

ANALISIS KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR

Meilani Puspa Ningrum¹, Yudi Dwi Saputra², Abdul Aziz Hakim³,
Andun Sudijandoko⁴

Abstrak: Perkembangan keterampilan motorik kasar anak sekolah dasar menjadi perhatian penting seiring meningkatnya gaya hidup sedentari dan berkurangnya aktivitas fisik berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan profil keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Gobak Sodor menggunakan Test of Gross Motor Development -2 (TGMD-2). Metode deskriptif kuantitatif melibatkan 30 siswa SDN Kebraon 2 Surabaya (17 laki-laki dan 13 perempuan) berusia 9-10 tahun. Pengukuran mencakup subtes locomotor dan object control, kemudian dianalisis untuk memperoleh Gross Motor Quotient (GMQ). Hasil menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori Poor (36,7%) dan Average (33,3%), diikuti Below Average (26,7%), serta Above Average (3,3%). Nilai object control lebih tinggi dibandingkan locomotor, menunjukkan ketidakseimbangan keterampilan gerak dasar. Temuan ini mengindikasikan kemampuan motorik kasar belum optimal. Gobak Sodor berpotensi menjadi aktivitas fisik kontekstual berbasis budaya untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: Keterampilan, Motorik, Permainan, Gobak Sodor

Abstract: The development of gross motor skills in elementary school students has become a concern amid increasing sedentary lifestyles and declining play-based physical activity. This study aimed to describe the profile of students' gross motor skills through the traditional game Gobak Sodor using the Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2). A descriptive quantitative method was employed involving 30 students of SDN Kebraon 2 Surabaya (17 boys and 13 girls) aged 9–10 years. The assessment included locomotor and object control subtests to obtain the Gross Motor Quotient (GMQ). Results indicated that most students were categorized as Poor (36.7%) and Average (33.3%), followed by Below Average (26.7%) and Above Average (3.3%). Object control scores were higher than locomotor skills, indicating an imbalance in fundamental movement mastery. These findings suggest that students' gross motor skills have not developed optimally. Gobak Sodor has potential as a culturally relevant physical activity to support more effective and meaningful physical education learning.

Keyword : Skills, Motor Skills, Games, Gobak Sodor

PENDAHULUAN

Pada tingkat global maupun nasional, perkembangan keterampilan motorik kasar anak menjadi perhatian penting karena perubahan gaya hidup yang semakin sedentari dan

^{1,2,3,4} Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

penggunaan perangkat digital yang tinggi. Sebagai contoh, tinjauan literatur menyebut bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran fisik dan menurunkan risiko kesehatan terkait aktivitas rendah pada anak-anak (Hakim & Kasyanto, n.d.; Muhaimin et al., 2024). Di Indonesia, survei terhadap siswa sekolah dasar dengan rentang usia 7-9 tahun menunjukkan bahwa sekitar 35% dari siswa hanya berada di kategori rata-rata dalam keterampilan motorik kasar berdasarkan instrumen TGMD-2 (Mukti & Wiguno, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak belum mencapai tingkat optimal dalam penguasaan motorik kasar, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk mendukung aktivitas fisik, kesehatan, dan perkembangan kognitif serta sosial emosi anak (Maulidiyyah & Purwoko, 2023).

Dalam konteks khusus pendidikan jasmani sekolah dasar di Indonesia, tantangan utama muncul karena pembelajaran motorik kasar seringkali masih bersifat tradisional, kurang stimulasi yang sistematis, dan kurang memanfaatkan media yang menarik untuk anak. Salah satu fenomena yang kian terlihat adalah menurunnya minat anak terhadap permainan fisik aktif akibat dominasi gadget (Alaska & Hakim, 2021) dan ruang gerak pada anak yang semakin terbatas (Reydhinata & Fithroni, 2022). Menurut (Fitria, 2018) studi pengembangan model stimulasi motorik berbasis permainan tradisional gobak sodor pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa intervensi permainan tersebut efektif meningkatkan kecepatan dan kelincahan anak. Namun demikian, aplikasi dan pengukuran pengaruhnya terhadap keterampilan motorik kasar secara kuantitatif pada anak sekolah dasar menggunakan instrumen TGMD-2 masih sangat terbatas. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan keterbatasan data kuantitatif, kurang optimalnya instrumen pengukuran, serta ,minimnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar (Suryadi et al., 2024).

Pada penelitian (Wijanarko et al., 2023) menunjukkan beberapa hasil yang menjanjikan dalam pemanfaatan permainan tradisional dan instrumen TGMD-2. Misalnya, validitas dan reliabilitas TGMD-2 telah diuji pada anak usia hingga 10 tahun di Indonesia, dengan hasil menunjukkan bahwa instrumen ini layak digunakan untuk menilai gross motor development. Menurut (Saefullah et al., 2024) Studi meta analisis juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik anak secara umum. Untuk permainan Gobak Sodor spesifik, penelitian menemukan efek positif terhadap kelincahan siswa dengan kebutuhan khusus dan terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani (Royana et al., 2024). Namun, mayoritas penelitian tersebut masih terbatas pada kelompok usia dini atau siswa dengan kebutuhan khusus, dan belum menargetkan secara khusus siswa sekolah dasar reguler dengan menggunakan TGMD-2 sebagai alat pengukuran utama.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, masih terdapat beberapa keterbatasan penting dalam penelitian yang ada. Banyak penelitian lebih fokus pada anak usia PAUD/TK atau pada siswa berkebutuhan khusus, bukan pada siswa sekolah dasar reguler, sehingga hasilnya belum mewakili populasi sekolah secara umum (Supriadi, 2019). Selain itu, banyak penelitian menggunakan desain one-group pre-test/post-test tanpa kelompok kontrol atau dengan jumlah sampel yang kecil sehingga hasilnya sulit untuk disimpulkan (Gustian, 2021). Instrumen pengukuran keterampilan motorik kasar seperti Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) sebenarnya telah terbukti valid dalam menilai motorik kasar anak, namun belum banyak penelitian yang menggunakannya secara menyeluruh untuk melihat pengaruh permainan tradisional terhadap dua komponen utama motorik kasar, yaitu kemampuan locomotor dan kemampuan mengontrol objek pada siswa sekolah dasar (Hussain et al., 2022). Selain itu, Sebagian penelitian mengenai permainan tradisional seperti Gobak Sodor lebih banyak menekankan manfaat sosial dan motivasi bermain, bukan secara langsung mengukur perubahan kemampuan motorik kasar secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menggambarkan kemampuan motorik

kasar siswa sekolah dasar regular melalui penerapan Gobak Sodor menggunakan instrumen TGMD-2 secara menyeluruh.

Penelitian ini penting karena keterampilan motorik kasar anak berhubungan langsung dengan perkembangan fisik, sosial-emosional, dan akademik mereka (Wang et al., 2023). Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang kurang biasanya menjadi kurang aktif, menghadapi hambatan dalam pembelajaran jasmani, serta mungkin tertinggal dalam koordinasi dan keseimbangan tubuh (Giuriato et al., 2022). Data nasional menunjukkan bahwa masih banyak anak sekolah dasar yang belum mencapai kategori optimal dalam motorik kasar; misalnya, riset anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa gross motor skills secara konsisten berkorelasi positif dengan prestasi akademik, tetapi populasi dengan keterampilan rendah masih signifikan (Wang & Wang, 2024). Dengan meningkatnya gaya hidup sedentari dan penggunaan gadget di kalangan anak, kesempatan untuk bergerak dan beraktivitas fisik menjadi berkurang (Sambandam et al., 2025). Oleh sebab itu, permainan tradisional yang menarik dan relevan secara budaya (Sudijandoko et al., 2024) seperti Gobak Sodor dapat menjadi strategi yang efektif, namun masih jarang diteliti secara kuantitatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris awal sebagai dasar bagi pengembangan kurikulum Pendidikan jasmani, serta menjadi acuan bagi sekolah dalam menerapkan media permainan tradisional sebagai stimulus motorik kasar anak sekolah dasar (Gatot et al., n.d.).

METODE

Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari SDN Kebraon 2 Surabaya sebagai subjek penelitian. Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Untuk pemilihan kriteria inklusi meliputi 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, dengan rentang usia 9-10 tahun, bersedia menjadi sampel, serta mengikuti seluruh rangkaian tes yang telah diterapkan. Sementara itu, untuk kriteria eksklusi mencakup kondisi siswa yang sedang mengalami cedera, sakit, atau memiliki hambatan fisik yang dapat mengganggu pelaksanaan tes keterampilan motorik kasar.

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kuantitatif dengan berfokus pada pemotretan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar melalui pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor. Kegiatan penelitian dilakukan hanya satu kali pertemuan dengan durasi sekitar 90 menit. Setiap peserta mengikuti serangkaian tes keterampilan motorik menggunakan instrumen TGMD-2 (Test Of Gross Motor Development-2) yang mencakup dua aspek utama, yaitu keterampilan locomotor seperti (berlari, melompat, dan meloncat) dan object control seperti (melempar, menangkap, dan menendang). Penelitian dilakukan secara langsung oleh penguji terlatih berdasarkan pedoman TGMD-2, bukan sekedar dari hasil observasi aktivitas selama bermain. Data dari hasil tes dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan profil kemampuan motorik kasar siswa secara umum tanpa perlakuan lanjutan (Arifin et al., 2025)

Prosedur penelitian diawali dengan penjelasan singkat tentang aturan permainan dan instruksi pelaksanaan tes. Siswa kemudian mengikuti sesi pemanasan singkat sebelum menjalani tes TGMD-2 secara individual. Setelah itu, kegiatan Gobak Sodor dilakukan sebagai bagian dari konteks aktivitas fisik yang alami, namun pengambilan data tetap berfokus pada hasil tes TGMD-2, bukan pada pengamatan permainan itu sendiri. Pendekatan ini mengacu pada temuan bahwa penggunaan TGMD-2 memberikan hasil yang lebih objektif dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak, terutama saat dikombinasikan dengan aktivitas tradisional berbasis gerak seperti Gobak Sodor (Hussain et al., 2022).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran objektif mengenai tingkat keterampilan motorik kasar siswa berdasarkan hasil tes TGMD-2 (Test Of Gross Motor Development-2). Data yang diperoleh dari hasil penilaian tiap item gerakan baik pada aspek locomotor maupun object

control diberi skor sesuai pedoman TGMD-2. Setiap anak memperoleh skor mentah (raw score) untuk masing-masing subtes, yang kemudian diubah menjadi nilai standar (standart score) menggunakan tabel konversi TGMD-2. Nilai dari kedua subtes tersebut dijumlahkan untuk memperoleh Gross Motor Quotient (GMQ) sebagai indikator keseluruhan kemampuan motorik kasar siswa (Ulrich, 1985).

Selanjutnya, hasil GMQ dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), simpangan baku (standard deviation), nilai minimum, dan maksimum untuk menggambarkan sebaran kemampuan motorik kasar anak. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel agar profil perkembangan motorik tiap peserta dapat terlihat dengan jelas. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian (Fitri et al., 2024) yang menggunakan TGMD-2 untuk memetakan keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional, serta penelitian (Abdullah & Amri, 2018) yang menerapkan analisis deskriptif guna menilai perkembangan motorik anak sekolah dasar melalui kegiatan permainan tradisional.

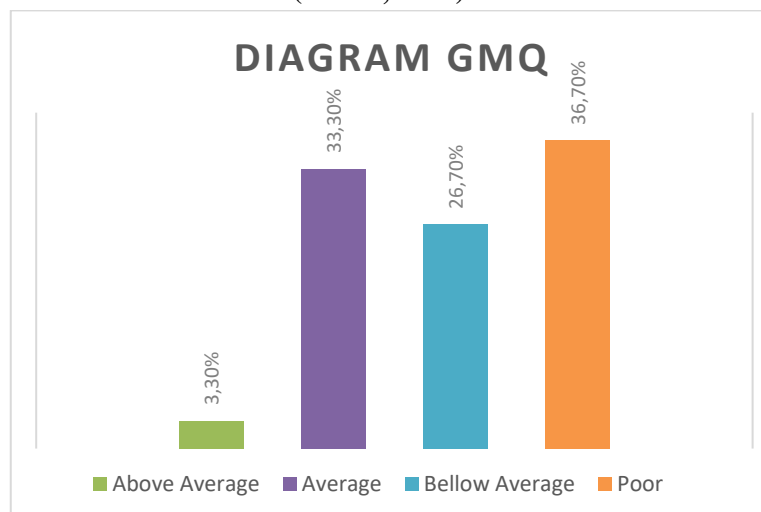
HASIL

Berikut data tes keterampilan motorik kasar peserta didik setelah dimasukkan dalam wujud nilai persentase, dan deskriptif dari tiap individu.

Tabel.1 GMQ

No	Gross Motor Quotientes	f	%	Kriteria
1	>130	0	0%	<i>Very Superior</i>
2	121-130	0	0%	<i>Superior</i>
3	111-120	1	3,3%	<i>Above Average</i>
4	90-110	10	33,3%	<i>Average</i>
5	80-89	8	26,7%	<i>Bellow Average</i>
6	70-79	11	36,7%	<i>Poor</i>
7	<70	0	0%	<i>Very Poor</i>

(Ulrich, 1985)



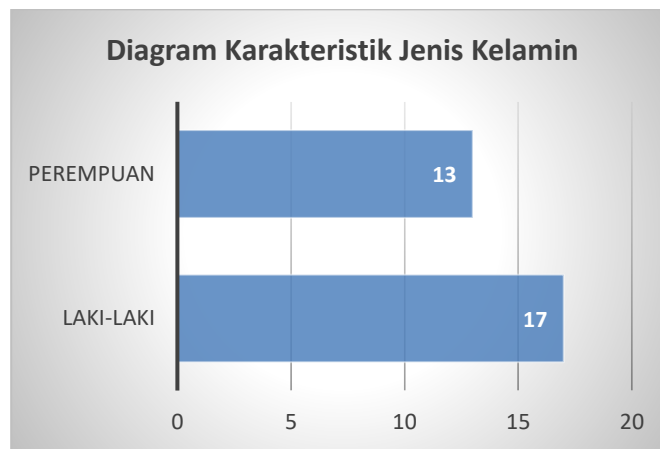
Gambar.1 GMQ

Berdasarkan hasil analisis *Gross Motor Quotient* (GMQ) yang diperoleh dari tes TGMD-2 pada siswa SDN Kebraon 2, diperoleh gambaran bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik masih bervariasi di tiap kategori. Dari total seluruh siswa yang diteliti, kategori dengan jumlah tertinggi adalah kategori *Poor* (70–79) sebanyak 11 siswa (36,7%), disusul

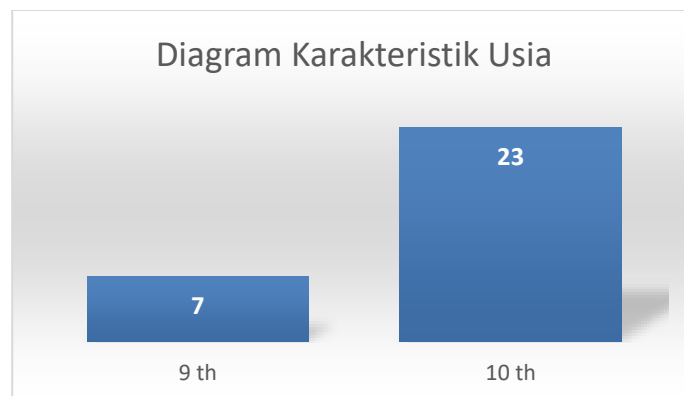
oleh kategori *Average* (90–110) sebanyak 10 siswa (33,3%), dan kategori *Below Average* (80–89) sebanyak 8 siswa (26,7%). Sementara itu, hanya 1 siswa (3,3%) yang masuk ke dalam kategori *Above Average* (111–120), dan tidak ada siswa yang mencapai kategori *Superior* (>120) maupun *Very Poor* (<70).

Tabel.2 Karakteristik Umum Jenis Kelamin

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Laki-laki	17	56,7	56,7	56,7
Perempuan	13	43,3	43,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Gambar.2 Karakteristik Umum Jenis Kelamin****Tabel.3 Karakteristik Umum Usia**

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
9	7	23,3	23,3	23,3
10	23	76,7	76,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	



Gambar .3 Karakteristik Umum Usia

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel Karakteristik Umum Siswa SDN Kebraon 2 Surabaya, dapat diketahui bahwa dari total 30 peserta penelitian, terdapat 17 siswa laki-laki (56,7%) dan 13 siswa perempuan (43,3%). Proporsi ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa laki-laki sedikit lebih banyak dibandingkan siswa perempuan, namun secara keseluruhan komposisi responden tetap seimbang untuk menggambarkan kondisi populasi di sekolah tersebut secara representatif.

Dari segi usia, sebagian besar siswa berusia 10 tahun, yaitu sebanyak 23 siswa (76,7%), sementara 7 siswa (23,3%) berusia 9 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada rentang usia akhir kelas menengah sekolah dasar, yang secara perkembangan berada pada tahap optimal dalam pembentukan kemampuan motorik dasar. Distribusi usia yang relatif homogen ini mendukung konsistensi hasil pengukuran keterampilan motorik kasar menggunakan instrumen TGMD-2, karena perbedaan usia yang sempit membantu mengurangi variasi yang disebabkan oleh faktor maturasi.

Tabel. 3 *Deskriptive Statistic*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Locomotor</i>	30	27	44	36,63	4,414
<i>Object Control</i>	30	32	46	41,20	3,547
	30				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil tes TGMD-2 yang dilakukan pada siswa SDN Kebraon 2 Surabaya, diperoleh gambaran mengenai kemampuan motorik kasar peserta penelitian. Nilai rata-rata pada aspek *locomotor* tercatat sebesar 36,63 dengan rentang skor antara 27 hingga 44 dan simpangan baku sebesar 4,414. Sementara itu, pada aspek *object control*, nilai rata-rata mencapai 41,20 dengan rentang skor antara 32 hingga 46 serta simpangan baku 3,547.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengukuran menggunakan Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2), sebagian besar siswa SDN Kebraon 2 Surabaya berada pada kategori poor hingga below average pada nilai Gross Motor Quotient (GMQ), sementara hanya sebagian kecil yang mencapai kategori average. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterampilan motorik kasar siswa belum berkembang secara optimal meskipun mereka berada pada usia yang secara biologis ideal untuk penguasaan keterampilan gerak dasar (Merdekawati et al., 2019). Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara potensi perkembangan motorik anak dan stimulus gerak yang mereka peroleh dalam aktivitas sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah (Siddiq et al., 2022). Dengan demikian, capaian motorik kasar yang rendah lebih tepat dipahami sebagai konsekuensi dari keterbatasan pengalaman gerak yang bermakna dibandingkan sebagai akibat keterlambatan kematangan biologis semata (Slamet et al., 2025).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar tidak berlangsung secara otomatis seiring pertambahan usia, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas, frekuensi, dan variasi aktivitas fisik yang dialami anak (Pradipta et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran jasmani di sekolah dasar, rendahnya capaian GMQ dapat dikaitkan dengan terbatasnya kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas bermain aktif yang menantang koordinasi, kekuatan, dan kelincihan tubuh, serta semakin dominannya pola aktivitas

sedentari (Maya et al., 2025). Sejalan dengan Nisa & Darmawan (2024), berkurangnya paparan permainan tradisional di lingkungan belajar berkontribusi signifikan terhadap stagnasi perkembangan motorik kasar, sehingga menegaskan pentingnya penyediaan pengalaman gerak yang kaya dan kontekstual dalam proses pembelajaran.

Kondisi perkembangan motorik kasar tersebut juga perlu dipahami dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak pada usia sekolah dasar. Komposisi jenis kelamin yang relatif seimbang dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variasi kemampuan motorik kasar tidak semata-mata dipengaruhi oleh faktor gender, melainkan lebih ditentukan oleh kesetaraan pengalaman gerak yang diperoleh anak (Ananditha et al., 2017). Temuan ini memperkuat pandangan perkembangan motorik kontemporer bahwa pada usia sekolah dasar, perbedaan kemampuan motorik antara anak laki-laki dan perempuan cenderung minimal ketika kesempatan bergerak dan berlatih diberikan secara setara (Sari et al., 2025). Dominasi peserta berusia 10 tahun menjadi temuan penting secara perkembangan, mengingat usia ini merupakan fase krusial dalam penyempurnaan fundamental movement skills (FMS), sehingga rendahnya capaian GMQ pada tahap ini berpotensi berdampak jangka panjang terhadap partisipasi aktivitas fisik dan pembentukan physical literacy di masa remaja (Fitri et al., 2024).

Analisis pada tingkat subtes menunjukkan bahwa nilai rata-rata object control lebih tinggi dibandingkan locomotor, yang mengindikasikan bahwa siswa relatif lebih terbiasa dengan aktivitas manipulatif dibandingkan gerakan berpindah tempat yang menuntut koordinasi tubuh secara menyeluruh (Merdekawati et al., 2019). Perbedaan ini kemungkinan mencerminkan kecenderungan praktik pembelajaran jasmani di sekolah yang lebih menekankan permainan berbasis bola, sementara stimulus gerak locomotor yang bervariasi dan progresif masih terbatas (Pradipta et al., 2025). Ketimpangan ini menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keterampilan locomotor dan object control secara simultan agar perkembangan motorik anak berlangsung lebih seimbang dan komprehensif.

Dalam kerangka tersebut, permainan tradisional Gobak Sodor menawarkan karakteristik pedagogis yang relevan karena menuntut integrasi berbagai pola gerak seperti berlari, menghindar, berhenti mendadak, serta pengambilan keputusan cepat dalam ruang dan waktu yang terbatas. Dari perspektif ecological dynamics, permainan ini menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan interaksi antara individu, tugas, dan lingkungan, sehingga mendorong anak untuk mengeksplorasi solusi gerak secara adaptif (Harahap et al., 2024). Selain meningkatkan koordinasi, kelincahan, dan kontrol tubuh, Gobak Sodor juga berkontribusi pada pengembangan aspek sosial-emosional seperti kerja sama tim dan regulasi emosi, yang berperan penting dalam membangun motivasi anak untuk tetap aktif bergerak (Febyarum & Ichsan, 2023). Dengan demikian, integrasi permainan tradisional secara terstruktur dalam pembelajaran pendidikan jasmani berpotensi menjadi pendekatan kontekstual yang efektif untuk meningkatkan kualitas perkembangan motorik kasar sekaligus membangun fondasi physical literacy sejak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SDN Kebraon 2 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan motorik kasar anak sekolah dasar masih berada pada kategori sedang hingga rendah, dengan sebagian besar siswa termasuk dalam kategori Poor (36,7%) dan Average (33,3%). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi dan penguasaan gerak dasar anak belum berkembang secara optimal, terutama pada aspek locomotor seperti berlari dan melompat, meskipun kemampuan object control seperti melempar dan menangkap menunjukkan capaian yang relatif lebih baik.

Faktor usia dan keseimbangan komposisi jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan terhadap variasi hasil kemampuan motorik kasar, namun keduanya tetap menjadi unsur penting dalam memahami tahapan perkembangan fisik anak. Mayoritas peserta yang berusia 10 tahun menunjukkan tingkat kesiapan fisik yang mendukung peningkatan keterampilan motorik jika diberikan stimulus yang tepat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor berpotensi menjadi sarana yang bermanfaat dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak, karena permainan ini mengandung unsur gerak locomotor dan object control yang melatih keseimbangan, kecepatan, serta koordinasi tubuh. Kegiatan tersebut juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter melalui kerja sama dan sportivitas. Oleh sebab itu, integrasi permainan tradisional seperti Gobak Sodor dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sangat disarankan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini selaras dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional memiliki potensi untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak sekolah dasar, terutama ketika diukur menggunakan instrumen TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-2) yang terbukti valid dan reliabel dalam menilai kemampuan gerak anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pembelajaran jasmani yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B., & Amri, S. (2018). Effects of Traditional Games on Age Equivalent Scores of Locomotor and Manipulative Skills among Early Stage School Children. 8(12), 118–128. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v8-i12/5001>
- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). ANALISIS OLAHRAGA TRADISIONAL LOMPAT TALI DAN ENKLEK SEBAGAI PENINGKAT KEBUGARAN TUBUH DI ERA NEW NORMAL (STUDI LITERATUR). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 09.
- Ananditha, A. C., Kesehatan, F. I., & Muhammadiyah, U. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Toddler. 2(1).
- Arifin, B., Muzakki, A., & Suwandayani, B. I. (2025). *Journal of Physical Education*. 5, 92–102.
- Febyarum, L., & Ichsan. (2023). Permainan Gobak Sodor Untuk Mengembangkan Sikap Kerjasama Pada Anak Usia Dini. 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.7768>
- Fitri, A. W., Dimiyati, D., & Ayriza, Y. (2024). Application of Traditional Games to the Fundamental Movement Skills of Children 5-6 Years of Age. 7(November), 1329–1338. <https://doi.org/10.33438/ijdshs.1532819>
- Fitria, F. (2018). Development of Motorized Stimulation Models Based on Traditional Gobak sodor Game. 249(Secret), 87–90.
- Gatot, J., Nurhidayat, N., Ayunda, W. A., & Nugroho, H. (n.d.). Modification of the Gobak Sodor Game : Does It Affect Increasing Physical Fitness and Strengthening the Character Values of Elementary School Students ? (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2>
- Giuriato, M., Lovecchio, N., Pellino, V. C., Nevill, A., & Biino, V. (2022). Gross motor coordination and their relationship with body mass and physical activity level during growth in Children aged 8 – 11 years old : a longitudinal and allometric approach. <https://doi.org/10.7717/peerj.13483>
- Gustian, U. (2021). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 6(1), 75–80.

- Hakim, A. A., & Kasyanto. (n.d.). SURVEI PERKEMBANGAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI KABUPATEN TUBAN Kasyanto.
- Harahap, M. I., Simatupang, N., Siregar, S., Bangun, S. Y., & Hasibuan, S. (2024). Model Permainan Adaptif untuk Anak Tunadaksa di Sekolah Dasar. 12(2), 107–114.
- Hussain, B., Phaik, J., & Cheong, G. (2022). Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum. November, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.986403>
- Maulidiyyah, A. N. A., & Purwoko, B. (2023). The Important Role of Traditional Games in Enhancing Children ' s Gross Motor : Literature Review. 8(November), 89–98.
- Maya, H., Br, S., Tirta, C., Sirait, M., Pardede, L., Valida, S., Tarigan, B., Katolik, U., & Thomas, S. (2025). Jurnal pengabdian kepada masyarakat. 5, 354–366.
- Merdekawati, P. D., Mahendra, A., & Lubay, L. H. (2019). Profil Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 9 - 10 Tahun. 3(229), 55–60.
- Muhaimin, A., Lubis, J., & Fachrezzy, F. (2024). The Impact of Traditional Games on Physical Fitness and Well-being of Literature Review. 536–544.
- Mukti, A. P., & Wiguno, L. T. H. (2025). SURVEY STATUS GROSS MOTOR SKILL PADA SISWA KELAS RENDAH USIA 7 -9 TAHUN TINGKAT SEKOLAH DASAR. 3(6), 339–353.
- Nisa, C. A., & Darmawan, A. (2024). Journal of S.P.O.R.T. Journal of S.P.O.R.T.
- Pradipta, G. D., Widiyatmoko, F. A., Maliki, O., & Hudah, M. (2025). Kompetensi Motorik Kasar pada Anak Usia Prasekolah: Kajian Empiris di Kota Magelang. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v10i3.23292>
- Reydhinata, S. U., & Fithroni, H. (2022). Identifikasi Perilaku Kurang Gerak (Sedentary Behavior) Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Kertajaya 5 Surabaya. 31, 195–202.
- Royana, I. F., Kresnapati, P., Setiyawan, D. A., & Nurdin, M. I. (2024). " Gobak Sodor ", Indonesian Traditional Game to Improve Agility of Children with Disabilities. 7(October), 1350–1360. <https://doi.org/10.33438/ijdsbs.1539592>
- Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A. (2024). Exploring the Impact of Traditional Games on Children ' s Motor Skills Development : A Literature Review. 4(2), 39–42.
- Sambandam, E., Jeyaraman, M., & Elayaperumal, S. (2025). The Relationship Between Gadget Use And Physical Fitness Among Primary School Children In Puducherry – A Cross Sectional Study. 11(21), 1936–1944.
- Sari, I. P., Oktadinata, A., Yanto, A. H., Widowati, A., & Yuliawan, E. (2025). Kemampuan Motorik Dan Fungsi Kognitif: Studi Korelasi Pada Siswa Sekolah Dasar Motor. 7(2), 191–198.
- Siddiq, I. A., Teguh, L., & Wiguno, H. (2022). Survei Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik Kasar Pada Kelas Rendah Usia 7-9 Tahun di SD Se-Gugus 01 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. 4(5), 444–454. <https://doi.org/10.17977/um062v4i52022p444-454>
- Slamet, S., Sumarno, G., & Andrianto, S. D. (2025). Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 21(1), 87–100.
- Sudijandoko, A., Saputra, Y. D., Pramono, M., Bana, P., Surabaya, N., & Timur, J. (2024). Pendampingan Pegiat Olahraga Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani di Kelurahan Jambangan Kota Surabaya. 138–142.
- Supriadi, D. (2019). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 4(32), 98–102.
- Suryadi, D., Nasrulloh, A., Yanti, N., Fauzan, L. A., Suhartini, B., Budayati, E. S., Arovah, N. I., Suganda, M. A., Sutapa, P., Fauziah, E., Yogyakarta, U. N., Tanjungpura, U., Makasar, U. N., Mangkurat, U. L., Nahdlatul, U., & Cirebon, U. (2024). Stimulation of motor skills through game models in early childhood and elementary school students: systematic review in Indonesia Estimulación de las habilidades motrices

Meilani Puspa Ningrum, Yudi Dwi Saputra, Abdul Aziz Hakim, Andun Sudijandoko: Analisis Keterampilan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor.

mediante modelos de juego en alumnos de educación infantil y primaria: revisión sistemática en Indonesia. 2041, 1255–1261.

Ulrich, D. A. (1985). TGMDManual.pdf.

Wang, L., Chen, K., & Wang, L. (2023). Examining the Relationship Between Motor Skills and Academic Achievement in School-Aged Children and Adolescents : A Systematic Review with Implications for Sports Psychology. 32, 470–478.

Wang, L., & Wang, L. (2024). Relationships between Motor Skills and Academic Achievement in School-Aged Children and Adolescents : A Systematic Review.

Wijanarko, B., Nuryadin, I., & Doewes, R. I. (2023). Validity and reliability of TGMD-2 Surakarta children aged 7-10 years. 1(1), 73–77