berdasarkan temuan ini, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, permainan Gobak Sodor yang telah dimodifikasi secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas III SDN Pakintelan 03. Penelitian ini memberikan kontribusi bahwa permainan tradisional dapat dijadikan pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta efektif dalam

mendukung perkembangan fisik anak usia sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan Gobak Sodor berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa kelas III di SDN Pakintelan 03. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,008 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penurunan nilai rata-rata pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest* menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikan tugas motorik dalam waktu yang lebih singkat setelah mengikuti perlakuan, yang berarti terdapat peningkatan performa motorik kasar. Temuan ini menguatkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi, seperti Gobak Sodor, dapat dijadikan alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan aspek fisik siswa,

khususnya kemampuan motorik kasar pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi dapat disampaikan. Pertama, bagi guru pendidikan jasmani, disarankan untuk mengintegrasikan permainan tradisional yang dimodifikasi ke dalam strategi pembelajaran sebagai media yang atraktif dan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, penting untuk menyediakan fasilitas, ruang, serta waktu yang mendukung pelaksanaan kegiatan permainan tradisional secara rutin dan terstruktur. Ketiga, bagi peneliti berikutnya, disarankan agar memasukkan variabel tambahan atau menggunakan kelompok kontrol agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan memungkinkan analisis perbandingan yang lebih mendalam. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan oleh para pembuat kebijakan di sektor pendidikan untuk mendorong integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, sebagai strategi untuk mendukung perkembangan fisik anak secara maksimal di tingkat sekolah dasar.

<https://doi.org/10.17977/um062v2i82020p401-414>

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeini, S., Wiguno, T. H., & Lokananta. (2024). Survei Status Gross Motor Skill Pada Siswa Kelas Rendah Usia 7-9 Tahun SDN Se-Kecamatan Jabung Kabupaten Malang. *Journal Sport Science Indonesia*, 3(1), 298–313. <https://doi.org/10.31258/jassi.3.1.298-313>
- Bukit, J. ; P. 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.
- Burhanuddin, B., Habibuddin, H., Mandani, O., & Zohrani, Z. (2024). Permainan Tradisional Gowokan Dalam Membentuk Kecakapan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 247–257. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.26943>
- Dao, T. C., Hieu, P. N., Suong, L. T., & Bang, L. C. (2024). Using traditional games in physical education classes improves fitness and stabilizes the vestibule for 10-11-year-old. *Journal of Physical Education*, 35(1). <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v35i1.3550>
- Fadhullah, R., & Wiguno, L. (2022). Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Kasar Pada Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(8), 401–414.
- Febriansyah, H., Muhtarom, D., & Agustan, B. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Peningkatan Motorik Kasar pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cipedes. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(4), 344–354. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i4.3315>
- Ghozali, & Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lubis, H. Z., & Safira, L. (2024). Analisis Pembelajaran Gerak terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28539–28542.
- Maryati, L. , K. A. , A. N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 11(1), 77–86.
- Novianti, D., Dewi, F. S., Auliyya, I., Apris, N. S., & Mulyana, A. . (2024). KEGIATAN OLAHRAGA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PADA ANAK MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR. *Jurnal Peminat Olahraga*, 2(1).
- Nunung, Wakih, A. A., & Chandra, D. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas III SDN 2

Tuguraja Tasikmalaya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 2(2), 37–50.
<https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1509>

Rustan, S. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.

Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114.
<https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>

Zhang, D., Soh, K. G., Chan, Y. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2024). Effect of intervention programs to promote fundamental motor skills among typically developing children: A systematic review and meta-analysis. *Children and Youth Services Review*, 156, 107320.
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.107320>