



Inovasi permainan goara-goara berbasis konservasi dan mendukung sports tourism

Innovation of goara-goara games based on conservation and supporting sports tourism

Slamet Santoso¹, Rima Febrianti², Shodiq Hutomono³,
Muhammad Adimas Hariyanto⁴, Dwi Gunadi⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia
Email: slamet.santoso@lecture.utp.ac.id

ABSTRAK

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menyebabkan permainan tradisional semakin luntur dan beralih ke permainan game online. Adanya game online ini menyebabkan anak cenderung malas bergerak dan tidak bermain permainan tradisional. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam upaya konservasi permainan tradisional dan mendukung sport tourism ini dengan cara memodifikasi atau berinovasi permainan/olahraga tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas model dan menganalisis minat serta ketertarikan masyarakat terhadap inovasi permainan Goara-Goara. Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan *sequential explanatory* dan menggunakan 200 orang responden. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan ketertarikan masyarakat di daerah wisata candi Borobudur terhadap permainan Goara-Goara sangat tinggi. Tingginya antusias, minat dan ketertarikan masyarakat dalam bermain goara-goara ini dikarenakan beberapa hal seperti; (1) Kreatif dan inovatif (2) tidak membosankan (3) lebih terlihat unsur kompetisinya (4) permainan goara-goara yang dibuat seperti sirkuit dan banyak pos menjadi lebih menarik dan menantang (5) dapat meningkatkan kekuatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan dan daya tahan (6) berpartisipasi aktif dalam pelestarian permainan/olahraga tradisional (7) Berpartisipasi dalam mengembangkan sport tourism (8) menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Kata kunci: Inovasi; goara-goara; konservasi; sports tourism.

Along with the advancement of science and technology (IPTEK), traditional games are increasingly fading and shifting to online games. The existence of these online games causes children to tend to be lazy to move and not play traditional games. One solution offered to conserve traditional games and support sports tourism is by modifying or innovating traditional games/sports. This study aims to determine the quality of the model and analyze the interests of the community in the innovation of the Goara-Goara game. The design of this study is development research with a sequential explanatory approach and uses 200 respondents. The findings of the study show that the interest and interest of the community in the Borobudur temple tourist area in the Goara-Goara game is very high. The high enthusiasm, interest and interest of the community in playing goara-goara is due to several things such as; (1) Creative and innovative (2) not boring (3) more visible competitive elements (4) Goara-goara games are made like circuits and have many posts, making them more interesting and challenging (5) can increase strength, agility, balance, accuracy and endurance (6) actively participate in preserving traditional games/sports (7) Participate in developing sports tourism (8) maintain health and increase physical fitness.

Key words: Innovation; goara-goara; conservation; sports tourism.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 05 Nopember 2024
Disetujui : 21 Desember 2024
Tersedia secara online Oktober 2024
Doi: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v23i4.20698>

Alamat Korespondensi:

Slamet Santoso
Pendidikan Jasmani/Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan/Universitas Tunas
Pembangunan Surakarta
Email: slamet.santoso@lecture.utp.ac.id



PENDAHULUAN

Di era global yang semuanya sudah serba modern, menjadikan masyarakat semakin jarang yang memainkan permainan tradisional (Yuningsih & Agustin, 2024). Arus globalisasi di Indonesia menjadikan permainan tradisional cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan masyarakat (Angreza & Purwanto, 2023). Permainan tradisional yang pernah berkembang di Kabupaten Magelang diantaranya; permainan gobak sodor, egrang bathok, *benthic*, balap karung, petak umpet, betengan, engklek, dakon, lompat tali, ular naga, dagongan, jamuran dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, menjadikan anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern seperti game online dan media sosial (Chaelani, 2020; Saputra et al., 2023; Supriyanto, 2021). Permainan modern yang berkembang saat ini menjadikan anak bermain sendiri, kurang bergerak, kurang bersosial sehingga menjadikan kebugaran jasmaninya rendah dan menjadi individualis (5,6).

Permainan tempo dulu/tradisional dapat menstimulus kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, perkembangan social, dan keluasan wawasannya (7). Kondisi saat ini menunjukkan bahwa anak-anak sekarang telah mulai meninggalkan permainan tradisional dan telah memainkan permainan-permainan modern (Anggita, 2019; Wismawati et al., 2023). Berdasarkan data hasil penelitian tentang kontribusi permainan tradisional terhadap setiap individu sangat banyak dan beragam manfaatnya, seperti dapat membentuk karakter anak, berjiwa sosial tinggi, mengenal beragam aktivitas gerak, dan dapat memahami keberagaman permainan tempo dulu (Dewi et al., 2023; Sa'diyah, 2022; Sekarningrum et al., 2021). Masih banyak lagi manfaat dari permainan tradisional seperti untuk menjaga kesehatan, kesegaran jasmani, sportivitas, kejujuran, keseimbangan, kerjasama, kebersamaan, toleransi, kekompakan, kekuatan, keuletan, kecepatan, kelincahan dan menjadi manusia hebat dan cerdas (Yono, 2020).

Indonesia terkenal dengan kekayaan alam yang melimpah, indah dan mempesona serta memiliki beragam budaya, adat istiadat, permainan/olahraga tradisional yang dapat menjadikan Indonesia menjadi rujukan *sport tourism* dunia (Kemenparekraf, 2022). Dengan semakin berkembangnya popularitas sport tourism di Indonesia akan berkontribusi positif terhadap pergerakan sektor pariwisata dan ekonomi masyarakat. Saat ini, sport tourism sudah mulai banyak diminati wisatawan domestik maupun manca negara. Momen kebangkitan pariwisata salah satunya dapat digaungkan melalui Sport Tourism (Kurniawati, 2022). Pasca *pandemic covid 19* tahun 2019 Candi Borobudur sebagai objek wisata internasional telah mengalami penurunan pengunjung yang signifikan, maka dari itu perlu adanya upaya peningkatannya

(Winata et al., 2023).

Upaya untuk memperkenalkan kembali permainan/olahraga tradisional yang sudah mulai luntur di masyarakat dengan cara memodifikasi dan menggabungkan permainan/olahraga tradisional Indonesia menjadi permainan goara-goara yang dipandang lebih menarik dan menantang sehingga mampu memikat daya tarik masyarakat dan mendukung sport tourism (Santoso, 2017). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis minat dan ketertarikan permainan goara-goara yang dapat memberikan solusi dalam upaya konservasi permainan/olahraga tradisional dan mendukung sport tourism. Berdasarkan perihal tersebut, maka dipandang perlu untuk dilakukan penelitian berbasis konservasi permainan tradisional dan mendukung sport tourism di daerah wisata Borobudur.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) yang terdiri dari 10 tahapan untuk menghasilkan produk. Pelaksanaan uji coba ini melalui tiga tahap selama enam bulan yang terdiri dari: tahap 1 validasi ahli melibatkan 6 orang ahli sesuai dengan kepakaran masing-masing, antara lain: 1) Pakar olahraga rekreasi 2) Pakar sport tourism dan kebudayaan (budayawan dan Dosen), 3) Praktisi olahraga tradisional. Tahap ke 2 uji skala kecil/terbatas dilakukan di Desa Borobudur Kabupaten Magelang sebanyak 50 orang dan tahap ke 3 uji skala besar/luas di Kecamatan Borobudur sebanyak 150 orang yang terdiri dari 5 Desa). Instrumen yang digunakan berupa, wawancara, observasi dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan desain *sequential explanatory*, yaitu data kuantitatif dikumpulkan terlebih dahulu dan dianalisis, setelah itu baru mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket berdasarkan dari penilaian validator, observasi uji coba dan hasil kuesioner keterterimaan produk. Data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui hasil dari keterterimaan produk dan minat masyarakat terhadap produk. Hasil analisis data kuantitatif tersebut di perkuat dengan hasil analisis data kualitatif melalui wawancara, kemudian baru di reduksi, tahap selanjutnya adalah penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

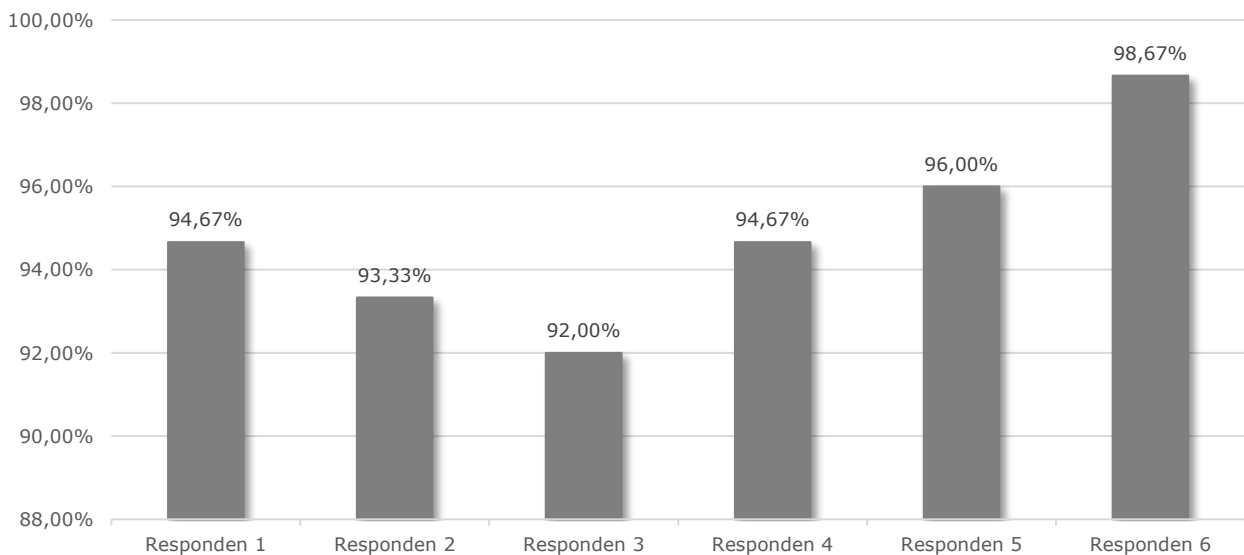
Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas model dan keterterimaan produk permainan goara-goara dari para validator dapat dipersentasekan dan dianalisis sebagai berikut:

Tabel 1. Kualitas model dan keterterimaan produk permainan goara-goara

Validator	Σ Skor	%	Kriteria
Responden 1	71	94,67	Sangat Baik
Responden 2	70	93,33	Sangat Baik
Responden 3	69	92,00	Sangat Baik
Responden 4	71	94,67	Sangat Baik
Responden 5	72	96,00	Sangat Baik
Responden 6	74	98,67	Sangat Baik

Data tabel 1 di atas menunjukkan bahwa aspek kualitas model dan keterterimaan produk permainan tradisional Goara-Goara berdasarkan dari 6 (enam) responsden menjawab 15 item pertanyaan dengan skala linkert 1-5 menunjukan bahwa responden 1 memberikan skor 71 atau sebesar 94.67% yang termasuk dalam kategori sangat baik. responden 2 memberikan skor 70 atau sebesar 93.33% masuk kedalam kategori sangat baik. responden 3 memberikan skor 69 atau sebesar 92.00% masuk kedalam kategori sangat baik. responden 4 memberikan skor 71 atau sebesar 94.67% masuk kedalam kategori sangat baik. responden 5 memberikan skor 72 atau sebesar 94.67% masuk kedalam kategori sangat baik. responden 6 memberikan skor 74 dengan persentase sebesar 93.33% masuk kedalam kategori sangat baik. Berikut ini gambar 1. grafik hasil validasi ahli terhadap kualitas model:



Gambar 1. Grafik validasi ahli terhadap kualitas model

Hasil penilaian dan saran dari validator kemudian di implementasikan kedalam permainan dan mendapatkan hasil tentang minat dan ketertarikan masyarakat Kabupaten Magelang terhadap inovasi permainan goara-goara

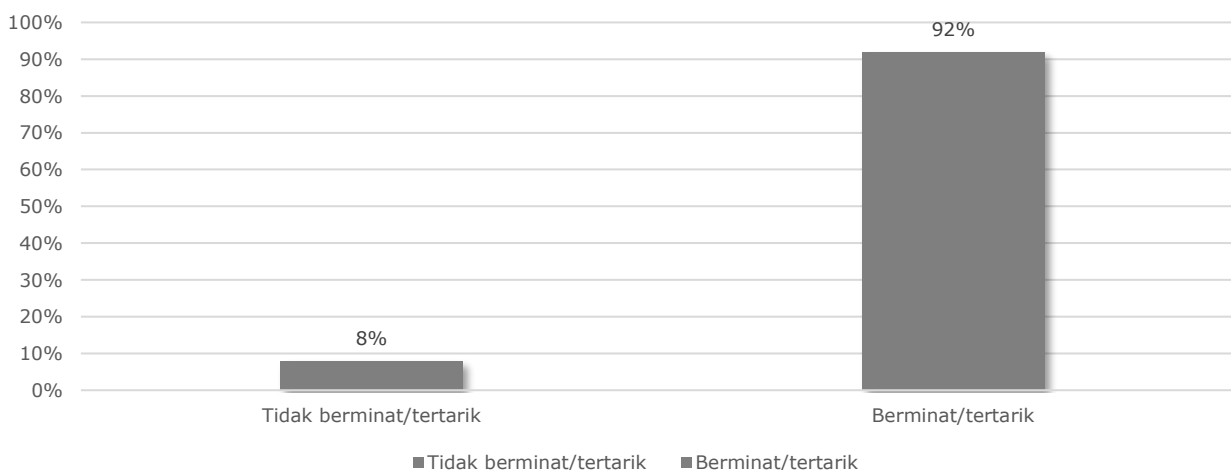
berdasarkan dari respons masyarakat melalui angket, observasi, dan wawancara. Temuan penelitian terkait dengan minat masyarakat dan ketertarikannya pada produk inovasi permainan tradisional Goara-Goara dari 200 responden diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap permainan goara-goara

Quesioner	Kategori	Frekuensi	
		Absolut (f)	Persentase (%)
Inovasi permainan tradisional Goara-Goara	Tidak berminat/tertarik	16	8%
	Berminat/tertarik	184	92%
Jumlah		200	100%

(Sumber: Hasil Penelitian 2024)

Hasil penghitungan minat dan ketertarikan masyarakat pada produk pengembangan dari 200 responden diperoleh hasil sebagai berikut: (1) teridentifikasi sebanyak 16 masyarakat (8%) tidak berminat/tidak tertarik terhadap permainan tradisional Goara-Goara, (2) masyarakat yang berminat/tertarik terhadap permainan tradisional Goara-Goara sebanyak 184 responden atau sekitar 92%. Berikut ini gambar 2. tentang kemenarikan dan minat masyarakat dalam bermain goara-goara.



Gambar 2. Ketertarikan dan minat masyarakat terhadap permainan goara-goara

Pembahasan

Temuan penelitian tentang inovasi permainan tradisional goara-goara berbasis konservasi dan mendukung sport tourism membawa angin di sektor pelestarian permainan/olahraga tradisional dan sektor pariwisata yang akan berkembang dengan adanya sport tourism ini. Berkembangnya sektor pariwisata

akan berkontribusi positif terhadap kemajuan ekonomi dan meningkatkan sumber penghasilan masyarakat sekitar ([Hadi & Yulianto, 2021](#)). Berdasarkan dari hasil penilaian validator tentang inovasi permainan goara-goara ini tidak membosankan, permainan goara-goara yang dibuat seperti sirkuit dan banyak pos menjadi lebih menarik dan menantang. Ditinjau dari peralatan-peralatannya permainan goara-goara ini mudah di buat dan di dapatkan. Akan tetapi ditinjau dari tingkat keamanan memerlukan perhatian khusus terutama pada bagian karung goni dan panjat bambu. Pada pemakaian karung goni untuk balap karung hendaknya memakai yang besar, jangan terlalu kecil, supaya pengguna dapat bergerak leluasa dan tidak mudah terjatuh. Sedangkan pada bagian panjat bambu pastikan bambunya tidak terlalu licin supaya para pemain tidak ada yang jatuh dan di bawahnya harus diberikan busa pengaman untuk mengantisipasi Ketika terdapat pemain yang terjatuh.

Hasil validasi ahli tersebut diperkuat dari data respons dan ketertarikan masyarakat terhadap permainan tradisional Goara-Goara yang diikuti oleh 200 masyarakat dengan hasil sebagai berikut: 1) Sebanyak 16 masyarakat (8%) tidak berminat/tidak tertarik terhadap permainan tradisional Goara-Goara. Dari data tersebut telah teridentifikasi beberapa hal yang menjadikan tidak berminat dan tidak tertarik untuk bermain goara-goara seperti; (1) takut ketinggian (2) Takut terjatuh (3) tidak bisa menjaga keseimbangan pada saat bermain egrang (4) takut terjepit pada saat bermain rangku alu. Kalau ditinjau dari jumlah persentase responden yang mempraktikkan permainan goara-goara ini, masyarakat yang tidak berminat/tidak tertarik masih tergolong cukup rendah karena hanya 8% saja. 2) Mayoritas masyarakat berminat dan tertarik untuk bermain permainan tradisional Goara-Goara telah mencapai 184 responden atau sekitar 92%. Tingginya antusias, minat dan ketertarikan masyarakat dalam bermain goara-goara ini dikarenakan beberapa hal seperti; (1) Kreatif dan inovatif, (2) tidak membosankan, (3) lebih terlihat unsur kompetisinya, (4) permainan goara-goara yang dibuat seperti sirkuit dan banyak pos menjadi lebih menarik dan menantang, (5) dapat meningkatkan kekuatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan dan daya tahan, (6) berpartisipasi aktif dalam pelestarian permainan/olahraga tradisional, (7) Berpartisipasi dalam mengembangkan sport tourism, (8) menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Setiap orang yang rajin beraktivitas dan berolahraga maka akan dapat meningkatkan kebugaran jasmaninya ([Adhariah, 2018](#); [Aulia et al., 2022](#); [Fauzi et al., 2023](#); [Khomsan, 2021](#)). Inovasi Permainan/olahraga tradisional ini juga dapat meningkatkan karakter seperti keberanian, kekompakan, berbagi peralatan, percaya diri, kejujuran, toleransi, kesabaran dan berjiwa besar. Hal tersebut senada dengan temuan penelitian tentang inovasi permainan tradisional yang mampu membentuk karakter ([Angreza & Purwanto, 2023](#)).

Permainan goara-goara ini sangat cocok untuk dimainkan kembali dan di implementasikan dalam upaya pelestarian permainan/olahraga tradisional serta dijadikan *sport tourism* di desa-desa wisata. Dari 6 desa tempat penelitian di sekitar Borobudur 5 diantaranya sudah siap menjadi pelopor desa wisata berbasis permainan tradisional (goara-goara sebagai *sports tourism*).

SIMPULAN

Berdasarkan dari temuan penelitian pengembangan produk permainan goara-goara ini dapat di terima oleh masyarakat luas dan mampu memberikan solusi dalam upaya konservasi permainan/olahraga tradisional. Selain sebagai konservasi permainan goara-goara ini dapat masuk sebagai *sport tourism* karena melalui goara-goara ini dapat terbentuk desa-desa wisata berbasis permainan tradisional.

Minat masyarakat di daerah wisata candi Borobudur dalam memainkan permainan goara-goara sangat tinggi. Berdasarkan data penghitungan *quesioner*, *observation* dan wawancara serta dapat disimpulkan bahwa masyarakat berminat dan tertarik terhadap model pengembangan inovasi permainan tradisional goara-goara. Kemenarikan permainan goara-goara ini dan banyaknya masyarakat yang berminat untuk memainkannya kembali telah berkontribusi positif terhadap pelestarian permainan/olahraga tradisional dan dapat membentuk desa-desa wisata berbasis permainan/olahraga tradisional (*sport tourism*). Minat dan ketertarikan masyarakat sangat diperlukan dalam rangka pelestarian permainan tradisional, mengembangkan *sports tourism*, mengolahragakan masyarakat dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani masyarakat Indonesia. Permainan goara-goara ini sangat direkomendasikan untuk di mainkan dan layak untuk di publikasikan ke masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2024 yang telah mendanai penelitian ini hingga menghasilkan luaran artikel jurnal ilmiah. Penulis juga berterimakasih kepada pemerintah Kabupaten Magelang yang telah merikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian serta seluruh responden yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Adhariah, I. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(2), 273-288. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v5i02.1392>

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggono, D. T., & Nurhidayat, N. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Porkes*, 7(1), 172-181. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.24081>
- Angreza, B., & Purwanto, D. (2023). Inovasi Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Tradisional di SDN Inti Tomoli. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 99-106. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16577>
- Aulia, W., Suryansah, S., & Januarto, O. B. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(1), 94-102. <https://doi.org/10.17977/um062v4i12022p94-102>
- Chaelani, I. (2020). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Pembelajaran Matematika*. Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan Permainan Tradisional di Tengah Maraknya Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *MIDANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 75-81. <https://doi.org/10.24198/midang.v1i2.47025>
- Fauzi, R. A., Mulyanto, R., & Lengkana, A. S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Budiharja. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(2), 301-312. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i2.7612>
- Hadi, W., & Yulianto, A. (2021). Menggali Potensi Wisata Alam untuk Kegiatan Sport Tourism di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 12(2), 142-150. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11053>
- Kemenparekraf. (2022). *Event Sport Tourism Indonesia Paling ditunggu di Tahun 2022*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/event-sport-tourism-indonesia-paling-ditunggu-di-tahun-2022>
- Khomsan, A. (2021). *Menjaga Kebugaran di Saat Pandemi Covid-19*. In *Media Indonesia* (p. 2). <https://m.mediaindonesia.com/opini/429691/menjaga->

kebugaran-di-saat-

- Kurniawati. (2022). *Tour de Borobudur XXII digelar, Gaungkan Sport Tourism dengan Wisata Sepeda*. <https://www.beritamagelang.id/tour-de-borobudur-xxii-digelar-gaungkan-sport-tourism-dengan-wisata-sepeda>
- Rifaldi, A., Algipari, M. A., & Taqiyudin, A. (2023). Socialization of Traditional Games to the Alpha. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 146–150. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/245
- Sa'diyah, D. (2022). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i1.504>
- Santoso, S. (2017). *Sepak Bola Egrang* (Untung Nugroho (ed.); 1st ed.). CV. Sarnu Untung. <https://www.scribd.com/document/739237770/Buku-Sepak-Bola-Egrang-Finish-7-Desember-2017-n-Cover-1>
- Saputra, W. M., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Boy-Boyan untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2078-2092. <https://doi.org/10.29303/jjpp.v8i4.1693>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 207-218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Supriyanto, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner. *Joyful Learning Journal*, 10(2), 61-65. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i2.51266>
- Tanggur, F., Nahak, L., Bulu, V., & Lawa, S. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional di Tengah Pembelajaran Online. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(1), 23-27. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v1i1.277>
- Winata, T. P., Wulan, D. O., & Farhaturrehman, T. A. (2023). Kebijakan Pariwisata Pascapandemi: Analisis Penerapan Agile Governance dalam Mengembangkan Komunitas Wisata Candi Borobudur. *POLITICOS: Jurnal Politik dan Pemerintahan*, 3(2), 90-105. <https://doi.org/10.22225/politicos.3.2.2023.90-105>
- Wismawati, A. F., Kamila, A. D., Febrianti, P. A., & Riska Fitriyah. (2023). Transformasi Budaya Permainan Tradisional ke Game Online pada Remaja

di Desa Wonosari Kabupaten Jember. *Jurnal Sosial Terapan*, 1(1), 46-51.
<https://doi.org/10.29244/jstr.1.1.46-51>

Yono, T. (2020). *Traditional Sport: Student's Perception on the Importance to Continue It*. 23(UnICoSS 2019), 77-78. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.024>

Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). *Permainan Tradisional untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi*. 7(1). 130-137.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>