

ABSTRAK

RESKY AGUNG MAULANA.2019. **Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya.** Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi penelitian adalah SDN Cikunten Singaparna yang berjumlah 30 orang dan semua populasi dijadikan sample. Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus statistik dari buku yang ditulis oleh Narlan&Juniar(2018), dan uji hipotesis data hasil penelitian dengan menggunakan uji t_{hitung} bahwa nilai nilai sebesar 4,31, sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan berada diluar penerimaan hipotesis nol sebesar 1,70 artinya hipotesis penelitian diterima atau hipotesis nol ditolak. Maka terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Gobak Sodor, Kelincahan

ABSTRACT

RESKY AGUNG MAULANA. 2019. *The Effect of Gobak Sodor Traditional Games on Increasing the Agility of Students at SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya.* Department of Physical Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya.

The purpose of this study was to obtain information about the effect of the traditional gobak sodor game on increasing the agility of students at SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya. The research method used is the experimental method. The research population was SDN Cikunten Singaparna, which consisted of 30 people and all populations were used as samples. Based on the results of the research, data processing in this study used the experimental method, data analysis in this study, researchers used statistical formulas from books written by Narlan & Juniar (2018), and tested the hypothesis of research data using the tcount test that the value was 4.31, so that tcount is greater than ttable and is beyond the acceptance of the null hypothesis of 1.70, meaning that the research hypothesis is accepted or the null hypothesis is rejected. So there is the influence of the traditional gobak sodor game on increasing the agility of students at SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya

Keywords: *Traditional Games, Gobak Sodor, Agility*