



Studi Etnografi Permainan Tradisional Gangsing di Desa Catur Desa Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng

Ximon Raja Gautama^{1*}, Wahjoedi² 

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 07, 2023

Revised March 12, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Etnografi, Permainan Tradisional, Gangsing

Keywords:

Ethnography, Traditional Games, Gangsing



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan tradisional gangsing di Catur Desa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng ditinjau dari indikator informasi profil dan sejarah permainan gangsing dan cara bermain gangsing, bentuk gangsing, dan ukuran gangsing di Desa Kayu Putih. Populasi dalam penelitian adalah semua masyarakat yang terlibat dalam permainan tradisional gangsing. Teknik pengambilan data menggunakan penelitian kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner dan dianalisis melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: studi etnografi permainan tradisional gangsing di Catur Desa adalah sejarah yang sangat panjang dan tidak ada catatan dan hanya di ketahui dari cerita generasi ke generasi. Pemain yang pernah mendapatkan juara yaitu: kadek suparta, Kadek Arianto, Nyoman Wijaya, Putu Nonik, Kadek Setiawan, Komang Sudiadnyana, Komang Suriawan, Gede Prengky. Gangsing di Catur Desa ada dua jenis yaitu gangsing botol berukuran 13 cm sampai 16 cm keliling, kedua ada gangsing ceper yaitu berukuran 45 cm sampai 66 cm keliling, bahan pembuatan berasal dari kayu jambu biji, kayu kopi, kesambi, dan kayu jeruk. Cara bermain gangsing adalah tali gangsing dililitkan di kepala gangsing lalu ujung satunya di injak supaya tali kencang kemudian gangsing yang sudah terlilit bisa di putar/dilecutkan dengan kaki terkuat sebagai tumpuan. Untuk peraturan permainan gangsing itu bisa menyesuaikan pada saat perlombaan sesuai dengan kesepakatan yang sudah di diskusikan. Sarana dan prasarana yaitu lapangan yang sudah di asah/diratakan permukaan tanahnya, meja gangsing, papan skor, papan jadwal pertandingan, jam dinding, gangsing, tali gangsing, amplas, pluit, spidol, daun pucuk, lem G, kikir besar, timbangan, dan meteran.

ABSTRACT

This research aims to describe an ethnographic study of traditional gangsing games in Kayuputih Village, Banjar District, Buleleng Regency in terms of information indicators on the profile and history of gangsing games and how to play them, shape and size of gangsing in Kayu Putih Village. The population in this study were all people who were involved in traditional gangsing games. Data collection techniques using qualitative research. Data was collected using a questionnaire and analyzed through descriptive analysis. The results of the study show that: ethnographic studies of the traditional game of gangsing in Kayuputih Village have a very long history and there are no records and are only known from stories from generation to generation. Players who have won the championship are: Kadek Suparta, Kadek Arianto, Nyoman Wijaya, Putu Nonik, Kadek Setiawan, Komang Sudiadnyana, Komang Suriawan, Gede Prengky. There are two types of gangsing in Kayuputih Village, namely bottle gangsing measuring 13 cm to 16 cm around, secondly there is flat gangsing measuring 45 cm to 66 cm around. The way to play slimming is for the slimming rope to be wrapped around the head of the slimming and then stepping on the other end so that the rope is tight, then the slimming rope that has been wrapped can be rotated/jumped using the strongest leg as a pedestal. For the rules of the gangsing game, it can be adjusted at the time of the competition according to the agreement that has been discussed. Facilities and infrastructure, namely a field that has been honed/leveled, a slimming table, scoreboard, game schedule board, wall clock, gangsing, gangsing rope, sandpaper, whistle, markers, shoot leaves, G glue, large files, scales, and meter.

*Corresponding author.

E-mail addresses: ximongautama@gmail.com (Ximon Raja Gautama)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan taraf hidup keluarga maupun untuk memajukan kehidupan bangsa dan Negara (Nainggolan, Sidabalok, & Aritonang, 2022; Pujilestari, 2020). Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan berakhlak mulia, serta diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga Negara (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020; Tambunan, Siregar, & Susanti, 2020). Oleh Karena itu penting untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas melalui pembelajaran yang bermakna. Guru sebagai komponen utama dalam pendidikan harus mampu memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, selain itu guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman agar nantinya siswa dapat bersaing dalam dunia global melalui penguasaan teknologi, pemilihan informasi yang tepat serta tetap mempertahankan kebudayaan-kebudayaan yang telah berkembang dimasyarakat (Prihartini, Buska, Hasnah, & Ds, 2019; Rahmawati, Effendi, & Wulandari, 2022). Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan siswa terhadap permainan tradisional (Wariyanti, 2021).

Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan secara turun menurun oleh nenek moyang kita, dimana dalam permainan tradisional terkandung nilai baik dan positif yang dapat mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani masyarakat yang memainkannya (Lubis, Fahmi, Mawardinur, Azandi, & Nugroho, 2021; Saputri & Purwadi, 2017). Permainan dan olahraga tradisional ini biasanya dimainkan dengan menggunakan alat seadanya yang dapat banyak ditemukan di sekitaran daerah masing-masing (Hayati & Hibana, 2021; Syahputra, Saifuddin, & Ifwandi, 2017). Olahraga tradisional adalah semua kegiatan olahraga yang sudah diakui sebagai tradisi turun-temurun di suatu desa, maupun kelompok budaya tertentu di Indonesia. Olahraga tradisional biasanya mengandalkan kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan ketepatan reaksi dari pemainnya. Selain itu permainan tradisional mengandung kegiatan olahraga yang mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa khususnya pada nilai kerja sama (Latif, Faozi, Bakhri, Harja, & Listiandi, 2019; Rusita, Sarmidi, & Erliana, 2020). Dalam permainan tradisional terdapat 10 unsur kebugaran jasmani seperti kelincahan, keseimbangan, kekuatan, kecepatan, kelenturan, daya tahan, daya otot, reaksi, kesehatan dan koordinasi. Terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam olahraga (Hadjarati, Dai, & Haryanto, 2021; Wardika, 2019). Salah satunya adalah permainan tradisional megasingan. Permainan Megasingan merupakan bahasa Bali yang artinya gasing. Dalam bahasa Bali, memainkan gasing disebut magasingan. Megasingan adalah mainan atau permainan yang dapat berputar pada satu poros berkesetimbangan pada satu titik. Permainan gasing tradisional di Bali merupakan permainan yang sudah berumur sangat tua (Jayendra, Sudarmawan, & Amir, 2019).

Namun pada masa kini permainan gasing tradisional sudah jarang dimainkan. Bahkan dalam website resmi Pemerintah Kabupaten Buleleng sendiri telah menyatakan bahwa permainan gasing sudah tidak banyak dikenal pada masyarakat, kecuali pada suatu daerah tertentu karena terkait dengan tradisi tertentu. Bahkan dapat dikatakan permainan ini hampir punah di Bali. Sehingga perlu adanya tindak lanjut agar permainan tradisional ini mampu eksis kembali di masyarakat. Salah satunya adalah studi etnografi terhadap permainan tradisional.

Etnografi adalah studi tentang bagaimana partisipan berpartisipasi dalam praktik sosial setiap hari. Etnografi merupakan pembuatan dokumentasi dan analisis budaya tertentu dengan mengadakan penelitian lapangan (M. Rifa'i, 2017). Etnografi sebagai fondasi dari ilmu antropologi dan sosiologi, teori ilmu sosial, dan hal ini berkontribusi terhadap kuantifikasi kerja lapangan ilmu sosial dan fondasi campuran dan desain metode ganda. Dengan metode etnografinya, telah mengambil bagian penting di dalam merubah citra antropologi menjadi alat penting untuk memahami masyarakat yang saat ini sedang berkembang dan masyarakat yang multikultural di seluruh dunia (Supratman & Rafiqi, 2016). Bahkan, hampir semua antropolog sepakat bahwa etnografi menjadi dasar antropologi kultural. Sehingga dengan melakukan studi etnografi kita dapat meneliti tentang permainan gasing ini, sehingga menemukan faktor dan solusi untuk dapat berkembang kembali dimasyarakat. Karena permainan tradisional mampu memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dalam permainan megasingan terdapat budaya komunikasi, hal ini terlihat dari adanya ikatan secara sosial antar sesama anggota kelompok (Mardika & Yuniati, 2022; Suartika, Putra, & Mahendra, 2022). Sedangkan ikatan sosial secara eksternal dapat dilihat dari adanya interaksi yang bersifat intensif antar dusun yang melaksanakan tradisi megasing ini. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa permainan tradisional baik dikembangkan untuk menambah wawasan siswa terhadap budaya leluhur (Pratiwi & Pujiastuti, 2020; Setiani, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan tradisional gasing di Catur Desa,

Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng ditinjau dari indikator informasi profil dan sejarah permainan gangsing dan cara bermain gangsing, bentuk gangsing, dan ukuran gangsing di Desa Kayu Putih.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan studi etnografi, yang mana penelitian ini akan berfokus pada analisis kualitatif dan menggunakan metode wawancara langsung dengan seluruh elemen grup gangsing yang ada di desa. Metode pengambilan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan percobaan. Dan teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan informasi salah satu warga yaitu bapak wayan sukrata, seorang bayi menjelang umur 42 hari menangis lalu di tanyakan kepada balian desa, balian, balian pun berkakata bahwa di bayi 42 hari di buat kan kemara yang berisi mainan seperti, cikal, gangsing, kemiri (tingkih muani), panggeh, uang keping, (pis bolong) keteng sebutir telur kecil, /taluh mentah yang sesuai dan gandu. (beras ketan, beras injin, yang di goreng tanpa minyak (menyah-nyah), pucil-pucilan/ buah jambu biji, yang muda berbentuk ketimus, padi dari candika. Kumara dari kumara sebagai tempat pemujaan bhatara kumara.

Cikal dan gangsing permainan bhatara kumara setelah di sanggupi di plangkiran maka anak itu berhenti menangis sehingga mulai saat itu pada umur 42 hari saat di buat upacara nanggapang dan ibu bapak keluarga mengharapkan itu sebagai penyucian keluarga tersebut membuat kemara delapan isi seperti di atas. Gangsing yang di buat adalah gangsing laki, lonjor (muani) dari kayu cendana. Selanjutnya gangsing itu menjadi permainan anak-anak dari tahap sederhana seperti kapi betina (kapi lue) saat pamer kapi lalu buat pinang yang sudah tua tanpa tali, ini di ajarkan orang tua pada anak nya agar tidak rewel/ menangis waktu megonjar baru di buat gangsing dari kayu jeruk, lemo, juga waru jadi cikal bakal permainan gangsing di pedawa adalah gangsing plalian dewa kumara yang menurut keyakinan orang pedawa adalah pengasuh pelindung anak-anak kita, kita lihat bayi sering tersenyum saat tidurr kepercayaan pedawa saat tidur bayi tersebut sedang main dengan shangyang kumara. Cikal menjadi permainan anak-anak mecikal-cikalan, namun adatnya pecahan gentap desa, permainan ini melatih kestabilan jiwara. Sedangkan kemiri di jadikan permainan mecet melatih ketepatan permainan, kekuatan melempar, juga megebug, dititru melatih mencari kelemahan lawan dan meliki suatu benda kekuatan.

Gangsing di catur desa ada tiga jenis yaitu gangsing pesut gangsing pemelekan, gangsing pengebugan, dan juga ada tiga ukuran gangsing yang berukuran keliling 66 cm, 58 cm, 46 cm bahan dan alat yang di perlukan dalam pembuatan gangsing yaitu lem poksi, gerinda, kikir, paksi, amplas, bor, mesin bubut, besi, sepidol, dan kayu. Kayu yang biasanya dipergunakan yaitu kayu lemo, kayu jeruk, kayu cemara, dan kayu kemoning agar lebih kuat.

Tata cara permainan megangsingan dimulai dengan kelompok pertama melepas gangsingnya, kemudian kelompok dua ngebug/ memukulnya dengan gangsing pula, kemudian dibiarkan berputar. Gangsing kelompok mana yang lebih lama berputar yang menjadi pemenangnya. Permainan ini digelar di atas tanah padat yang dibuatkan kalangan. Dalam permainan ini diperlukan ketangkasan/ ketrampilan memutar kan gangsing, kesempurnaan bentuk gangsing, dan kekuatan fisik dalam memutar kan gangsing. Permainan ini dulunya juga ada di Desa Pedawa. Namun dengan adanya modernisasi dan perubahan pola pikir generasi mudan ya, maka sudah cukup lama (dalam hitungan tahun) permainan ini tidak dimainkan lagi.

Sekaa gangsing Desa Pedawa pada awalnya didirikan tahun 2016 dan anggotanya hanya terdiri dari anggota kelompok Kayo man Pedawa. Namun berkat intensitas kegiatan rekonstruksi yang dilakukan akhirnya menarik minat masyarakat dari luar kelompok untuk ikut menghidupkan kembali permainan tersebut. Kini dalam satu Desa Pedawa saja telah me miliki tiga sekaa gangsing. Untuk pertama kalinya, sekaa gangsing di Desa Pedawa berpartisipasi dalam kegiatan pentas seni budaya Desa Pedawa yang digelar bulan Juli tahun 2019. Dalam kegiatan pentas seni budaya Desa Pedawa yang diinisiasi oleh tokoh-tokoh adat yang bekerjasama dengan Pokdarwis dan ju ga kelompok Kayoman Pedawa. Dalam kegiatan ini diperkenalkan pula permainan Megangsingan tradisional ini oleh sekaa-sekaa gangsing yang ada di Desa Pedawa. Kegiatan ini men dapat apresiasi dari masyarakat dan wisatawan yang hadir.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa megangsingan merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak di gemari, namun belum mengalami perkembangan yang optimal. Permainan Megangsingan merupakan bahasa Bali yang artinya gasing. Dalam bahasa Bali, memainkan

gasing disebut megangsingan. Megangsingan adalah mainan atau permainan yang dapat berputar pada satu poros berkesetimbangan pada satu titik. Permainan gasing tradisional di Bali merupakan permainan yang sudah berumur sangat tua (Jayendra et al., 2019; Suartika et al., 2022). Gasingnya terbuat dari kayu seperti kayu cemara, limau atau kayu kemuning. Bahan baku kayu sendiri diperoleh dari sekitar desa atau juga dari luar desa. Permainan gasing tradisional sesungguhnya bukan hanya milik Desa Pedawa, namun juga desa-desa lain di sekitarnya seperti Desa Gobleg, Desa Munduk, Desa Gesing, dan Desa Umajero. Permainan gasing tradisional dilakukan dengan melilitkan tali pada bagian atas gasing, kemudian dilemparkan sehingga berputar karena ditarik kembali setelah dilemparkan sehingga berputar mengikuti ikatan tali tersebut. Tali dipergunakan berbahan kulit kayu atau tali tambang yang dikal sesuai dengan kebutuhan besarnya gasing. Lomba gasing dilakukan berkelompok, bukan perorangan. Oleh karena itu dalam lomba tidak menggunakan satu gasing tetapi lebih dari satu.

Kelompok pertama melepas gasingnya, kemudian kelompok dua ngebug/ memukulnya dengan gasing pula, kemudian dibiarkan berputar. Gasing kelompok mana yang lebih lama berputar yang menjadi pemenangnya. Permainan ini digelar di atas tanah padat yang dibuatkan kalangan. Dalam permainan ini diperlukan ketangkasan/ketrampilan memutar gasing, kesempurnaan bentuk gasing, dan kekuatan fisik dalam memutar gasing. Permainan ini dulunya juga ada di Desa Pedawa (Hadjarati et al., 2021). Pelestarian dan pengembangan permainan tradisional akan berdampak terhadap pariwisata setempat (Susanto Ferawati, Bahtiyar Listianingsih, 2019). Karena permainan tradisional yang dilombakan akan menjadi ajang untuk masyarakat menghabiskan waktu luangnya. Selain itu pengembangan permainan tradisional membawa dampak yang positif terhadap perkembangan masyarakat, khususnya anak yang masih bersekolah atau berstatus sebagai siswa. Permainan tradisional mampu meningkatkan keaktifan siswa, menambah wawasan siswa serta mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, dengan melestarikan warisan yang ditinggalkan oleh leluhur (Rahayu & Firmansyah, 2019; Rusita et al., 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan permainan megangsingan terdapat budaya komunikasi, hal ini terlihat dari adanya ikatan secara sosial antar sesama anggota kelompok (Mardika & Yuniati, 2022; Suartika et al., 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah mampu meningkatkan nilai karakter yang dimiliki oleh siswa (Pratiwi & Pujiastuti, 2020; Wariyanti, 2021). Permainan tradisional megangsingan dapat meningkatkan hubungan sosial dalam kelompok masyarakat (Dermawan, Purnama, & Mahyudin, 2020; Sukadaryah, Fatimah, & Maryani, 2020). Implikasi penelitian ini diharapkan permainan tradisional tetap dipertahankan dalam kehidupan masyarakat, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, megangsing banyak di gemari di desa ini akan tetapi belum berkembang di banyak desa lainnya. Mulai ada berkembang prestasi jika ada event megangsing, akan tetapi penyelenggaraannya masih belum terstruktur dan masih dikatakan jarang. Setelah dilakukan wawancara secara terstruktur didapati bahwa permainan megangsing sudah memenuhi aspek dari Pendidikan karakter tersebut sehingga korelasinya di dapatkan secara tidak langsung desa tersebut sudah menerapkan Pendidikan karakter kepada pemain yang sedang bertanding maupun diluar tempat bertanding.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan " Kaulinan Barudak Sunda " sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatiningor Strengthening " Kaulinan Barudak Sunda " as a traditional game in Jatiningor District. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>.
- Hadjarati, H., Dai, A., & Haryanto, A. I. (2021). Permainan Tradisional Daerah Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i1.33485>.
- Hayati, S. N., & Hibana. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Jayendra, P. S., Sudarmawan, I. W. E., & Amir, F. L. (2019). Peranan Kelompok Kayoman Pedawa Dalam Merevitalisasi Potensi Wisata Kecamatan Banjar , Kabupaten Buleleng the Role of Kayoman

- Pedawa Group in the Revitalization of Tourism Potential Based on Local Wisdom in Pedawa Village , Kecamatan Banjar , Buleleng Dis. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 10(1), 22–43.
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>.
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2 SE-), 165–171. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.32>.
- M. Rifa'i. (2017). Etnografi Komunikasi Ritual Tingkeban Neloni dan Mitoni Studi Etnografi Komunikasi Bagi Etnis Jawa di Desa Sumpersuko ()Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan. *Ettisal Journal of Communication*, 2(1). <https://doi.org/10.21111/ettisal.v2i1.1411>.
- Mardika, I. P., & Yuniati, K. (2022). Komunikasi Budaya dalam Pemertahanan Permainan Megangsing di Catur Desa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. *Communicare*, 3(1). <https://doi.org/10.55115/communicare.v3i1.2144>.
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 12(01), 1–6. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v12i01.1552>.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2). <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11405>.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(1), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pgd.03.1.01>.
- Rusita, A. H., Sarmidi, H., & Erliana, M. (2020). Minat Peserta Didik Kelas Vii Smpn 3 Martapura Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Permainan Tradisional. *Stabilitas: Jurnal P Endidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 74–79. Retrieved from <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/488>.
- Saputri, V. A., & Purwadi, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa Pada Kelompok B Di Ra Taqwal Ilah Semarang. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v4i1.1654>.
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1963>.
- Suartika, I. W., Putra, I. M. D. K. U., & Mahendra, I. W. A. (2022). Naga Di Kandang Barong : Kedermawanan Sosial Melalui Permainan Tradisional Megangsingan Pada Komunitas Tionghoa Di Pupuan, Tabanan, Bali. *Jurnal Widya Citra*, 4(2). <https://doi.org/10.10101/juwitra.v4i2.1879>.
- Sukadariah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.1.57-63>.
- Supratman, L. P., & Rafiqi, A. (2016). Kajian Etnografi Komunikasi Pada Gaya Berkomunikasi Komunitas Hansamo Modern Dance Boys Di Kota Bandung. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1). <https://doi.org/10.24198/jkk.v4i1.7852>.
- Susanto Ferawati, Bahtiyar Listianingsih, H. (2019). Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6(1), 96–104.
- Syahputra, R., Saifuddin, S., & Ifwandi, I. (2017). Pengaruh Latihan Olahraga Hadang Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pagar Air. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*.

- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>.
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK. *Jear: Journal of Educational Action Research*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17377>.
- Wariyanti. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Dan Sosial Emosional Anak. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, 1(2), 152–163.