

**PENGEMBANGAN OLAHRAGA TRADISIONAL HADANG
BERBASIS MEDIA BOLA KAIN PADA SISWA
KELAS V di SDN 1 SUKAMULYA**

Elma Sita Febrianti¹, Sartono²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas
Muhammadiyah Kuningan

Alamat : Jl. R.A Moertasih Soepomo No.28B Kuningan Jawa Barat, 45511

Email: elmaff21@gmail.com, satria_bms@upmk.ac.id

Abstract: *Development of the Traditional Hadang Game Based on Cloth Ball Media, Class V student of SDN 1 Sukamulya. The method used in this research is the research and development method (Research and Development). Development research methods are used to produce new product designs. This research was conducted to develop learning media, namely cloth balls, and change the steps of the previous hadang game into a traditional game of hadang based on cloth ball media. The author uses the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, implementation and evaluation) which has five stages. The products produced are cloth ball media and the latest steps for the game of cloth ball media-based game. This product was implemented for 21 class V students at SDN 1 Sukamulya. After implementation there are results before and after implementation where the results show that the students' agility abilities in the Preetest results have an average (mean) of 7.81 and the pretest results have an average or (mean) value of 11.33 after being given treatment (treatment) and the result of (2-tailed) with a value of 0.000. Therefore, if the significance value is smaller than the basic formula for taking it ($0.000 < 0.05$), it can be concluded that the traditional game of hadang based on cloth balls is effective for improving students' agility abilities.*

Keywords: *Game, Agility, Cloth Ball Based*

Abstrak: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu bola kain dan merubah langkah-langkah permainan hadang terdahulu dirubah menjadi permainan tradisonal hadang berbasis media bola kain. Penulis menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation dan evalusation*) yang mana terdapat lima tahapan. Produk yang dihasilkan yaitu media bola kain dan keterbaruan langkah-langkah permainan hadang berbasis media bola kain. Produk ini di implementasikan pada siswa kelas V SDN 1 Sukamulya yang berjumlah 21 orang. Setelah penerapan terdapat hasil sebelum dan sesudah penerapan yang mana hasilnya menunjukan bahwa kemampuan kelincahan siswa pada hasil Pretest memiliki rata-rata (mean) sebesar 7,81 dan hasil pretest memiliki nilai rata-rata atau (mean) sebesar 11,33 setelah diberikan perlakuan (tretment) dan hasil dari (2-tailed) dengan nilai 0,000. Maka dari itu, apabila nilai signitifikasi lebih kecil dari rumus dasar pengambilan ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain efektif untuk meningkatkan kemampuan kelincahan siswa.

Kata Kunci: Permainan, olahraga tradisional hadang, Bola Kain

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar siswa berupa aktivitas jasmani bermain dan berlatih yang ditunjukkan untuk merangsang pertumbuhan motorik kasar. Permainan atau bermain merupakan salah satu dari cara untuk bergerak atau melakukan aktivitas sehari-hari. (Marwati Dwi Agus, Erfayliana Yudesta, 2021).

Olahraga adalah suatu kegiatan atau sebagian yang bertujuan untuk mempertahankan atau meningkatkan batas kemampuan tubuh (Saputro & Juntara, 2022). Olahraga mempunyai banyak manfaat, selain dapat meningkatkan kondisi dan daya tahan tubuh, olahraga juga dipercaya mampu membangun semangat dalam menjalani hari-hari yang penuh dengan kesibukan (Arsyad et al., 2023). Oleh karena itu, olahraga dapat diterapkan sejak usia dini maupun lanjut usia. Namun olahraga tidak hanya berfokus pada serangkaian kegiatan yang berkesinambungan pada seseorang, melainkan juga serangkaian keterampilan teknik yang bukan hanya untuk kesehatan jasmani dan rohani, namun juga suatu aktivitas yang bertujuan untuk memenangkan suatu pertandingan dan memungkinkan adanya cedera jika tidak

dilakukan dengan benar (Puspitasari, 2019).

Menurut peneliti didalam olahraga terdapat beberapa cabang olahraga, salah satu cabang olahraga yang peneliti ketahui ialah cabang olahraga tradisional, yang mana olahraga tradisional merupakan permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada suatu masyarakat tertentu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan tradisional merupakan produk budaya yang mempunyai nilai besar bagi anak sebagai sarana imajinasi, kreatifitas, rekreasi, gerak, keterampilan sosial, kesatuan dan keterampilan (Salamah et al., 2024).

Olahraga tradisional ada beberapa jenis salah satunya adalah permainan hadang yang mana menurut (Gusriani Ika, 2023) permainan hadang merupakan permainan tradisional yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan yang membutuhkan kerja sama tim agar dapat mencapai finish, permainan gobak sodor ini dimainkan 5-10 orang orang kemudian dibagi menjadi dua regu yaitu regu penjaga dan regu penyerang . Menurut peneliti (Pratama Sukma Vicky, Priadana Benny Widya, 2023) permainan hadang dapat meningkatkan kelincahan. Kelincahan juga

merupakan salah satu komponen penting dalam permainan hadang dan kelincahan adalah salah satu komponen dalam keberhasilan permainan hadang, kelincahan berperan penting dalam gerak permainan hadang.

Berdasarkan observasi melalui hasil wawancara pada saat *pra survey* kepada guru penjas SDN 1 Sukamulya. Bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu kelincahan di sekolah tersebut kurang terutamanya dalam permainan olahraga tradisional salah satunya ialah olahraga tradisional hadang. Hal ini terjadi karena bagi siswa permainan tradisional tidaklah menarik, kuno. kurang mengenal permainan tradisional dikarenakan pada perubahan zaman yang semakin berkembang terutama pada teknologi, permainan yang di modifikasi tidak pernah diberikan oleh guru, terdapat kemungkinan untuk pengembangan media pembelajaran hadang. Maka dari itu peneliti upaya untuk dapat meningkatkan kelincahan siswa pada permainan tradisional hadang.

Menurut (Rahail et al., 2023) Secara khusus anak tingkat Sekolah Dasar sangat senang bermain, karena pada usia tersebut bermain adalah dunianya. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh

kesenangan, permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tubuh kembang anak.. Pada saat kegiatan permainan berlangsung siswa berada dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, guru lebih mudah mengkondisikan siswa dalam pembelajaran. Jika siswa menyukai kegiatan yang menyenangkan, maka mereka akan antusias dalam melakukan aktivitas tersebut.

Setelah peneliti melakukan observasi melalui wawancara peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional hadang dengan cara modifikasi permainan hadang berbasis media bola kain, modifikasi disini bertujuan untuk membuat permainan lebih menarik dan tidak bersifat monoton. Menurut (Yono & Sodikin, 2020) modifikasi adalah adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu yang baru, unik, dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut , peneliti tertarik untuk melakukan meneliti dengan membuat pengembangan tersebut dengan judul penelitian “Pengembangan Olahraga Tradisioanal Hadang Berbasis Media Bola Kain Dalam Meningkatkan Kemampuan Kelincahan Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Sukamulya ”.

Dalam olahraga beregu, kelincahan bukan hanya kemampuan mengubah arah gerak, tetapi juga kemampuan mengantisipasi gerak-gerik lawan, membaca situasi pemain tertentu dan bereaksi terhadapnya, ketanggasan: "gerakan cepat seluruh tubuh dengan perubahan kecepatan atau arah dalam menanggapi stimulus". Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah posisi tubuh, arah gerak tubuh dengan cepat ketika sedang bergerak cepat tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran akan terhadap posisi tubuh. Oleh karena itu kelincahan merupakan salah satu unsur kebugaran jasmani yang memegang peranan penting terutama dalam menghadapi rintangan lawan, pemain harus bisa bergerak cepat untuk mengubah arah atau menjauh (Agus et al., 2022).

Menurut (Yuliawan & Sugiyanto, 2014) Kelincahan termasuk suatu gerak yang rumit, dimana didalam kelincahan terdapat kelenturan, koordinasi, kecepatan dan keseimbangan secara bersamaan. Kelincahan diperlukan pada cabang olahraga yang bersifat permainan, kelincahan berkaitan dengan gerak tubuh yang melibatkan gerak kaki dan perubahan perubahan yang cepat dari posisi badan.

Kelincahan pada prinsipnya berperan untuk aktifitas yang melibatkan gerak tubuh yang berubah-ubah dengan tetap memelihara keseimbangan. Seseorang atlet atau pemain yang mempunyai kelincahan yang baik maka akan mampu melakukan Gerakan dengan lebih efisien.

Bola merupakan salah satu alat pembelajaran yang membantu dalam berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan motorik kasar anak. Melalui pemanfaatan media bola akan mendorong kebutuhan anak untuk aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Sementara itu, dengan menggunakan bola anak berkesepakatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya, seperti gerakan dengan tangan, kaki, kepala, atau bagian tubuh yang lain yang melibatkan otot-otot besar anak, sehingga memungkinkan siswa secara penuh mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar (Panjaitan, 2023).

Kain flannel adalah kain yang terbuat dari benang wol yang tidak dia anyam, kain flannel banyak digunakan dalam kerajinan tangan. Salah satu alasan mengapa kain flannel dipilih sebagai bahan pembuatannya adalah karena mudah dibentuk, harganya terjangkau, dan juga mudah didapatkan.

Kain flannel jga dapat membuat berbagai maca kerajinan tangan, seperti hiasan bunga warna-warni, boneka, gantungan kunci, dll (Cahya et al., 2022).

Jadi peneliti menyimpulkan bola kain merupakan salah satu alat pembelajaran yang membentuk dalam berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kelinchan. Sementara itu dengan menggunakan kain flannel melalui pemanfaatnya yang bisa digunakan dalam berbagai kerajinan tangan, mudah dibentuk, dan juga mudah didapatkan. Jadi peneliti tertarik untuk membuat media bola dari kain flannel untuk digunakan dalam pengembangan permainan gobak sodor berbasis media bola kain.

Perbedaan Permainan Hadang dengan Media Pembelajaran Berbasis Media Bola Kain

No.	Olahraga Tradisional Hadang	Olahraga Tradisional Hadang Berbasis Media Bola Kain
1.	Permainan hadang dimainkan oleh dua regu yaitu kelompok penjaga dan kelomok penyerang jumlah pemain dala setiap kelompok tidak dibatasi, tetapi biasanya terdiri dari 4-10 orang. Cara permainan gobak sodor : 1. Kelompok penjaga menepati petak-petak dibagian penjaga 2. Kelompok penyerang menepati menepati petak bagian penyerang 3. Kelompok penyerang bertugas untuk melewati petak-petak dibagian penjaga tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga 4. Kelompok penjaga bertugas untuk menghalau kelompok penyerang dengan cara	Pada permainan hadang berbasis media bola kain ini tidak jauh beda dengan permainan hadang umunya, permainan hadang berbasis media bola kain ini dimainkan dua tim masing-masing tim berjumlah 5 orang. Namun pada permainan gobak sodor ini memkai media , yaitu media bola kain. Cara permainan hadang berbasis media bola kain: 1. Sebelum permainan dimulai diadakan undian tim, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang. Masing-masing tim berjumlah 5 orang. 2. Tim penjaga bertugas menjaga garis dan menghalangi tim penyerang untuk menuju garis akhir penjaga garis dibagi kedalam dua tugas satu orang bertugas sebagai kapten yang menjaga garis dengan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Develoment*). Metode ini digunakan guna untuk pengembangan produk model, proses, teknologi dan alat baru berdasarkan metode dan analisis masalah tertentu. Metode R&D ini juga merupakan metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji efektivitas produk. Berdasarkan

pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian). Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengembangkan olahraga tradisional gobak sodor berbasis media bola kain untuk meningkatkan kelincuhan bagi siswa kelas V di Sekolah Dasar (Sugiyono, 2019:396).

SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian Pengembangan Permainan Tradisional Hadang Berbasis Media Bola kain terdiri dari penguji ahli design, ahli media, dan ahli materi. Dan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SDn 1 Sukamulya yang berjumlah 21 orang.

PROSEDUR

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (*analize*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi dan (*evaluation*) evaluasi.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada tahap teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pengembangan ini

berupa observasi wawancara, dan kuesioner angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini. Serta menggunakan rubrik penilaian untuk mengukur atau mengevaluasi siswa secara keseluruhan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data dengan menggunakan Microsoft Excel dan SPSS. Dengan analisis data instrument angket validasi dari beberapa validator diantaranya ahli design, ahli media dan ahli materi, angket respon siswa dan respon guru untuk mengetahui kelayakan produk. Serta menggunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau tidak yang akan di uji dengan uji T.

HASIL PENELITIAN

Pada pengembangan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini. Pada tahap awal yaitu analisis dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas V SDN 1 Sukamulya, yang mana pada proses pembelajaran terdapat beberapa masalah diantaranya Bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu kelincuhan di sekolah

tersebut kurang terutamanya dalam permainan olahraga tradisional salah satunya ialah olahraga tradisional hadang. Hal ini terjadi karena bagi siswa permainan tradisional tidaklah menarik, kuno. kurang mengenal permainan tradisional dikarenakan pada perubahan zaman yang semakin berkembang terutama pada teknologi, permainan yang di modifikasi tidak pernah diberikan oleh guru. Selanjutnya setelah melakukan tahap analisis kebutuhan siswa memerlukan pembelajaran yang menyenangkan dan memerlukan modifikasi pembelajaran untuk siswa kelas V SDN 1 Sukamulya ini dengan bermain dan hasilnya siswa akan lebih aktif. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan pembelajaran permainan tradisional hadang berbasis media bola kainsiswa kelas V SDN 1 Sukamulya.

Berikutnya tahap perancangan (*design*) perancangan desain membuat produk yaitu bola kain yang dibuat dari kain flannel, produk tersebut akan ditertapkapkan pada permainan tradisional berbasis media bola kain. Berikutnya tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini permainan tradisional hadang berbasis media bola kain mengubah langkah-langkah dari permainan tradisional hadang dahulu ke

permainan tradisional hadang berbasis media bola kain yang mana dalam permainan hadang berbasis media bola kain setiap orang harus mengumpulkan bola kain tersebut untuk mendapatkan point.

Selanjutnya tahap implementasi (*Implementation*) tahap ini dilakukannya promosi produk permainan tradisional hadang berbasis media bola kain agar bisa digunakan pada saat pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukan bahwa produk permainan hadang berbasis media bola kain mendapatkan kriteria sangat layak oleh ahli design, layak leh ahli media, dan layak oleh ahli materi. Tahap ini juga bermaksud untuk mendaptkan masukan serta saran dalam menyempurnakan peneliti ini sebagai Upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan kelincahan siswa serta manfaat atas hasil peneliti yang telah dilakukan.

ANALISIS DATA

1) Uji Normalitas

Dengan melihat pada rumus dasar pengambilan keputusan jika nilai uji normalotas $>0,05$ maka data berdistribusi normal. Maka, hasil analisis data uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Tes Hasil Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Ujian	Preetest	.191	21	.044	.886	21	.019
	Posstest	.174	21	.097	.890	21	.022

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas hasil nilai tes awal (Preetest) memiliki nilai signitif 0,019 lebih besar dari 0,05 dan hasil nilai akhir (Posttest) menunjukan nilai signitifkasi 0,022 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkn data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan peneliti untuk menguji apakah data memiliki varian yang sama atau tidak atau homogen atau tidak. Data tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.2 Data Hasil Tes Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	2.476	1	40	.124
	Based on Median	1.714	1	40	.198
	Based on Median and with adjusted df	1.714	1	34.830	.199
	Based on trimmed mean	2.442	1	40	.126

Berdasarkan tabel diatas, hasil tes homogenitas menunjukan nilai signitif sebesar 1,24 yang mana lebih besar dari rumus dasar pengambilan keputusan yaitu

>0,05, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa nilai dari data Preetest dan posttest memiliki data yang homogen atau sama.

3) Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji T (t-test) ini dihitung dengan menggunakan program SPSS 21. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui nilai signitifkasi kemampuan kelimcahan siswa kelas V SDN 1 Sukamulya pada Preetest dan Posttest sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Uji-T

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Preetest -	-	1.401	.306	-4.161	-2.886	-	20	.000
	Posstest	3.524					11.529		

Signitifkasi (2-tailed) dengan nilai 0,000. Maka dari itu, apabila nilai signitifkasi lebih kecil dari rumus pengambilan keputusan ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh ysng signitif. Dengan demikian, hipotesis (Ho) ditolak danhipotesis (Ha) diterima.

KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN

HADANG BERBASIS MEDIA BOLA KAIN

a. Penilaian ahli design

Hasil dari validasi ahli design ini mendapat penilaian sebesar 8,8% dengan kategori “Layak”.

b. Penilaian ahli media

Hasil dari validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian, hasil validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

c. Penilaian ahli materi

Hasil dari ahli materi medapatkan 9,6% dengan kategori “Sangat Layak”.

d. Respon siswa mengenai keterbaruan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain

- 1) Item pernyataa 1 mendapat hasil presentase rata-rata sebesar 92%.
- 2) Item pernyataan 2, ,mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 92%.
- 3) Item pernyataan 3, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 93%
- 4) Item pernyataan 4, mendaparkan hasil presentase rata-rata sebesar

94%

- 5) Item pernyataan 5, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 94%

- 6) Item pernyataan 6, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 97%

e. Respon Guru

Hasil dari respon guru penjas SDN 1 Sukamulya terhadap ketebaruan dari permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini diperoleh presentase rata-rata 9333%, maka dapat disimpulkan respon guru pada permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini “Sangat Baik” untuk diterapkan dikelas V SDN 1 Sukamulya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain untuk meningkatkan kemampuan kelincahansiswa kelas V SDN 1 sukamulya dapat disimpulkan, Pengembangan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain untuk

meningkatkan kemampuan kelincahan siswa kelas V SDN 1 Sukamulya dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan, diantaranya analysis, design, development, implementation dan evaluation. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tahap observasi, dan melakukan wawancara kepada guru penjas SDN 1 Sukamulya. produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media bola kain, keterbaruan langkah-langkah permainan hadang dengan permainan hadang berbasis media bola kain .

Hasil data menunjukkan bahwa kemampuan kelincahan siswa pada kelas V SDN 1 Sukamulya pada data Preetest memiliki rata-rata (mean) sekitar 7,81 dan pada hasil posstest memiliki nilai rata-rata (mean) 11,33 setelah diberikan perlakuan (treatment), maka dari itu dapat disimpulkan adanya peningkatan atau pengaruh dengan penerapan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain untuk meningkatkan kemampuan kelincahan siswa kelas V SDN 1 sukamulya.

SARAN

Hasil dari penelitian ini saran yang peneliti berikan ialah menjadi permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini sebagai salah satu alat atau media alternatif untuk dapat meningkatkan kemampuan kelincahan siswa dan dengan sebisanya mungkin guru dapat mengembangkan permainan tradisional hadang berbasis media bola kain ini agar lebih menarik dan dapat menumbuhkan antusias siswa ketika pembelajaran permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., Indra, N., & Farah, T. (2022). Implementasi Pembelajaran Station Rotation Mapel PJOK pada Materi Aktivitas untuk Kebugaran terhadap Tingkat Kelincahan Siswa. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6002>
- Arsyad, M., Azkia Aura Shanda, Eneng Mia Rizkianti, Meisa Sindriama Rinelda, & Dudih Gustian. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Tentang Pentingnya Olahraga Bagi Kesehatan di Desa Bencoy Kecamatan Cireunghas Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 3(2), 76–80. <https://doi.org/10.52005/abdiputra.v3i2>

- .49
Cahaya, P. A., Anggani, A. D., & Marzuqoh, S. A. (2022). Meningkatkan Kreasi Kain Flanel terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa SDN Cikuntul 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang Putri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10950>
- Gusriani Ika, M. A. T. (2023). SOSIALISASI PERMAINAN GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK DAN SOSIAL ANAK-ANAK DI DESA TALANG KERING KABUPATEN BENGKULU UTARA. 19(2), 121–126. <https://ejournal.unib.ac.id/tribute/article/view/29316>
- Marwati, dwi agus. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 2).
- Panjaitan, E. K. (2023). Pengaruh Kegiatan Lempar Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Paud Anugerah GKPI Pearaja Tarutung. 1(3). <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i3.518>.
- Pratama Sukma Vicky, Priadana Benny Widya, P. W. S. K. (2023). Optimasi pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional: meningkatkan kelincahan peserta didik kelas iv dan v di mi sambongrejo Optimizing. *Referencing & Understanding Plagiarism*, 3(2), 55–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i2.26663>
- Puspitasari, N. (2019). Faktor Kondisi Fisik Terhadap Resiko Cedera Olahraga Pada Permainan Sepakbola. *Jurnal Fisioterapi Dan Rehabilitasi*, 3(1), 54–71.
- Rahail, R. B., Bawawa, M., & Hiskya, H. J. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Olahraga Tradisional Kayu Malele Sebagai Upaya Meningkatkan Sikap Dan Karakter Serta Melestarikan Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 192. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.11923>
- Salamah, A., Sartika, D., & Salsabila, G. A. (2024). *Semantik Dan Kearifan Lokal : Analisis Permainan Tradisional Kota Tasikmalaya Sebagai Warisan Budaya*. 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i1.1063>
- Saputro, Y. A., & Juntara, P. E. (2022). Pengenalan Cedera Olahraga Dan Penanganan Kasus Cedera Olahraga Akut Kepada Kelompok Karang Taruna Di Kabupaten Klaten. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 3(2), 89–95. <https://doi.org/10.26877/jpom.v3i2.13522>.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN*

R&D (Dr.Ir. Sut). 1 September 2019.

Yono, T., & Sodikin, F. A. (2020).
Modifikasi Bola Plastik sebagai Media
Pembelajaran Bola Voli. *Sparta*, 2(2),
26–31.
<https://doi.org/10.35438/sparta.v2i2.170>

Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. (2014).
Pengaruh Metode Latihan Pukulan Dan
Kelincahan Terhadap Keterampilan
Bermain Bulutangkis Atlet Tingkat
Pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2),
145–154.
<https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2610>