

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN

Oleh,

Rifai Affandi<sup>1</sup>, Syamsul Gultom<sup>1</sup>, Indah Verawati<sup>1</sup>, Farid Ravsamjani<sup>1</sup>, Puji  
Ratno<sup>1</sup>, Zulaini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

Emai: [rifaiaffandi60@gmail.com](mailto:rifaiaffandi60@gmail.com)

### Abstrak

Kelincahan memiliki karakteristik dalam kebugaran jasmani. Kelincahan merupakan salah satu komponen kebugaran jasmani yang diperlukan pada semua aktivitas yang memerlukan kecepatan perubahan posisi tubuh dan bagian-bagiannya. Gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang cukup populer bagi kalangan anak kecil, sehingga memudahkan peneliti untuk memberikan eksperimen dengan ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Sd N 101732 Kampung Lalang. Metode penelitian ini adalah eksperimen. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 20 dari 38 siswa. instrumen yang digunakan adalah tes kelincahan *Illinois Agility test*, teknik analisis data yang digunakan adalah uji normality, homogenitas dan uji *paired t test*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai sig sebesar  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired sample T Test maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok pretest dengan kelompok postes. Artinya Terdapat Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Sd N 101732 Kampung Lalang.

**Kata kunci:** Kelincahan, Gobak Sodor, Siswa

### A. PENDAHULUAN

Kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya anak cerdas tidak hanya anak yang lancar membaca atau menjadi Albert Einstein. Tetapi anak yang cerdas adalah anak yang berkembang secara baik seluruh kemampuan dirinya (Ginting & Ichsan, 2021). Dunia bermain tidak bisa dipisahkan dengan anak-anak, setelah selesai sekolah biasanya anak-anak berkumpul dengan teman-teman sebayanya untuk bermain bersama-sama. Permainan bagi anak-anak merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan semata-mata untuk kesenangan, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas itu. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya (Naheria, 2015). Pada hakikatnya, anak-anak bermain semata-mata hanya

untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan saja. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan bakat, motorik, kreativitas, intelektual, keterampilan sosial, keterampilan bahasa, dan nilai moral bagi anak. Bermain juga dapat menghilangkan rasa bosan serta sebagai media pembelajaran bagi anak.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman ini, banyak permainan yang didominasi oleh elektronik seperti *game*, mainan yang menggunakan remot, tayangan televisi yang membuat anak hanya asik bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan lingkungannya (Hadjarati & Haryanto, 2020). Permainan modern adalah permainan yang menggunakan teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dapat dimainkan kurang lebih dari dua orang, bahkan bisa dilakukan dengan sendiri tanpa adanya teman. Sedangkan permainan tradisional adalah permainan tanpa tersentuh oleh teknologi modern dan dapat menghasilkan timbulnya inisiatif, kreatifitas anak untuk menciptakan dan dapat berinovasi untuk memproduksi sendiri. Permainan tradisional dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya melalui lisan, suara, atau presentasi.

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan di bandingkan dengan permainan modern masa kini, karena didalam permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus dapat menciptakan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2014). Selain itu permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan dasar pada anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat mendorong pola berpikir anak sesuai dengan budaya dengan selalu meningkatkan kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral pada anak. Permainan tradisional seperti bentengan, gobak sodor, petak umpet, lompat tali, ular naga, boi-boian, kelereng, enggrang, layang-layang, dan gasing, yang mengutamakan keterampilan gerak pada anak mulai digantikan oleh permainan-permainan modern yang cenderung bersifat pasif dan membuat anak menjadimalas bergerak. Permainan tradisional, yang juga disebut sebagai permainan rakyat, adalah permainan yang telah ada sejak lama, terutama di masyarakat pedesaan. Mereka berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh dunia di mana mereka dimainkan, karena permainan ini selalu menarik dan menghibur sesuai dengan apa yang terjadi dalam masyarakat saat itu. Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya lokal, jadi mereka mengalami pergeseran, penambahan, dan pengurangan sesuai dengan

lingkungan lokal. Maka dijelaskan bahwa permainan olahraga harus dilakukan dengan senang agar anak-anak tidak malas atau kurang bersemangat saat bermain. Peningkatan kelincahan pada siswa melalui permainan tradisional memiliki posisi yang sangat penting karena kegiatan permainan tradisional yang menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat melakukan gerakan-gerakan spontan yang indah, mengekspresikan diri manakala mereka harus bergerak sesuai aba-aba tertentu (Fajar Anggoro Januario Anugrah Nur Warthadi, 2023).

Permainan tradisional menurut Novi (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Novi (2016:48) menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Indonesia memiliki banyak sekali macam olahraga tradisional dari berbagai provinsi dan daerah. Ada banyak ragamnya dan ada juga olahraga tradisional yang mirip dan hampir sama antar daerah di Indonesia. Beberapa permainan rakyat yang sudah cukup dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia dan menjadi olahraga tradisional adalah seperti enggrang, benteng, dagongan.

Dalam komponen kelincahan sudah termasuk unsur mengelak dengan cepat, mengubah posisi tubuh dengan tepat, bergerak terus dan menghindari lawan dengan cepat. Santoso, dkk (2005:69) menjelaskan kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengubah arah dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak tanpa kehilangan keseimbangan. Perlu diketahui bahwa ada perbedaan makna antara olahraga tradisional dengan permainan tradisional. Olahraga tradisional semula tercipta dari permainan rakyat sebagai pengisi waktu luang. Karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan tidak membutuhkan biaya yang sangat besar, maka permainan tersebut semakin berkembang dan digemari oleh masyarakat sekitar. Permainan ini dilakukan dan digemari dari kalangan anak-anak sampai dengan dewasa, sesuai dengan karakter permainan yang dipakai.

Menurut Hamzah (2019) “terdapat beberapa unsur kebugaran yang senantiasa dimiliki oleh setiap cabang olahraga seperti kekuatan, kelincahan, kecepatan, daya tahan, keseimbangan, koordinasi dan kelentukan”. Kelincahan merupakan unsur kemampuan gerak yang harus dimiliki oleh seorang atlet, dengan kelincahan yang baik pemain dapat melakukan beberapa gerak tipu dalam permainan atau melewati hadangan pemain lawan. Olahraga yang merupakan aktivitas fisik tentunya melibatkan unsur komponen fisik di dalamnya seperti kekuatan (*strength*), daya tahan (*endurance*), daya ledak otot (*muscular endurance*), kecepatan (*speed*), daya lentur (*flexibility*), kelincahan (*agility*), koordinasi (*coordination*), keseimbangan (*balance*), ketepatan (*accuracy*), dan reaksi (*reaction*).

Bompa (2009:325) berpendapat kelincahan adalah seperangkat keterampilan kompleks yang saling bertemu bagi atlet untuk merespon stimulus eksternal dengan perlambatan cepat, perubahan arah, dan reacceleration. Karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, apabila pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah-sekolah dapat dilaksanakan sebagai mana mestinya akan sangat berarti dan sangat bermanfaat untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Namun berdasarkan pengamatan di lapangan, pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah-sekolah pada umumnya dilakukan secara konvensional. Hampir semua kegiatan didominasi oleh guru dengan menggunakan pendekatan secara keolahragaan. Pendekatan dalam pengajaran pendidikan semacam ini, sama halnya dengan pembinaan keterampilan gerak yang sudah umum dilakukan dalam pelatihan-pelatihan pada suatu cabang olahraga. Sehingga kegiatan belajar menjadi kegiatan yang sangat membosankan bagi peserta didik di sekolah, yang berakibat menurunnya minat serta hasil belajar peserta didik tersebut. Oleh karena itu diperlukan kemasan baru dalam bentuk kegiatan, misalnya pendekatan dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani diperlukan adanya kreativitas guru, dalam upaya memodifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan di SD Negeri 101732 Kampung Lalang, banyak dijumpai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu contoh permasalahan tersebut adalah seperti kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru di SD Negeri 101732 Kampung Lalang hanya

memberikan materi yang membosankan dan monoton ditambah dengan alat pembelajaran yang kurang, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa bermalasan, kurang bergairah, dan banyak diammenonton ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan materi yang diberikan guru kemudian kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran. Akibat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani mengakibatkan siswa banyak diam dan tidak bergerak yang kemudian mempengaruhi terhadap kualitas gerak siswa. Maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seorang guru harus mempunyai kreatifitas sehingga bisa menciptakan kelas yang berkualitas yang mampu membuat siswa ingin berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah bagian dari budaya masyarakat yang telah bertahan hingga hari ini.

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen penelitian eksperimen diperlukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan pada Siswa kelas V SD N 101732 Kampung Lalang yang berjumlah 20 orang. Proses penelitian di mulai dari observasi, Pengambilan data mentah, pre test, program latihan, post test yang dilakukan di lapangan SD N 101732 Kampung Lalang Jalan Sei Mencirim, Kec. Sunggal Kabupaten Deli Serdang, Seluruh Penelitian ini sampai proses analisis uji normalitas, uji Homogenitas dan uji hipotesa. Instrumen penelitian menggunakan *Illinois agility run test* dan alat ukur yang di gunakan, stopwatch, cone, bendera, dan pluit.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### 1. Hasil Penelitian

Sebelum masuk ke uji normalitas, homogenitas dan uji t, subjek melakukan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan,. Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest*:

Tabel 1

Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>		
No Resp	Data Pre Test	Data Post Test
1	20.7 Detik	17.5 Detik
2	18.8 Detik	15.6 Detik
3	20.1 Detik	16.9 Detik
4	19.8 Detik	16.6 Detik

5	18.9 Detik	15.9 Detik
6	19.7 Detik	16.7 Detik
7	21.1 Detik	18.1 Detik
8	19.7 Detik	16.7 Detik
9	19.1 Detik	16.1 Detik
10	20.0 Detik	17.0 Detik
11	19.7 Detik	16.6 Detik
12	19.8 Detik	16.7 Detik
13	18.6 Detik	15.5 Detik
14	20.4 Detik	17.3 Detik
15	18.7 Detik	15.6 Detik
16	21.3 Detik	18.2 Detik
17	20.4 Detik	17.3 Detik
18	19.4 Detik	16.3 Detik
19	19.8 Detik	16.7 Detik
20	20.7 Detik	17.6 Detik
Jumlah	396.7 Detik	334.9 Detik
Rata-Rata	19.835 Detik	16.745 Detik

Uji Normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Berikut adalah Hasil dari Uji Normalitas sebagai berikut:

Tabel 2  
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.131	20	.200	.962	20	.587
Posttest	.126	20	.200	.961	20	.555

Karena sig. > 0,05, maka data posttest berdistribusi normal Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa kedua data pretest dan posttest berdistribusi normal

Untuk mengetahui dua atau lebih kelompok variabel atau subjek data yang dipilih dari populasi yang memiliki varians yang sama maka dilakukan uji Homogenitas, dan berikut dibawah ini hasil dari uji homogenitas:

Tabel 3  
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pre dan post	Based on Mean	2,927	1	38	,095
	Based on Median	3,003	1	38	,091
	Based on Median and with adjusted df	3,003	1	36.520	,092
	Based on trimmed mean	2,805	1	38	,102

Nilai ini menunjukkan bahwa daia *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama karena nilai Sig.< 05, sehingga dengan demikian kedua data sama atau homogen.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis paired t digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua subjek yang berpasangan. Untuk uji paired sampe t, data harus berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 3  
Hasil Uji dependen t test

		Paired differences							
		Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - posttest	5.30700	.90012	.30127	2.88573	2.92927	11.462	19	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig sebesar  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji paired subjek Test maka dapat disimpulkan terdapat perbedan rata-rata hasil belajar kelompok pretest dengan kelompok postes. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pada Siswa kelas V SD N 101732 Kampung Lalang

## 2. Pembahasan Hasil Penelitian

Tes kelincahan menunjukkan bahwa siswa harus dapat melakukan dengan baik dan maksimal tentu ini harus dilatih untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Melakukan hal itu semua, sangat dibutuhkan program latihan yang tepat, terprogram, dan sistematis, latihan yang tepat adalah latihan yang mengandung tujuan yang jelas, materinya harus sesuai dengan karakteristik olahraga salah satunya adalah latihan kelincahan. Dalam meningkatkan mutu kemampuan siswa hendaklah adanya terjadi suatu interaksi antara guru dan murid, murid dan guru, dan pemain-pemain dengan metode yang berganti-ganti atau bervariasi (Julianus & Pramono, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sig sebesar  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired subjek sample Test* maka dapat disimpulkan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pada Siswa kelas V SD N 101732 Kampung

Lalang. Peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian ini dikarenakan komponen utama dalam permainan gobak sodor adalah merubah arah Gerakan dengan cepat tanpa kehilangan keseimbangan badan, maka hal ini sangat mendorong peneliti menggunakan permainan gobak sodor sebagai program latihan yang berpadu dengan permainan tradisional. Kelincahan adalah komponen kemampuan motorik. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah tubuhnya dengan cepat dan tepat pada waktu dalam lari zig-zag. Kecepatan lari sebanding dengan kecepatan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada aspek kelincahan anak adalah dengan bermain. Bermain akan menjadi lebih mudah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, dan bermain adalah kegiatan yang paling disukai anak-anak.

Pasaribu (2020:7-8) Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan bersama-sama dengan gerakan lainnya. Bagi anak, kelincahan merupakan komponen kebugaran jasmani yang harus dimiliki. Tanpa kelincahan, anak dikatakan tidak dalam keadaan normal atau mungkin sedang sakit. Masa kanak-kanak adalah masa yang ditandai dengan peningkatan terus-menerus dalam tinggi, berat badan, dan massa otot. Laju pertumbuhan anak memang tidak secepat pada masa bayi atau awal pertumbuhan. Laju pertumbuhan anak berangsur-angsur akan melambat seiring masuknya anak ke usia remaja. Secara umum, masa kanak-kanak dapat dibagi menjadi tiga tahap: usia 2 hingga 6 tahun dikenal sebagai masa awal kanak-kanak (usia kelompok bermain taman kanak-kanak), usia 6 hingga 9 tahun dikenal sebagai periode pertengahan masa kanak-kanak (usia kelas 1-4 sekolah dasar), dan usia 9 sampai 12 tahun dikenal sebagai periode akhir masa kanak-kanak (usia kelas 4-6 sekolah dasar).

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejalan yaitu Penelitian Septian Hermawan Putranto (2013) “Pengaruh Latihan Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Tuna Rungu di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri (SDLBN) Kedungkandang Kota Malang”. Untuk meningkatkan kemampuannya, siswa harus dilatih untuk mencapai tujuan kecerdasan. Mengatur gerakan sangat penting. Dalam permainan gobak sodor tradisional, gerakan dan strategi pemain meningkatkan kondisi fisik. Ini termasuk daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, kecepatan reaksi, dan keseimbangan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian penelitian yang relevan seperti penelitian Anisa Tri Ardana (2024) “Pengaruh permainan gobak sodor terhadap

peningkatan kelincahan siswa kelas iv sekolah dasar negeri pematang kepuh kota cilegon” yang menyatakan bahwa gobak sodor juga mempengaruhi kelincahan siswa kelas iv, hal tersebut berpengaruh pada kelincahan siswa dikarenakan gobak sodor merupakan permainan yang mengutamakan kelincahan dalam permainannya, dengan memberikan permainan sebagai instrumen latihan, maka anak anak akan lebih menikmati permainan sekaligus melatih kelincahan dan reflek mereka, hal tersebut mendorong perkembangan mereka karena tidak terdapat tekanan dalam latihan melainkan kegirangan bermain, sehingga tanpa mereka sadari mereka bermain sambil meningkatkan kelincahan mereka sendiri.

Menurut Widiastuti (2011:125) Agility atau kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan bersama-sama dengan gerakan lainnya. Peneliti menggunakan permainan gobak sodor biasa. Gobak sodor adalah salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak. Permainan ini melibatkan dua tim: satu tim jaga dan satu tim penyerang.

Salah satu unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik adalah kelincahan. Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak pada satu titik ke titik lain dalam melakukan lari zig-zag, semakin cepat waktu yang ditempuh maka semakin tinggi kelincahannya. Salah satu cara yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada aspek kelincahan anak, dapat melakukan kegiatan bermain karena dengan bermain akan lebih mudah dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, dan bermain pun adalah salah satu kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Dalam hal ini kegiatan yang dapat dilakukan adalah bermain Gobak sodor.

#### **D. KESIMPULAN**

Setelah melihat hasil dari Uji yang dilakukan, peneliti dapat mengetahui dan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pada Siswa kelas V SD N 101732 Kampung Lalang.

#### **Daftar Pustaka**

- Anisa Tri Ardana. (2024) Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Pematang Kepuh Kota Cilegon. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Bompa, O Tudor. (2009). *Theory and Methodology of Training*. Human Kinetics Publisher inc

- 
- Fajar Anggoro Januario Anugrah Nur Warthadi. (2023). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 5(2), 149–154. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v5i2.20932>
- Julianus, B., & Pramono, H. (2021). Indonesian Journal for 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.
- Ginting, A. H. B., & Ichsan, I. (2021). Pola Asuh Orangtua Pada Anak Cerdas dan Anak Gifted. *El Midad*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i1.2985>
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Identifikasi Permainan dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3).
- Naheria., dkk. (2015). “Pengembangan Permainan Bintang Gedalo dalam Pembelajaran Atletik bagi Siswa Sekolah Dasar”. *Journal of Physical Education and Sports*. Vol. 4. No. 2 (129-135).
- Pasaribu Ahmad Muchlisin Natas. (2020). *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Banten. Indonesia Maju (YPSIM)
- Pratiwi, Y & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimbali Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Putranto, Hermawan. 2013. “Pengaruh Latihan Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Tuna Rungu di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri (SDLBN) Kedungkandang Kota Malang” (Skripsi, Universitas Negeri Malang).
- Rosmawati, Akrom. (2019). Pengembangan Gobak Sodor dalam pembelajaran penjas. *Jurnal Keilmuan dan kependidikan dasar*. 11(02):155-166
- Santoso, dkk. (2005). *Manusia dan Olahraga*. Bandung: ITB.
- Widiastuti. (2015). *Tes Pengukuran Olahraga*, Jakarta:PT. Raja Grafindo.