


## Pemanfaatan Permainan Tradisional Hadang sebagai Media Pembelajaran Pengukuran dan Geometri di SDI Paga

Marselina Wali<sup>1\*</sup>, Lusia Karwinda Nepa Senda<sup>2</sup>, Mikaela Sulastri Mbu<sup>3</sup>, Fransiska Lista Mbor<sup>4</sup>, Yuliana Ngole<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores, Jln. Samratulangi Kel. Paupire Kec. Ende Tengah Kab. Ende Nusa Tenggara Timur

E-mail: [Marselinawali0103@gmail.com](mailto:Marselinawali0103@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6721>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 05 May 2026

Revised: 18 May 2026

Accepted: 05 June 2026

#### Kata Kunci:

Permainan Tradisional Hadang, Media Pembelajaran, Geometri, Pengukuran

#### Keywords:

*Traditional Game of Hadang, Learning Media, Geometry, Measurement*

### ABSTRACT

Kegiatan ini dilatarbelakangi rendahnya pemahaman peserta didik tentang pengukuran dan geometri, sehingga diperlukan media pembelajaran yang konkret, kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Tujuannya adalah: (1) mengenalkan meteran saku sebagai alat ukur baku dalam pembentukan lapangan hadang, (2) mengenalkan konsep panjang, lebar, dan luas bangun datar melalui praktik langsung, serta (3) meningkatkan sikap matematis peserta didik melalui permainan tradisional hadang. Metode yang digunakan ialah pendekatan partisipatif berbasis game-based learning. Kegiatan dilaksanakan di SDI Paga dengan melibatkan dosen, mahasiswa PGSD, dan peserta didik. Tahapannya meliputi pengenalan alat ukur, pengukuran lapangan, pembuatan garis batas, perhitungan luas, dan praktik permainan hadang untuk mengidentifikasi sikap matematis yang muncul selama permainan. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep pengukuran dan geometri melalui pengalaman langsung. Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan sikap matematis seperti teliti, cermat, disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama, berpikir strategis dan logis, cepat memecahkan masalah, serta sportif. Dengan demikian, permainan hadang efektif sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

*This activity was motivated by the low level of students' understanding of measurement and geometry, so that concrete, contextual, fun, and meaningful learning media were needed. The objectives were: (1) to introduce the pocket meter as a standard measuring tool in forming a hadang field, (2) to introduce the concepts of length, width, and area of flat shapes through direct practice, and (3) to improve students' mathematical attitudes through the traditional hadang game. The method used was a participatory approach based on game-based learning. The activity was carried out at SDI Paga involving lecturers, PGSD students, and students. The stages included introducing measuring tools, field measurements, creating boundary lines, calculating areas, and practicing the hadang game to identify mathematical attitudes that emerged during the game. The results showed that students more easily understood the concepts of measurement and geometry through direct experience. In addition, this activity fostered mathematical attitudes such as being meticulous, careful, disciplined, responsible, cooperative, strategic and logical thinking, quick problem solving, and sportsmanship. Thus, the game of hadang is effective as a contextual, interactive, and fun medium for learning mathematics while also supporting the preservation of local culture.*



*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*



**How to Cite:** Marselina Wali, et al (2026). Pemanfaatan Permainan Tradisional Hadang sebagai Media Pembelajaran Pengukuran dan Geometri di SDI Paga, 4(4) 26574-26581. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6721>

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Hudojo (2005), matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat berhitung, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Namun, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyak konsep yang bersifat abstrak sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Salah satu materi matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah pengukuran dan geometri. Menurut Kennedy dalam Sundayana (2016), pengukuran merupakan proses membandingkan suatu besaran yang diukur dengan besaran lain yang sejenis yang dijadikan sebagai satuan. Pada jenjang Sekolah Dasar, materi pengukuran meliputi penggunaan alat ukur baku dan tidak baku, pengukuran panjang, berat, waktu, luas, keliling, volume, serta kemampuan membandingkan dan memperkirakan hasil pengukuran. Sementara itu, menurut Hudojo (2005), geometri merupakan cabang matematika yang mempelajari titik, garis, bidang, ruang, serta hubungan-hubungan yang terbentuk di antara unsur-unsur tersebut. Cakupan materi geometri di Sekolah Dasar meliputi pengenalan bangun datar dan bangun ruang, garis, titik, sudut, simetri, posisi dan arah, serta komposisi dan dekomposisi bangun.

Konsep pengukuran dan geometri memiliki keterkaitan yang erat dalam kehidupan sehari-hari. Pengukuran digunakan untuk menentukan ukuran suatu objek, sedangkan geometri berkaitan dengan bentuk dan susunan objek tersebut. Oleh karena itu, kedua materi ini perlu diajarkan melalui pengalaman nyata agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret. Namun, pada kenyataannya pembelajaran pengukuran dan geometri masih sering dilakukan secara teoritis sehingga peserta didik kesulitan menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret. Menurut Daryanto (2013), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk belajar. Dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik adalah permainan tradisional. Menurut Sundayana (2016), permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal dan sering dimainkan oleh masyarakat adalah permainan hadang. Menurut Supriyanto dan Martiani (2019), permainan hadang merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara beregu dengan tujuan menghadang atau menghalangi lawan agar tidak dapat melewati garis penjagaan yang telah ditentukan. Permainan ini menuntut kerja sama tim, strategi, kecepatan, kelincahan, dan kemampuan mengambil keputusan dalam bermain. Di berbagai daerah di Flores, permainan hadang masih sering dimainkan dalam berbagai kegiatan sekolah maupun kegiatan masyarakat sebagai bagian dari tradisi dan budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun.

Meskipun permainan hadang telah lama dikenal dan dimainkan oleh masyarakat Flores, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran matematika masih sangat terbatas. Selama ini permainan hadang umumnya hanya dipandang sebagai permainan atau kegiatan tradisional yang dilakukan pada waktu-waktu tertentu tanpa dikaitkan dengan materi pembelajaran di sekolah. Hingga saat ini masih sedikit guru yang memanfaatkan permainan hadang sebagai media pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran dan geometri. Akibatnya, potensi edukatif yang terkandung dalam permainan tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran.

Pada hal, apabila ditinjau dari proses pembentukan lapangan maupun bentuk lapangannya, permainan hadang memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan materi pengukuran dan geometri. Dalam proses pembuatan lapangan, peserta didik dapat belajar menggunakan alat ukur baku untuk

mengukur panjang dan lebar lapangan sehingga berkaitan dengan materi pengukuran. Selain itu, lapangan hadang berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi beberapa persegi panjang kecil sehingga berkaitan dengan konsep bangun datar, garis, titik, posisi, arah, serta komposisi bangun datar dalam materi geometri. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat mengamati, mengukur, dan memahami konsep matematika secara langsung melalui pengalaman nyata.

Artikel penelitian terdahulu yang paling sesuai dan relevan dengan judul “Pemanfaatan Permainan Tradisional Hadang sebagai Media Pembelajaran Pengukuran dan Geometri di SDI Paga”: Etnomatematika pada Permainan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar oleh Sinta Widya Ningtias dan Rahayu Soraya (2023), Geometri dan Pengukuran dalam Permainan Rakyat Kabupaten Sumbawa Barat oleh Diena Frentika dan Heru Tri Novi Rizki (2020), Etnomatematika pada Permainan Dengklag sebagai Media Pembelajaran Matematika oleh Asri Fauzi dan Ulfa Lu’luilmaknun (2019), Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Telong-Telong oleh Dara Anggaraini, Risnanosanti, dan Masri, Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar oleh Dini Wahyu Mulyasari, Abdussakir, dan Dewi Rosikhoh.

### **METODE**

Pendekatan yang di gunakan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode permainan (game based learning). Game-Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam metode ini, peserta tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar melalui aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan materi yang dipelajari. Penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, kerja sama, kemampuan berpikir kritis, serta pemecahan masalah.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan hadang menurut Balai Pustaka (2019) dalam buku Permainan Tradisional Anak Negeri menjelaskan bahwa permainan hadang adalah permainan tradisional yang dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang berpetak-petak, di mana pemain penjaga bertugas menghadang lawan agar tidak dapat melewati garis yang dijaganya.

Menurut Widya Vani Sitepu dkk. (2025) menjelaskan bahwa permainan hadangan memiliki unsur matematika yang tampak pada lapangan permainan dan aturan bermainnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, lapangan hadang yang berbentuk persegi panjang dan dibagi menjadi beberapa bagian dapat digunakan untuk mempelajari konsep bangun datar, garis, luas, keliling, dan koordinat sederhana.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan pengenalan alat ukur yang digunakan untuk membentuk lapangan hadang. Alata ukur yang dimaksud berupa meteran saku. Meteran saku adalah alat ukur baku yang digunakan untuk menentukan besaran panjang suatu benda atau jarak dengan menggunakan satuan baku seperti meter (m), sentimeter (cm), dan milimeter (mm). Satuan baku panjang yang digunakan dalam pengukuran lapangan hadang adalah meter dan sentimeter. 1 meter sama dengan 100 sentimeter.



Gambar 1. Alat Ukur Baku (Meteran Saku)

Setelah pengenalan alat ukur baku, dilanjutkan dengan demonstrasi mengukur menggunakan alat ukur baku untuk membentuk lapangan hadang. Melalui kegiatan ini peserta didik memperoleh

pemahaman awal mengenai pentingnya pengukuran dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pembuatan lapangan permainan hadang.



Gambar 2. Mengukur Panjang dan Lebar Lapangan Hadang

Lapangan utama diukur dengan panjang 9 meter dan lebar 5 meter. Pengukuran dilakukan secara langsung menggunakan meteran saku untuk memastikan ukuran lapangan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Kegiatan ini melatih peserta didik menggunakan alat ukur baku secara tepat serta memahami konsep panjang dan lebar suatu bidang.



Gambar 3. Membentuk Batas Lapangan Menggunakan Semen Putih

Setelah ukuran lapangan diperoleh, peserta didik bersama mahasiswa membuat garis batas lapangan menggunakan semen putih sesuai hasil pengukuran. Garis-garis yang dibuat menunjukkan bentuk dasar lapangan hadang sehingga peserta didik dapat melihat secara nyata hasil dari kegiatan pengukuran yang telah dilakukan. Melalui kegiatan ini peserta didik memahami hubungan antara hasil pengukuran dengan bentuk bangun datar yang terbentuk di lapangan.

Berdasarkan sifat bangun datar persegi panjang bahwa sisi yang berhadapan sama panjang maka garis yang sudah diukur disamakan panjangnya dengan garis yang berhadapan yaitu 9 m x 5 m. dan secara toomatis bangun datar yang yang terdapat pada lapangan hadang berbentuk persegi panjang. Untuk mencari luas dari lapangan hadang tersebut, menggunakan rumus

$$L = p \times l$$

$$L = 9 \text{ m} \times 5 \text{ m}$$

$$L = 45 \text{ m}^2$$

Jadi, luas lapangan hadang secara keseluruhan adalah 45 m<sup>2</sup>.



Gambar 4. Mengukur dan Membentuk Garis Tengah Lapangan

Kegiatan selanjutnya adalah mengukur dan membuat garis tengah lapangan. Garis tengah dibuat untuk membagi lapangan menjadi dua bagian yang sama besar. Pengukuran dilakukan dengan cermat agar posisi garis berada tepat di tengah lapangan. Setelah diukur, garis tersebut ditandai menggunakan semen putih sehingga terlihat jelas. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami konsep pembagian ruang dan posisi dalam suatu bidang.

Ketika sebuah lapangan besar dibagi menjadi dua bagian sama besar maka ukuran lapangan yang awalnya berukuran 9 m x 5 m, terbentuk menjadi 2 buah persegi panjang dengan ukuran yang lebih kecil yang berukuran 9 m x 2.5 m. luas masing-masing bangun datar tersebut antara lain

$$L = p \times l$$

$$L = 9 \text{ m} \times 2,5 \text{ m}$$

$$L = 22,5 \text{ m}^2$$

Jadi, luas masing-masing persegi panjang setelah dibagi menjadi dua bagian yang sama besar adalah 22.5 m<sup>2</sup>.



Gambar 5. Mengukur Garis Pembatas untuk Membentuk Kotak-Kotak Kecil

Tahap berikutnya adalah mengukur garis-garis pembatas untuk membentuk enam kotak kecil pada lapangan hadang. Panjang setiap kotak adalah 3 meter, sedangkan lebarnya 2,5 meter. Setelah pengukuran selesai dilakukan, garis-garis pembatas ditandai menggunakan kapur atau semen putih sehingga terbentuk enam kotak kecil yang tersusun secara teratur. Melalui kegiatan ini peserta didik belajar bahwa suatu bangun besar dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang memiliki ukuran yang lebih kecil lagi.



Gambar 6. Membentuk kotak-kotak kecil lapangan hadang

Setiap kotak kecil pada lapangan hadang memiliki panjang 3 meter dan lebar 2,5 meter. Berdasarkan ukuran tersebut, setiap kotak juga berbentuk persegi panjang karena memiliki sisi panjang dan sisi lebar yang berbeda.

Luas masing-masing kotak dihitung menggunakan rumus:

$$L = p \times l$$

$$L = 3 \text{ m} \times 2,5 \text{ m}$$

$$L = 7,5 \text{ m}^2$$

Jadi luas setiap kotak kecil dari lapangan hadang adalah 7,5 m<sup>2</sup>

Setelah seluruh garis selesai dibuat, tampak bahwa lapangan hadang terdiri atas 6 kotak kecil berbentuk persegi panjang. Untuk mengetahui apakah luas seluruh kotak sama dengan luas lapangan utama, peserta didik menghitung total luas seluruh kotak sebagai berikut:

Jumlah kotak = 6

Luas setiap kotak = 7,5 m<sup>2</sup>

Total luas seluruh kotak:

$$= 6 \times 7,5 \text{ m}^2$$

$$= 45 \text{ m}^2$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa total luas keenam kotak kecil adalah 45 m<sup>2</sup>, sama dengan luas lapangan utama yang telah dihitung sebelumnya. Melalui kegiatan ini peserta didik memahami hubungan antara bagian-bagian bangun datar dengan bangun datar secara keseluruhan.



Gambar 9. Lapangan Hadang yang Telah Selesai Dibuat

Pada tahap ini peserta didik mengamati lapangan hadang secara utuh. Lapangan tersebut merupakan contoh nyata konsep komposisi bangun datar, yaitu gabungan beberapa bangun datar kecil yang membentuk satu bangun datar yang lebih besar. Enam persegi panjang kecil yang tersusun secara teratur membentuk satu persegi panjang besar sebagai lapangan hadang. Melalui pengamatan langsung, peserta didik memahami bahwa bangun datar yang kompleks dapat dibentuk dari beberapa bangun datar yang lebih kecil. Pembelajaran menjadi lebih konkret karena peserta didik juga memahami materi matematika tentang komposisi bangun datar. Menurut Buku Matematika SD/MI (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), komposisi bangun datar adalah susunan atau gabungan dari dua atau lebih bangun datar sederhana (seperti persegi, persegi panjang, segitiga, atau lingkaran) yang membentuk satu bangun baru.



Gambar 10. Praktik Bermain Hadang

Setelah seluruh proses pengukuran dan pembuatan lapangan selesai dilakukan, peserta didik mempraktikkan permainan hadang secara langsung. Dalam kegiatan bermain, berbagai sikap matematis tampak berkembang pada diri peserta didik.

Sikap matematis yang terbentuk melalui permainan tradisional hadang ini antara lain:

1. Ketelitian
2. Kecermatan
3. Kedisiplinan
4. Tanggung jawab
5. Kerja sama
6. Berpikir strategis dan logis
7. Pemecahan masalah cepat

## 8. Sportivitas

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mengintegrasikan pembelajaran matematika dengan permainan tradisional hadang. Peserta didik tidak hanya memahami konsep pengukuran dan geometri secara lebih konkret, tetapi juga mengembangkan berbagai sikap matematis yang penting dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan, matematika menjadi lebih mudah dipahami sekaligus membantu melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal

## SIMPULAN

Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa: 1) kegiatan ini berhasil mengenalkan alat ukur baku berupa meteran saku kepada siswa sebagai media pengukuran yang tepat dalam proses pembentukan lapangan permainan hadang. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengetahui bentuk alat ukur, tetapi juga memahami cara penggunaan yang benar, mulai dari menentukan titik awal, menarik meteran, hingga membaca hasil pengukuran secara akurat. 2) pembelajaran melalui permainan hadang memungkinkan siswa untuk memahami konsep pengukuran panjang dan lebar serta perhitungan luas bangun datar secara konkret. Dengan melakukan pengukuran langsung pada lapangan permainan yang berbentuk persegi panjang, siswa dapat menghubungkan konsep abstrak matematika dengan objek nyata. Hal ini membantu siswa memahami rumus luas dan konsep ukuran secara lebih mudah, bermakna, dan tidak hanya bersifat teoritis. 3) kegiatan ini juga terbukti dapat meningkatkan sikap matematis siswa, seperti ketelitian, kecermatan, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, berpikir strategis dan logis, pemecahan masalah cepat, dan sportivitas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, serta bantuan selama proses penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing ibu Marselina Wali, kepala sekolah SDI Paga, guru SDI Paga, serta seluruh responden yang telah berpartisipasi dan memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan selama proses penulisan.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diena Frentika dan Heru Tri Novi Rizki (2020). *Geometri dan Pengukuran dalam Permainan Rakyat Kabupaten Sumbawa Barat*
- Heruman. (2018). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sinta Widya Ningtias dan Rahayu Soraya (2023). *Etnomatematika pada Permainan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyanto, & Martiani. (2019). Permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(2), 115–122.

- Sundayana, R. (2016). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyadi. (2018). Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2012). Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, & Kriswandani. (2013). Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Salatiga: Widya Sari Press