

# Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Peserta didik Kelas V Dan IV dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MI Sambongrejo

*by Sukma Pratama*

---

**Submission date:** 23-Aug-2023 01:28PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2149830475

**File name:** 26663-Article\_Text-89073-1-2-20230823.docx (639.06K)

**Word count:** 2812

**Character count:** 18674



# Jurnal Pendidikan Jasmani

OPEN ACCESS

E-ISSN Online: XXXX-XXXX

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/>

## **Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Peserta didik Kelas V Dan IV dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MI Sambongrejo**

### ***The Effect of Traditional Games on the Agility of Class V and IV Pupils in Physical Education Learning at Mi Sambongrejo***

Sukma Vicky Pratama<sup>1\*</sup>, Benny Widya Priadana<sup>2\*</sup>, Wahyu Setia Kuscahyaning Putri<sup>3\*</sup>

<sup>1,2\*</sup> Program studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Jalan Ahmad Yani Nomor 10, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur, 62115, Indonesia

Correspondance: [sukmapratama81@yahoo.com](mailto:sukmapratama81@yahoo.com)

Received: DD/MM/YYYY; Accepted: DD/MM/YYYY; Published: DD/MM/YYYY

Cara penulisan rujukan: penulis. (yyyy). Judul. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. x, no. 00, 1-10.

#### Abstrak

Permainan tradisional berasal dari masyarakat yang merupakan aset budaya bangsa dan mengandung unsur latihan fisik. Penelitian ini mengu<sup>2</sup> apakah aktivitas konvensional seperti gobak sodor, boi-boian dan bentengan dapat <sup>8</sup> meningkatkan kelincahan pada peserta didik kelas IV dan V di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sambongrejo. Eksperimen dengan desain "One Group Pretest-Posttest Design" digunakan. Partisipan dalam penelitian ini adalah <sup>5</sup> peserta didik kelas IV dan V MI Sambongrejo. *illinois agility test* digunakan untuk menilai kelincahan <sup>2</sup> Uji-t digunakan untuk menganalisis data, dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan b<sup>2</sup> wa permainan tradisional gobak sodor, boi-boian dan bentengan berpen<sup>8</sup> ruh signifikan terhadap kelincahan pada peserta didik kelas IV dan V Madrasah Ibtidaiyah (MI) <sup>2</sup> ambongrejo, dengan nilai t-hitung 4,977 > t-tabel 2,045, dan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Dengan demikian, permainan <sup>2</sup> disional seperti gobak sodor boi-boian dan bentengan berpengaruh secara signifikan terhadap kelincahan pada peserta didik kelas IV dan V di MI Sambongrejo.

**Kata-kata kunci:** permainan tradisional, kelincahan

#### Abstract

*Traditional games originate in the community; they are cultural assets of the country and contain elements of physical exercise. This study examines whether conventional activities like gobak sodor, boi-boian and bentengan increase agility in grade IV and V students at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sambongrejo. An experiment with the design "One Group Pretest-Posttest Design" was employed. The participants in this s<sup>5</sup> ty were 29 MI Sambongrejo grade IV and V students. The Illinois agility test is used to assess agility. The t-test was used to analyze the data, with a significance level of 5%. The results showed that traditional games gobak sodor, boi-boian and bentengan had a significant effect on agility in fourth and fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sambongrejo, with a t-count value of 4.977 > t-table 2.045, and a significant value of 0.000 0.05. Thus, traditional games like gobak sodor, boi-boian and bentengan substantially affected agility in fourth and fifth-grade kids at MI Sambongrejo.*

**Keywords:** traditional games, agility

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, kecakapan kelincihan memiliki peran penting untuk mendukung aktivitas fisik peserta didik. Kelincihan diartikan sebagai kemampuan untuk dengan cepat dan akurat mengubah arah tubuh atau bagian tubuh tertentu (Nur, 2016). Menurut pandangan Rohman (2015), kelincihan merujuk pada keterampilan individu dalam secara cepat dan tepat mengubah posisi dan arah tubuhnya saat sedang bergerak, sesuai dengan situasi yang dihadapi dalam lingkungan tertentu, tanpa mengorbankan keseimbangan tubuh. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelincihan melibatkan kemampuan untuk mengubah arah tubuh dengan cepat dalam situasi apapun tanpa mengganggu keseimbangan tubuh. Keahlian ini menjadi hal yang esensial bagi anak-anak, karena kelincihan berkontribusi pada aktivitas sehari-hari mereka. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, kelincihan juga memiliki relevansi yang signifikan. Pemikiran ini sejalan dengan pendapat Yulianti & Fithroni (2019) yang menyatakan bahwa kelincihan tergolong sebagai unsur kebugaran fisik yang wajib ditingkatkan, sehingga keterampilan motorik kasar pada anak-anak dapat mengalami perkembangan yang optimal, mengingat kelincihan mencakup aspek kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan koordinasi.

Melibatkan diri dalam aktivitas bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan fisik dan motorik anak. Bermain diartikan sebagai aktivitas imajinatif yang bertujuan untuk merasakan kebahagiaan, baik dengan atau tanpa menggunakan alat bantu (Arindhi & Lestaringrum, 2018). Fadlillah (2019) menjelaskan bahwa bermain adalah usaha untuk mendapatkan kepuasan dan kenikmatan dalam setiap tindakan yang dilakukan, baik itu melibatkan alat permainan atau tidak. Sementara itu, pandangan Sumarsono (2017) menggambarkan permainan sebagai suatu wadah untuk kegiatan bermain, di mana terdapat aturan dan alat yang telah dikenali bersama dan disepakati oleh para peserta bermain. Terdapat berbagai jenis permainan yang bisa dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Dibandingkan dengan permainan modern, permainan tradisional memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan fisik dan psikologis, kemampuan kepemimpinan, kreativitas, serta kesehatan (Yosinta et al., 2016). Selain menghemat biaya, permainan tradisional juga berperan dalam memelihara kesehatan tubuh dan bahkan dapat dianggap sebagai bentuk olahraga karena melibatkan gerakan ekstra pada tubuh. Sebenarnya, permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik dalam melatih kesehatan fisik dan mental anak-anak (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional juga memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter anak. Beberapa karakter yang dapat terbentuk meliputi integritas, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, kemampuan berkomunikasi, tanggung jawab, dan hal lainnya (Maghfiroh, 2020). Permainan tradisional secara khusus berkontribusi dalam pembentukan karakter anak meliputi nilai-nilai seperti kejujuran, semangat sportivitas, ketekunan, dan semangat kerjasama (Andriani, 2012). Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih aspek konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan, serta kelincihan yang murni berasal dari interaksi antara otak dan tubuh manusia.

Permainan tradisional dikenal sebagai bentuk permainan yang mencerminkan nilai-nilai budaya yang khas Indonesia. Permainan tradisional memiliki peran penting dalam memperkenalkan, melestarikan, dan juga meningkatkan penghargaan terhadap kekayaan

budaya bangsa serta nilai-nilai luhur yang tersembunyi di dalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2014). Selain itu, terbukti bahwa permainan tradisional memiliki kemampuan untuk membentuk karakter anak dengan mengajarkan kesabaran, kejujuran, semangat sportivitas, kedisiplinan, ketekunan, kemandirian, kepercayaan diri, dan kerjasama (Sumarsono, 2017). Permainan tradisional dikenal sebagai hiburan rakyat yang tak hanya menghadirkan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memelihara interaksi dan kenyamanan sosial, serta sebagai sarana untuk membangun kerjasama. Permainan tradisional dianggap sebagai warisan budaya masyarakat yang mengandung unsur aktivitas fisik yang berkaitan dengan budaya bangsa, sekaligus menjadi aset budaya yang bernilai (Handoko & Gumantan, 2021). Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki potensi untuk membentuk karakter anak dan memupuk rasa cinta terhadap tanah air.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan memperkuat karakter, karena melalui pendidikan jasmani, nilai-nilai olahraga diajarkan secara langsung dengan menerapkannya dalam praktik (Jiwandono, 2020). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki makna yang konkret, yaitu usaha untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas peserta didik secara holistik, mencakup aspek organik, neuromuskular, intelektual, emosional, perilaku, dan sosial melalui aktivitas fisik yang didasari oleh gerakan dari berbagai cabang olahraga (Mashuri et al., 2019). Sesuai dengan pandangan Iykrus (2018), pendidikan jasmani akan memiliki peran penting dan signifikan di lingkungan sekolah jika dilaksanakan dengan pengawasan yang tepat. Salah satu sumbangan penting mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, terutama di tingkat sekolah dasar (SD), terhadap prestasi olahraga adalah memberikan peserta didik kesiapan dalam mengembangkan aspek fisik dan mental mereka.

Karenanya, penting untuk melakukan uji coba pemanfaatan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani guna meningkatkan kemampuan motorik anak, terutama dalam hal kelincahan. Beberapa penelitian sebelumnya telah memberikan bukti bahwa permainan tradisional Hijau Hitam memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kecepatan dan kelincahan (Pratama et al., 2021). Selain itu, studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional Englolibaba Biskuit mampu memperbaiki kelincahan anak-anak sekolah dasar (Pranata & Sarwita, 2019), permainan tradisional Bebetengan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kelincahan anak (Nuriman et al., 2016), 2016), dan permainan tradisional gobak sodor telah terbukti meningkatkan kelincahan dalam konteks permainan sepak bola (Nurjaman, 2011).

Meskipun demikian, belum ada penelitian yang mencakup penggunaan tiga permainan tradisional secara bersamaan dalam satu penelitian. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji potensi penggunaan permainan tradisional gobak sodor, boi-boian dan permainan tradisional betengan sebagai metode untuk meningkatkan kelincahan pada peserta didik kelas atas di MI I Sambongrejo.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan V di MI I Sambongrejo yang berjumlah 29 peserta didik (18 Laki-laki 11 Perempuan). Prosedur penelitian ini ada tiga tahapan yaitu 1) pengukuran awal (*pre-test*) dilakukan sebelum subjek mendapatkan perlakuan, 2) dilanjutkan dengan perlakuan (*treatment*) dan 3) penilaian kedua (*post-test*). Dalam

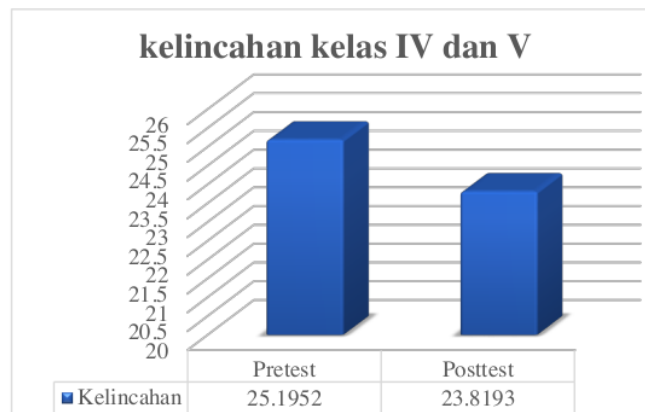
penelitian ini, perlakuan yang diberikan adalah permainan tradisional gobak sodor, boi-boian, dan permainan betengan untuk mengembangkan kelincahan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelincahan adalah *Illinois agility test* (Widiastuti, 2017). Treatment atau perlakuan dilakukan dalam bentuk permainan tradisional gobak sodor, boi-boian dan permainan betengan sebanyak 6 kali pertemuan, dilanjutkan dengan posttest. Data *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 digunakan untuk mengevaluasinya.

## HASIL

Mengacu pada maksud penelitian yang dilakukan, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menginvestigasi apakah penerapan permainan tradisional dapat menghasilkan peningkatan dalam kelincahan peserta didik yang berada di kelas atas di MI I Sambongrejo. Setelah data eksperimen diperoleh melalui tahap pretes dan postes dalam penelitian ini, data tersebut kemudian dianalisis dan diproses menggunakan metode statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang akurat.

**Tabel 1** Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest Kelincahan kelas IV dan V MI I Sambongrejo

Statistik	Pretest	Posttes
<i>N</i>	29	29
<i>Mean</i>	25,1952	23,8193
<i>Std. Deviation</i>	3,76266	2,97098
<i>minimum</i>	19,01	18,56
<i>maximum</i>	35,36	30,56



**Gambar 1** Diagram Batang Pretest dan Posttest Kelincahan kelas IV dan V MI I Sambongrejo

Dari ilustrasi dalam Diagram 1 di atas, terlihat bahwa kelincahan yang berada di kelas IV dan V MI I Sambongrejo sebelum dilakukan pretes memiliki nilai rata-rata sekitar 25,1952 detik. Namun, setelah menjalani postes dan melibatkan latihan dalam permainan tradisional



gobak sodor, boi-boian, dan betengan selama 6 sesi pertemuan, kelincihan tersebut mengalami peningkatan menjadi sekitar 23,8193 detik.

### Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengevaluasi apakah distribusi variabel-variabel dalam penelitian memiliki pola distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menerapkan rumus Kolmogorov-Smirnov dan diproses menggunakan perangkat lunak komputer program SPSS versi 22. Hasil dari analisis ini dipaparkan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Rangkuman Hasil Uji Normalitas kelas IV dan IV MI I Sambongrejo

Kelompok	Sig.	keterangan
Pretest kelincihan	0,181	Normal
Posttest kelincihan	0,200	Normal

Dari informasi yang tercantum dalam Tabel 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa semua nilai (Sig.) dari data berada di atas angka 0.05. Ini mengindikasikan bahwa data dari pretest dan posttest memiliki distribusi yang bersifat normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah sampel memiliki keseragaman atau perbedaan dalam varians. Prinsip homogenitas terpenuhi ketika nilai  $p > 0,05$ , menandakan bahwa uji tersebut menunjukkan keseragaman; sementara bila nilai  $p < 0,05$ , mengindikasikan bahwa uji tidak menunjukkan keseragaman. Hasil dari uji homogenitas dalam penelitian ini terdokumentasikan dalam Tabel 3 dapat dilihat nilai *pretest-posttest* nilai sig  $> 0,05$  sehingga data bersifat homogen.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas kelas 4 dan 5 MI I Sambongrejo

Kelompok	df1	df2	Sig.	keterangan
Pre-test dan Post-test Kelincihan kelas IV dan V	1	56	0,324	Homogen

Oleh karena semua data memenuhi persyaratan distribusi normal dan homogen, maka analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan metode statistik parametrik untuk menguji hipotesis.

### Uji Hipotesis

Setelah menguji asumsi-asumsi seperti normalitas dan homogenitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Untuk menguji dan menanggapi hipotesis ini, perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji paired t-test, dan hasilnya tercatat dalam Tabel 4.

**Tabel 4** Uji *Paired Samples Test* kelas IV dan V MI I Sambongrejo

Kelompok	t	df	Sig. (2-tailed)
Sebelum diberi perlakuan - setelah diberi perlakuan	4,977	28	0,000

Dari Tabel 4 diperoleh nilai Sig. 0,000, yang mengindikasikan angka yang lebih rendah dari 0,05. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap kelincahan peserta didik kelas IV dan V di MI I Sambongrejo. Dengan merujuk pada hasil uji-t tersebut, dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor, boi-boian, dan betengan memberikan dampak positif terhadap kemampuan kelincahan peserta didik yang belajar di kelas IV dan V di MI I Sambongrejo..

## DISKUSI

Hasil analisis menyiratkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor, boi-boian dan betengan menghasilkan efek positif dalam meningkatkan kelincahan peserta didik di kelas 4 dan 5 dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani di MI I Sambongrejo. Peningkatan kelincahan ini muncul karena anak-anak mendapatkan perlakuan khusus, yang menghasilkan peningkatan kemampuan mereka melalui penerapan yang berulang. Konsep ini sesuai dengan teori belajar "*law of exercise*" yang diungkapkan oleh Thondrike seperti yang dinyatakan oleh Shahbana & Satria (2020), yang mengemukakan bahwa "prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, di mana semakin sering suatu materi dipraktikkan, semakin mendalam penguasaan akan terjadi." Hasil penelitian ini diperkuat oleh Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2020) yang menemukan bahwa permainan tradisional bentengan, gobak sodor, dan kasti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kelincahan mengubah arah lari dan posisi tubuh pada taraf signifikansi 0,05 (5%).

Penelitian ini menerapkan rangkaian permainan tradisional yang meliputi gobak sodor, boi-boian, dan betengan. Keuntungan dari permainan tradisional gobak sodor, boi-boian, dan bentengan mencakup berbagai aspek. Pertama-tama, permainan tradisional seperti gobak sodor, boi-boian, dan bentengan berkontribusi pada penguatan kondisi fisik anak-anak melalui aksi berlari yang dilakukan dalam permainan. Selain itu, permainan-permainan tersebut juga mendukung pengembangan kemampuan beradaptasi secara sosial, di mana rasa percaya diri menjadi bagian penting. Kemampuan bekerjasama dalam tim juga diperkuat oleh adanya koordinasi bermain dalam satu kelompok, yang turut memberikan manfaat signifikan. Di samping itu, nilai sportivitas juga berkembang dalam anak-anak, karena mereka belajar mengakui hasil pertandingan dengan kepala tegak.

Permainan tradisional betengan juga memiliki berbagai manfaat. Pertama, permainan ini menjadi alat yang mendukung interaksi sosial antar-anak, karena permainan ini dijalankan secara bersama-sama. Selanjutnya, aktivitas betengan membantu meningkatkan daya tahan fisik karena melibatkan gerakan yang menyerupai latihan fisik. Selain itu, permainan ini juga memupuk semangat kerja sama dan kesatuan dalam kelompok. Sikap sportivitas terhadap teman juga dapat tumbuh melalui permainan ini, dan akhirnya, permainan betengan mendukung perkembangan motorik kasar pada anak-anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor, boi-boian dan betengan memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kelincahan anak. Hal ini terbukti dengan adanya pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap kelincahan peserta didik kelas atas di MII Sambongrejo. Kedua permainan ini memberikan berbagai manfaat, seperti mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak, meningkatkan ketahanan tubuh, dan memperkuat kemampuan fisik anak melalui aktivitas lari. Oleh karena itu, apabila kemampuan kelincahan berkembang dengan baik, hal ini dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.

Sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengawasan yang lebih ketat, sehingga aktivitas yang dilakukan oleh sampel di luar latihan dapat terkontrol dengan lebih baik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengambil pendekatan yang lebih luas dengan melibatkan populasi yang lebih besar dan beragam dalam jumlah sampel yang lebih banyak. Informasi ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dan dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang potensi manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan kelincahan anak.

## REFERENSI

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arindhi, pupung puuspa, & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini(sebuah kajian teori praktek)*. CV. Adjie Media Nsantara.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 11–19.
- M. Fadlillah, M. P. I. (2019). *Buku Ajar Bermain \& Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.



- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1-9.
- Mashuri, H., Puspitasari, I. C., & Abadi, S. M. (2019). Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Sebuah Pandangan Filosofi. *Prosiding Seminar Pendidikan Dan Pengajaran (SEMDIKJAR)* 3, 3, 383-390.
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550>
- Nurjaman, J. (2011). *Upaya Meningkatkan Kelincahan Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Permainan Gobak Sodor Di Kelas V SDN Mekarsari II Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pranata, D. Y., & Sarwita, T. (2019). Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Meningkatkan Kelincahan Anak Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 10(2), 294-302. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.509>
- Pratama, M. A. R. P., Usra, M., Sumarni, S., Iyakrus, I., & Bayu, W. I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecepatan dan Kelincahan. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), 77-86. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v6i2.48306>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Rohman, S. (2015). Pengaruh Pelatihan Rope Jump Dengan Metode Interval Training Terhadap Kelincahan. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(2).
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Sumarsono, A. (2017). Implementasi model pembelajaran atletik melalui permainan berbasis alam. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 70-83.
- Widiastuti, W. (2017). *Tes dan pengukuran olahraga*.
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57-61.
- Yulianti, E. N., & Fithroni, H. (2019). Pengaruh Modifikasi Latihan Fisik Terhadap Kelincahan Pada Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2).

# Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Peserta didik Kelas V Dan IV dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MI Sambongrejo

## ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b>	<b>17%</b>	<b>3%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.unugiri.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repository.unpkediri.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>journal.student.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>jurnal.upg.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>ejournal.unmus.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.scilit.net</b> Internet Source	<b>1%</b>

**ejournal.unesa.ac.id**

9

Internet Source

1 %

---

10

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Internet Source

1 %

---

11

[repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Internet Source

1 %

---

12

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Internet Source

1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On