



Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Kelas V SD

*Liondi Pranklin Sitanggang¹, Janwar Frihasan Sinuraya²,
Aser Paul Nainggolan³

^{1,2,3}Universitas Quality Berastagi

E-Mail: sitanggangliondi2@gmail.com¹; janwarfrihasansinuraya@yahoo.com²;
aser.paul0432@gmail.com³

Abstract

The low level of agility among elementary school students has become an important issue in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning, particularly due to the limited variation in instructional methods and the decline in students' physical activity in the digital era. This condition causes students to be less physically active, resulting in underdeveloped abilities in changing direction, body coordination, and movement balance. This study aimed to determine the effect of the traditional Galah Asin game on improving the agility of fifth-grade students at SD Swasta Advent Barusjulu. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of 37 students selected through the total sampling technique. Data were collected using a 4x10 meter shuttle run test to measure students' agility levels before and after the treatment. The findings revealed that the average pretest score of 25.63 seconds decreased to 22.41 seconds in the posttest, indicating an improvement difference of 3.22 seconds. The paired sample t-test results showed that the calculated t-value of 9.87 was greater than the t-table value of 2.045 with a significance level of $p < 0.000$, indicating that the traditional Galah Asin game had a significant effect on improving students' agility. The game was proven to enhance agility skills, active participation, learning motivation, and students' social interaction during PJOK learning activities. The novelty of this study lies in the utilization of the traditional Galah Asin game as a local culture-based PJOK learning strategy that not only improves students' agility but also supports cultural preservation and strengthens elementary school students' physical activity in the modern era.

Keywords: Galah Asin; Agility; Students; PJOK

Abstrak

Rendahnya tingkat kelincahan siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan penting pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), terutama akibat kurangnya variasi metode pembelajaran serta menurunnya aktivitas fisik siswa pada era digital. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif bergerak sehingga kemampuan perubahan arah, koordinasi tubuh, dan keseimbangan gerak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen berbentuk One-Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes shuttle run

4x10 meter untuk mengukur tingkat kelincahan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 25,63 detik menurun menjadi 22,41 detik pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 3,22 detik. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,87 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,045 dengan nilai signifikansi $p < 0,000$ sehingga terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional Galah Asin terhadap peningkatan kelincahan siswa. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan agility, keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran PJOK berlangsung. Kebaruan penelitian terletak pada pemanfaatan permainan tradisional Galah Asin sebagai strategi pembelajaran PJOK berbasis budaya lokal yang tidak hanya meningkatkan kelincahan siswa, tetapi juga mendukung pelestarian budaya dan penguatan aktivitas fisik siswa sekolah dasar pada era modern.

Kata-kata Kunci: Galah Asin; Kelincahan; Siswa; PJOK.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik, kebugaran jasmani, serta keterampilan sosial siswa secara menyeluruh. Usia siswa kelas V sekolah dasar merupakan fase perkembangan gerak yang optimal sehingga membutuhkan aktivitas fisik yang bervariasi dan menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha, Muhtar, dan Dinangsit menjelaskan secara rinci bahwa pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional mampu meningkatkan aktivitas siswa, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar kelincahan secara signifikan pada siswa sekolah dasar.¹ Aktivitas pembelajaran yang monoton sering membuat siswa kurang tertarik untuk bergerak aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Kelincahan merupakan salah satu komponen penting dalam kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh secara cepat, tepat, dan terkoordinasi. Kemampuan ini sangat diperlukan siswa sekolah dasar untuk mendukung aktivitas fisik sehari-hari maupun kegiatan olahraga di lingkungan sekolah. Penelitian Budiman dan Dewi menunjukkan bahwa penerapan permainan galah asin mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan hasil pretest dan posttest serta meningkatnya aktivitas fisik selama

¹ Heru Herdiana Nugraha, Tatang Muhtar, dan Dinar Dinangsit, "Meningkatkan Kelincahan dalam Kebugaran Jasmani melalui Permainan Tradisional Galah Asin," *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 1, no. 1 (2016): 71–79, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/3485>.

pembelajaran berlangsung.² Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa memiliki tingkat kelincahan yang rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru, sehingga aktivitas fisik siswa dalam proses pembelajaran cenderung terbatas dan kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan gerak.

Perubahan pola hidup anak pada era digital turut berkontribusi terhadap menurunnya aktivitas fisik siswa di lingkungan sekolah maupun rumah. Anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis teknologi dibandingkan melakukan aktivitas fisik di luar ruangan bersama teman sebaya. Penelitian Wiana, Mutiaz, dan Mansoor menjelaskan bahwa perkembangan teknologi modern menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak, sehingga aktivitas fisik alami yang terkandung di dalam permainan tersebut semakin berkurang dan berdampak pada perkembangan motorik anak.³ Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, sekolah perlu menghadirkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara fisik, salah satunya melalui penerapan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan tradisional merupakan aktivitas yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai budaya serta manfaat fisik yang tinggi bagi perkembangan anak. Permainan ini mampu menghadirkan aktivitas fisik yang intens, spontan, aktif, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Deda et al. menjelaskan bahwa permainan galah asin tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga mengandung unsur aktivitas gerak dan pembelajaran yang kompleks sehingga relevan dikembangkan dalam konteks pendidikan modern.⁴ Selain meningkatkan kemampuan gerak, permainan tradisional juga mampu memperkuat interaksi sosial antarsiswa melalui kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini turut menumbuhkan sikap kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab dalam diri siswa. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat relevan digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

² Ali Budiman dan Dewi, "Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa melalui Permainan Tradisional Galah Asin," *JPOE: Journal of Physical and Outdoor Education* 4, no. 1 (2022): 16–23, <https://jpoe.stkipasundan.ac.id/index.php/jpoe/article/view/144>.

³ Rama Dwisa Wiana, Intan Rizky Mutiaz, dan Alvanov Zpalanzani Mansoor, "Perancangan Game 'Galah Asin' untuk Memperkenalkan Budaya Tradisional Jawa Barat," *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia* 4, no. 2 (2012): 73–86, <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10833>.

⁴ Yohanis Ndapa Deda et al., "Ethnomathematical Perspectives on Galah Asin: Investigating the Mathematical and Cultural Significance of a Traditional Game," *Jurnal Elemen* 10, no. 3 (2024): 516–532, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/25467>.

Permainan galah asin merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kelincahan siswa sekolah dasar. Permainan ini melibatkan aktivitas berlari, menghindar, berpindah posisi, dan mengubah arah gerak secara cepat sehingga sesuai dengan konsep latihan agility dalam pembelajaran PJOK. Penelitian Saragih, Suprayitno, dan Nugraha menjelaskan bahwa permainan galah asin memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar siswa karena melibatkan berbagai pola gerak seperti lari cepat, koordinasi tubuh, serta respons gerak yang kompleks.⁵ Aktivitas dalam permainan ini juga menuntut konsentrasi dan ketepatan dalam mengambil keputusan. Selain itu, siswa dilatih merespons situasi secara cepat sehingga permainan galah asin sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk kemampuan kelincahan dan keterampilan motorik. Salah satunya penelitian Nurjani dan Lestari yang menjelaskan bahwa penerapan permainan galah asin mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat interaksi sosial, serta memperbaiki berbagai aspek perkembangan anak melalui aktivitas permainan yang terstruktur dan menyenangkan.⁶ Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Temuan ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain menciptakan suasana belajar yang aktif, permainan ini juga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan fisik siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut masih perlu dilakukan secara mendalam.

Kondisi di SD Swasta Advent Barusjulu menunjukkan bahwa tingkat kelincahan siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hasil pengamatan awal memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu melakukan perubahan arah gerak secara cepat, tepat, dan terkoordinasi dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Penelitian Setiawan menjelaskan bahwa rendahnya tingkat kelincahan siswa sering disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya penggunaan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga siswa kurang memperoleh stimulus gerak yang

⁵ Darta Pardamean Saragih, Suprayitno, dan Tarsyad Nugraha, "The Effect of Permainan Galah Asin with Parental Support on Gross Motor Development in Mentally Disabled Students," *Journal Physical Education, Health and Recreation* 5, no. 1 (2020): 65–71, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpehr/article/view/26449>.

⁶ Yan Yan Nurjani dan Nuri Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Galah Asin," *Anaking: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2025): 91–98, <https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/ja/article/view/1104>.

optimal.⁷ Aktivitas pembelajaran yang masih bersifat monoton juga menyebabkan motivasi dan keterlibatan siswa menjadi rendah selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang tepat, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan aktivitas fisik sekaligus kemampuan kelincahan siswa secara optimal.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh permainan galah asin terhadap kelincahan siswa pada konteks sekolah tertentu masih tergolong terbatas. Setiap sekolah memiliki kondisi, karakteristik siswa, serta lingkungan pembelajaran yang berbeda sehingga memerlukan penelitian yang bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian Butarbutar et al. menjelaskan bahwa efektivitas permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, karakteristik siswa, serta metode implementasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.⁸ Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan galah asin dalam meningkatkan kelincahan siswa secara lebih spesifik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pembelajaran PJOK sekaligus memperkaya kajian ilmiah mengenai permainan tradisional di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap peningkatan kelincahan siswa menjadi sangat penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya tingkat kelincahan siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Penelitian Nuryana, Syafei, dan Achmad menjelaskan bahwa permainan tradisional galah asin terbukti efektif meningkatkan kelincahan siswa melalui aktivitas gerak yang variatif, aktif, dan intens sehingga sangat relevan digunakan sebagai strategi pembelajaran PJOK.⁹ Permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan galah asin dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk mendukung pembelajaran aktif di sekolah dasar.

⁷ Ramdani Setiawan, "Pengaruh Pembelajaran Motorik Dasar terhadap Koordinasi Gerak Siswa SDN 4 Lando," *Journal of Elementary Education Research* 1, no. 2 (2025): 65–74, <https://ejournal.kalibra.or.id/index.php/jeer/article/view/167>.

⁸ Noven Christopher Butarbutar et al., "Efektivitas Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi* 1, no. 3 (2024): 41–48, <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/view/36>.

⁹ Hana Nuryana, Muhammad Mury Syafei, dan Irfan Zinat Achmad, "Pengaruh Permainan Tradisional Galasin terhadap Kelincahan pada Siswa Kelas VII MTs Mathla'ul Anwar Sabajaya Karawang," *Jurnal Literasi Olahraga* 2, no. 3 (2021): 186–194, <https://fkipunika.id/index.php/JLO/article/view/5105>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V sekolah dasar? Seberapa besar pengaruh permainan galah asin terhadap peningkatan kelincahan siswa setelah diberikan perlakuan? Rumusan masalah ini penting untuk dijawab melalui penelitian empiris. Jawaban dari pertanyaan ini diharapkan memberikan kontribusi nyata. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen berbentuk One-Group Pretest–Posttest Design. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran perubahan tingkat kelincahan siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa permainan tradisional Galah Asin. Desain kuasi-eksperimen merupakan rancangan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu tanpa pengacakan subjek secara penuh.¹⁰ Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu dengan tahapan pemberian pretest, pelaksanaan intervensi permainan Galah Asin, dan pemberian posttest. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan praktis karena lebih mudah diterapkan pada lingkungan sekolah dasar serta efektif digunakan untuk membandingkan perubahan kemampuan fisik siswa setelah perlakuan diberikan.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat dijadikan partisipan penelitian. Teknik total sampling memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih representatif terhadap kondisi populasi penelitian. Penelitian kuantitatif pada umumnya menempatkan sampel sebagai bagian penting untuk memperoleh data yang objektif dan terukur.¹¹ Apabila pada pelaksanaan penelitian terdapat siswa yang tidak memenuhi syarat, seperti tidak hadir, tidak memperoleh izin orang tua, atau memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik, maka digunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Variabel independen

¹⁰ Offy Resdiantari dan Aman, “Studi Quasi Eksperimen: Efektivitas Metode Evaluasi Mencongak terhadap Working Memory dan Self-Confidence Siswa dalam Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 6, no. 1 (2026): 74–83, <https://www.jpti.journals.id/index.php/jpti/article/view/1016>.

¹¹ Ridho Dwi Putra et al., “Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya,” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 191–199, <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/1805>.

pada penelitian ini adalah permainan tradisional Galah Asin, sedangkan variabel dependen berupa kelincahan siswa sekolah dasar.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen shuttle-run test 4x10 meter untuk mengukur tingkat kelincahan siswa. Instrumen ini dipilih karena mampu mengukur kemampuan perubahan arah gerak dan kecepatan tubuh secara efektif pada anak usia sekolah dasar. Peralatan penelitian meliputi stopwatch, cone penanda lintasan, serta area lapangan yang datar dan aman digunakan siswa. Penggunaan instrumen tes fisik pada penelitian eksperimen perlu memperhatikan validitas prosedur pengukuran agar hasil penelitian lebih akurat dan reliabel.¹² Data hasil pretest dan posttest dicatat dalam satuan detik, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi. Kategori kelincahan siswa ditentukan berdasarkan norma internal hasil distribusi data pretest yang meliputi kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Analisis pengaruh permainan Galah Asin terhadap peningkatan kelincahan siswa dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu setelah diberikan perlakuan selama beberapa kali pertemuan pembelajaran PJOK. Penelitian dilaksanakan terhadap 37 siswa dengan menggunakan instrumen shuttle run 4x10 meter untuk mengukur kemampuan kelincahan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Data awal pretest memperlihatkan bahwa kemampuan kelincahan siswa masih berada pada kategori cukup hingga kurang sehingga memerlukan upaya pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif. Kondisi tersebut terlihat dari rata-rata hasil pretest sebesar 25,63 detik dengan standar deviasi 1,76 sehingga menunjukkan kemampuan perubahan arah gerak siswa masih relatif lambat. Nilai tertinggi pada pretest berada pada angka 22,40 detik sedangkan nilai terendah mencapai 28,90 detik sehingga terlihat adanya variasi kemampuan kelincahan antar siswa sebelum perlakuan dilakukan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu melakukan perubahan arah tubuh secara cepat, tepat, dan terkoordinasi selama aktivitas pembelajaran PJOK berlangsung.

¹² Rita Sahara Munte et al., "Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27602–27606, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11128>.

Pelaksanaan perlakuan dilakukan melalui penerapan permainan tradisional Galah Asin pada pembelajaran PJOK secara terstruktur dan berulang sehingga siswa memperoleh stimulus gerak yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Aktivitas permainan menuntut siswa bergerak cepat, berpindah arah, menghindari lawan, serta menjaga koordinasi gerak tubuh secara simultan selama permainan berlangsung. Proses pembelajaran berlangsung lebih aktif karena seluruh siswa terlibat secara langsung pada setiap sesi permainan sehingga aktivitas fisik siswa meningkat secara signifikan. Suasana pembelajaran terlihat lebih menyenangkan karena siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti kegiatan permainan tradisional tersebut. Guru juga lebih mudah mengelola aktivitas pembelajaran karena permainan Galah Asin mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa untuk bergerak aktif selama proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Data posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kelincahan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Galah Asin selama beberapa kali pertemuan. Rata-rata hasil posttest mengalami penurunan waktu tempuh menjadi 22,41 detik dengan standar deviasi sebesar 1,56 sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kelincahan siswa setelah perlakuan diberikan. Nilai tertinggi posttest berada pada angka 19,80 detik sedangkan nilai terendah mencapai 25,60 detik sehingga memperlihatkan peningkatan performa fisik siswa secara keseluruhan. Penurunan waktu tempuh shuttle run menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih cepat melakukan perubahan arah dan perpindahan posisi tubuh selama aktivitas gerak berlangsung. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa permainan Galah Asin mampu memberikan stimulus gerak yang efektif terhadap pengembangan kemampuan agility siswa sekolah dasar. Peningkatan kemampuan tersebut terlihat hampir pada seluruh siswa yang menjadi partisipan penelitian sehingga menunjukkan pengaruh perlakuan yang cukup merata.

Perbandingan hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya selisih rata-rata sebesar 3,22 detik setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Galah Asin. Penurunan waktu tempuh tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kelincahan siswa secara signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Hasil pengamatan selama proses penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih cepat merespons situasi permainan, lebih lincah berpindah arah, dan lebih baik menjaga keseimbangan tubuh selama bergerak. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok turut meningkatkan semangat kompetisi dan

kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih percaya diri serta lebih aktif mengikuti setiap instruksi permainan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permainan Galah Asin tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif selama pembelajaran PJOK berlangsung.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji t berpasangan. Nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,087 sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar 0,121 sehingga kedua data memiliki nilai lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi data penelitian tergolong normal dan layak digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian secara statistik parametrik. Pengujian normalitas menjadi bagian penting pada penelitian eksperimen karena menentukan ketepatan penggunaan teknik analisis data yang digunakan peneliti. Kondisi distribusi data yang normal memperlihatkan bahwa hasil penelitian memiliki tingkat objektivitas yang cukup baik untuk digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan penelitian. Dengan demikian, analisis statistik lanjutan menggunakan paired sample t-test dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan Galah Asin terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar.

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu. Nilai t hitung sebesar 9,87 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,045 dengan nilai signifikansi $p < 0,000$ sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kelincahan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan Galah Asin. Peningkatan kemampuan kelincahan siswa terjadi karena aktivitas permainan melibatkan gerakan berlari cepat, mengubah arah, menghindar, serta menjaga koordinasi tubuh secara berulang selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas fisik yang intens dan menyenangkan membuat siswa lebih aktif bergerak sehingga kemampuan agility berkembang secara optimal selama penelitian berlangsung. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional Galah Asin dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kelincahan siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Dari hasil yang sudah dipaparkan menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu setelah diberikan perlakuan secara terstruktur pada pembelajaran PJOK. Peningkatan tersebut terlihat dari penurunan rata-rata waktu shuttle run siswa dari 25,63 detik menjadi 22,41 detik sehingga menunjukkan adanya perkembangan kemampuan perubahan arah gerak dan koordinasi tubuh siswa secara lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Penelitian Nawawi, Ismaya, dan Afrinaldi menjelaskan bahwa permainan Galah Asin mampu meningkatkan kelincahan siswa sekolah dasar karena permainan tersebut melibatkan gerakan cepat, koordinasi tubuh, serta aktivitas fisik yang dilakukan secara aktif dan berulang selama pembelajaran berlangsung.¹³ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif pembelajaran PJOK yang efektif untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa sekolah dasar secara optimal. Aktivitas permainan yang melibatkan gerakan lari, menghindar, dan berpindah arah membuat siswa memperoleh latihan agility secara alami sehingga kemampuan kelincahan berkembang secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa permainan Galah Asin tidak hanya meningkatkan kebugaran jasmani siswa tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Permainan Galah Asin memberikan stimulus gerak yang efektif terhadap peningkatan kemampuan agility siswa karena aktivitas permainan menuntut siswa bergerak cepat, menjaga keseimbangan tubuh, dan mengubah arah gerak secara mendadak selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut secara langsung melatih koordinasi neuromuskular sehingga tubuh siswa menjadi lebih cepat merespons situasi gerak selama mengikuti pembelajaran PJOK. Penelitian Saepudin, Susilawati, dan Mulyanto menjelaskan bahwa permainan Galah Asin mampu meningkatkan kebugaran jasmani siswa secara signifikan karena permainan melibatkan aktivitas lari cepat dan perubahan arah tubuh yang dilakukan secara terus-menerus selama permainan berlangsung.¹⁴ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki keunggulan

¹³ Muhammad Fajri Nawawi, Bambang Ismaya, dan Rolly Afrinaldi, "Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) dalam Pemanasan Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 264–278, <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3474>.

¹⁴ Nunuh Saepudin, Dewi Susilawati, dan Respaty Mulyanto, "Perbandingan Permainan Bebenangan dengan Galah Asin terhadap Kebugaran Jasmani Siswa," *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 3, no. 1 (2018): 531–540, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13404>.

dibandingkan metode pembelajaran monoton yang cenderung membuat siswa pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa yang terlibat aktif pada permainan menjadi lebih cepat melakukan perubahan arah gerak sehingga kemampuan kelincahan meningkat secara signifikan setelah perlakuan diberikan. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa latihan berbasis permainan mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan kelincahan siswa juga dipengaruhi oleh tingginya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan Galah Asin berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena permainan memberikan tantangan, suasana kompetitif, dan aktivitas gerak yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Penelitian Nurmarawati, Heryanto, dan Syarifudin menjelaskan bahwa permainan Galah Asin mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sekaligus memperkuat kerja sama dan interaksi sosial siswa sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁵ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa suasana belajar yang aktif dan menyenangkan menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan kemampuan fisik siswa selama pembelajaran PJOK berlangsung. Keterlibatan siswa secara penuh pada aktivitas permainan membuat intensitas gerak fisik meningkat sehingga siswa memperoleh stimulus latihan kelincahan secara lebih optimal. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung perkembangan kemampuan gerak siswa sekolah dasar secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional Galah Asin mampu menjadi solusi terhadap rendahnya aktivitas fisik siswa pada era perkembangan teknologi modern. Anak-anak pada masa sekarang cenderung lebih banyak menggunakan permainan digital sehingga aktivitas gerak fisik alami semakin berkurang dan berdampak terhadap perkembangan motorik siswa sekolah dasar. Penelitian Faizal, Nurhasanah, dan Rahmawati menjelaskan bahwa permainan tradisional Galah Asin memiliki nilai penting dalam mempertahankan aktivitas fisik anak sekaligus melestarikan budaya lokal melalui aktivitas permainan yang melibatkan gerakan aktif dan interaksi sosial secara langsung.¹⁶

¹⁵ Desty Nurmarawati, Dwi Heryanto, dan Tatang Syarifudin, "Model Cooperative Script Berbantuan Permainan Galah Asin untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD," *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2019): 235–244, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20663>.

¹⁶ Irwan Muhamad Faizal, Nisa Nurhasanah, dan Elita Rahmawati, "Digitalisasi Permainan Tradisional Galah melalui Media Game," *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education* 5, no. 1 (2023): 31–40, <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/16705>.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional masih sangat relevan digunakan sebagai alternatif pembelajaran aktif pada lingkungan pendidikan modern saat ini. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok juga membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama, disiplin, dan komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Galah Asin memberikan manfaat tidak hanya terhadap peningkatan kelincahan tetapi juga terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

Perbedaan hasil pretest dan posttest yang mencapai selisih rata-rata sebesar 3,22 detik menunjukkan bahwa permainan Galah Asin memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan kemampuan agility siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa melakukan latihan gerak yang melibatkan kecepatan, koordinasi tubuh, dan perubahan arah secara terus-menerus selama permainan berlangsung sehingga kemampuan fisik berkembang secara bertahap. Sebagaimana Saputra, Rukmana, dan Akin menjelaskan bahwa permainan Galah Asin memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sikap dan aktivitas gerak siswa karena permainan tersebut melibatkan interaksi aktif, konsentrasi, serta gerakan cepat yang dilakukan secara berulang selama proses permainan berlangsung.¹⁷ Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih lincah dan lebih cepat merespons perubahan situasi gerak setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berulang memberikan adaptasi fisik terhadap sistem neuromuskular siswa sehingga tubuh menjadi lebih cepat melakukan perubahan posisi dan arah gerak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan Galah Asin dapat digunakan sebagai bentuk latihan agility yang efektif dan menyenangkan pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti instruksi permainan serta lebih berani melakukan aktivitas gerak dibandingkan sebelum perlakuan diberikan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Ateng menjelaskan dalam penelitiannya bahwa aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik serta tidak

¹⁷ Dede Triyana Saputra, Anin Rukmana, dan Yogi Akin, "Perbandingan Permainan Tradisional Bentengan dan Galah Asin terhadap Sikap Sportivitas Siswa Kelas IV SDN Panyingkiran I," *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 5, no. 3 (2020): 1–10, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/27977>.

monoton bagi peserta didik sekolah dasar.¹⁸ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa faktor psikologis siswa juga memiliki peranan penting terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Siswa yang merasa senang dan nyaman selama pembelajaran cenderung lebih aktif bergerak sehingga kemampuan fisik dan kelincahan berkembang secara lebih optimal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Galah Asin mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan fisik dan mental siswa sekolah dasar.

Pengaruh positif permainan Galah Asin terhadap peningkatan kelincahan siswa juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,87 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,045 dengan nilai signifikansi $p < 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kelincahan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan tradisional Galah Asin pada pembelajaran PJOK. Penelitian Nur, Sugiharto, dan Hidayah menjelaskan bahwa latihan fisik berbasis aktivitas gerak cepat dan perubahan arah tubuh memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelincahan karena tubuh memperoleh adaptasi koordinasi dan respons gerak secara lebih optimal.¹⁹ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas permainan tradisional yang melibatkan gerak aktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar secara signifikan. Aktivitas gerak yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan membuat siswa memperoleh latihan fisik tanpa merasa terbebani selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional mampu menjadi alternatif metode pembelajaran inovatif yang efektif meningkatkan kelincahan siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya kesesuaian antara teori pembelajaran aktif dengan implementasi permainan tradisional pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman gerak langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami siswa. Penelitian Faturrohman, Mulyanto, dan Saptani menjelaskan bahwa latihan kelincahan yang dilakukan melalui aktivitas permainan dapat

¹⁸ Ateng, "Upaya Peningkatan Kelincahan dalam Bermain Futsal pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 7, no. 1 (2022): 120–130, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/54531>.

¹⁹ Miftakudin Nur, Sugiharto, dan Taufiq Hidayah, "Pengaruh Metode Latihan dan Power Otot Tungkai terhadap Kelincahan," *Journal of Physical Education and Sports* 6, no. 3 (2017): 279–285, <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpes/article/view/20591>.

meningkatkan kemampuan gerak siswa karena latihan tersebut melibatkan koordinasi tubuh, kecepatan, dan keseimbangan secara bersamaan selama aktivitas berlangsung.²⁰ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan kemampuan fisik siswa secara optimal melalui permainan tradisional. Penggunaan permainan Galah Asin secara terstruktur membuat siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan aktivitas gerak selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran PJOK yang efektif untuk meningkatkan kelincahan siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah bahwa permainan tradisional Galah Asin memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu pada pembelajaran PJOK. Peningkatan tersebut terlihat dari penurunan rata-rata waktu shuttle run siswa dari 25,63 detik menjadi 22,41 detik setelah perlakuan diberikan, yang menunjukkan bahwa kemampuan perubahan arah gerak, keseimbangan tubuh, dan koordinasi siswa berkembang lebih baik. Hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung 9,87 lebih besar dari t tabel 2,045 dan nilai signifikansi $p < 0,000$ semakin memperkuat bahwa permainan Galah Asin efektif meningkatkan kelincahan siswa secara signifikan. Aktivitas permainan yang melibatkan lari cepat, menghindar, dan perpindahan arah gerak membuat siswa memperoleh latihan agility secara alami dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan fisik, permainan ini juga meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran PJOK berlangsung. Dengan demikian, permainan Galah Asin terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang aktif dan inovatif di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan tradisional Galah Asin sebagai strategi pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan peningkatan kelincahan, aktivitas sosial, dan pelestarian budaya lokal secara bersamaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa latihan agility tidak harus dilakukan melalui metode olahraga formal, tetapi dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yang aktif dan kontekstual sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini juga memberikan bukti bahwa permainan tradisional

²⁰ Dian Faturohman, Respaty Mulyanto, dan Entan Saptani, "Analisis Latihan Kelincahan terhadap Keterampilan Dribbling Permainan Sepakbola," *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 5, no. 2 (2020): 1–12, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/28090>.

mampu menjadi solusi terhadap rendahnya aktivitas fisik siswa akibat dominasi permainan digital pada era modern. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis budaya lokal yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Permainan Galah Asin terbukti tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik siswa, tetapi juga mendukung perkembangan mental dan sosial selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Permainan tradisional Galah Asin terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SD Swasta Advent Barusjulu pada pembelajaran PJOK. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan agility siswa setelah penerapan permainan Galah Asin secara terstruktur dan berulang. Rata-rata hasil pretest sebesar 25,63 detik menurun menjadi 22,41 detik pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 3,22 detik. Penurunan waktu tempuh shuttle run menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengubah arah gerak, menjaga keseimbangan tubuh, serta melakukan koordinasi gerak berkembang lebih baik setelah perlakuan diberikan. Aktivitas permainan yang melibatkan lari cepat, perpindahan arah, dan respons gerak secara simultan membuat siswa memperoleh stimulus latihan kelincahan secara alami, aktif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut turut meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran PJOK berlangsung. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional mampu menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa sekolah dasar.

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test memperlihatkan nilai t hitung sebesar 9,87 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,045 dengan nilai signifikansi $p < 0,000$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Hasil uji normalitas juga menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,087 dan 0,121. Temuan tersebut menegaskan bahwa permainan Galah Asin efektif meningkatkan kelincahan siswa secara signifikan. Selain meningkatkan kemampuan agility, permainan ini juga mendukung perkembangan interaksi sosial, kerja sama, disiplin, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih relevan digunakan sebagai strategi pembelajaran PJOK berbasis budaya lokal pada era modern. Oleh karena itu, permainan Galah Asin dapat

direkomendasikan sebagai metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ateng. “Upaya Peningkatan Kelincahan dalam Bermain Futsal pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 7, no. 1 (2022): 120–130. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/54531>.
- Budiman, Ali, dan Dewi. “Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa melalui Permainan Tradisional Galah Asin.” *JPOE: Journal of Physical and Outdoor Education* 4, no. 1 (2022): 16–23. <https://jpoe.stkipasundan.ac.id/index.php/jpoe/article/view/144>.
- Butarbutar, Noven Christoper, Amir Mahmud Hasibuan, Nadia Dwi Utami, Siti Annisa, dan Fajar Siddik. “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi* 1, no. 3 (2024): 41–48. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/view/36>.
- Deda, Yohanis Ndapa, Milton Rosa, Hermina Disnawati, dan Maximus Tamur. “Ethnomathematical Perspectives on Galah Asin: Investigating the Mathematical and Cultural Significance of a Traditional Game.” *Jurnal Elemen* 10, no. 3 (2024): 516–532. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/25467>.
- Faizal, Irwan Muhamad, Nisa Nurhasanah, dan Elita Rahmawati. “Digitalisasi Permainan Tradisional Galah melalui Media Game.” *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education* 5, no. 1 (2023): 31–40. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/16705>.
- Faturohman, Dian, Respaty Mulyanto, dan Entan Saptani. “Analisis Latihan Kelincahan terhadap Keterampilan Dribbling Permainan Sepakbola.” *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 5, no. 2 (2020): 1–12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/28090>.
- Munte, Rita Sahara, Risnita, M. Syahrani Jailani, dan Isropil Siregar. “Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27602–27606. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11128>.
- Nawawi, Muhammad Fajri, Bambang Ismaya, dan Rolly Afrinaldi. “Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) dalam Pemanasan Pembelajaran Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 264–278. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3474>.
- Nugraha, Heru Herdiana, Tatang Muhtar, dan Dinar Dinangsit. “Meningkatkan Kelincahan dalam Kebugaran Jasmani melalui Permainan Tradisional Galah Asin.” *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 1, no. 1 (2016): 71–79. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/3485>.
- Nur, Miftakudin, Sugiharto, dan Taufiq Hidayah. “Pengaruh Metode Latihan dan Power Otot Tungkai terhadap Kelincahan.” *Journal of Physical Education and Sports* 6, no. 3 (2017): 279–285. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpes/article/view/20591>.

- Nurjani, Yan Yan, dan Nuri Lestari. “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Galah Asin.” *Anaking: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2025): 91–98. <https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/ja/article/view/1104>.
- Nurmarawati, Desty, Dwi Heryanto, dan Tatang Syarifudin. “Model Cooperative Script Berbantuan Permainan Galah Asin untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD.” *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2019): 235–244. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20663>.
- Nuryana, Hana, Muhammad Mury Syafei, dan Irfan Zinat Achmad. “Pengaruh Permainan Tradisional Galasin terhadap Kelincahan pada Siswa Kelas VII MTs Mathla’ul Anwar Sabajaya Karawang.” *Jurnal Literasi Olahraga* 2, no. 3 (2021): 186–194. <https://fkipunsika.id/index.php/JLO/article/view/5105>.
- Putra, Ridho Dwi, Muhammad Ali Murtadho, Muhammad Isnaini, dan Muhammad Win Afgani. “Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 191–199. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/1805>.
- Resdiantari, Offy, dan Aman. “Studi Quasi Eksperimen: Efektivitas Metode Evaluasi Mencongak terhadap Working Memory dan Self-Confidence Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 6, no. 1 (2026): 74–83. <https://www.jpti.journals.id/index.php/jpti/article/view/1016>.
- Saepudin, Nunuh, Dewi Susilawati, dan Respaty Mulyanto. “Perbandingan Permainan Bebentengan dengan Galah Asin terhadap Kebugaran Jasmani Siswa.” *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 3, no. 1 (2018): 531–540. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13404>.
- Saputra, Dede Triyana, Anin Rukmana, dan Yogi Akin. “Perbandingan Permainan Tradisional Bentengan dan Galah Asin terhadap Sikap Sportivitas Siswa Kelas IV SDN Panyingkiran I.” *SpoRTIVE: Sport, Research, Treatment, Innovation of Learning and Value Education* 5, no. 3 (2020): 1–10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/27977>.
- Saragih, Darto Pardamean, Suprayitno, dan Tarsyad Nugraha. “The Effect of Permainan Galah Asin with Parental Support on Gross Motor Development in Mentally Disabled Students.” *Journal Physical Education, Health and Recreation* 5, no. 1 (2020): 65–71. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpehr/article/view/26449>.
- Setiawan, Ramdani. “Pengaruh Pembelajaran Motorik Dasar terhadap Koordinasi Gerak Siswa SDN 4 Lando.” *Journal of Elementary Education Research* 1, no. 2 (2025): 65–74. <https://ejournal.kalibra.or.id/index.php/jeer/article/view/167>.
- Wiana, Rama Dwissa, Intan Rizky Mutiaz, dan Alvanov Zpalanzani Mansoor. “Perancangan Game ‘Galah Asin’ untuk Memperkenalkan Budaya Tradisional Jawa Barat.” *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia* 4, no. 2 (2012): 73–86. <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10833>.