

Membangkitkan Kembali Olahraga Tradisional Di Era Digital: Implementasi UU No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan

Revival of Traditional Sports in the Digital Era: Implementation of Law No. 5 of 2017 Concerning the Advancement of Culture

Tri Setyo Guntoro¹, Dewi Nurhidayah^{2*}, Sutoro Sutoro³, Astini Asri⁴,
Miftah Fariz Putra⁵, Evi Sinaga⁶

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih
dwhidayah@gmail.com

Article History:

Received: 22 Maret 2023

Revised: 20 April 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Keywords: Papuan

traditional sports, nenggi
kenggi, towe pagi, ninanogum
paga, kelapa agabolo, dan
tok-tok

Abstract: *The government's efforts to increase cultural resilience in the digital era are carried out with Law No. 5 of 2017 concerning the promotion of culture. One of the objects for promoting culture based on this law is traditional sports. The purpose of this service is to introduce and preserve traditional sports from Papua, namely nenggi kenggi, morning towe, ninanogum paga, agabolo coconut, and tok-tok to the younger generation. This service is carried out as a form of participation in efforts to promote culture which is also in line with the mission of Cenderawasih University, which is to develop science and technology based on culture and environment. The methods used in the service are lectures and demonstrations which are packaged in the form of outreach. Partners in this service are the upper class students of SD Negeri Inpres Prumnas 1 Waena consisting of 50 students. The stages in this community service consist of four stages, namely discussions with partners, designing activity arrangements and socialization materials, implementing community service activities, monitoring and evaluation. Evaluation of activities is carried out by looking at the achievement of the service carried out. Data analysis techniques use descriptive statistics with percentage formulas. The results showed that there was a change in students' understanding from those who did not know to know. Nenggi kenggi games, morning towe, ninanogum paga, agabolo coconuts, and tok-tok can be practiced well by students. This game can be an option for children to reduce smartphone use.)*

Abstrak

Upaya pemerintah untuk meningkatkan ketahanan budaya di era digital dilakukan dengan adanya Undang-Undang No 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Salah satu objek pemajuan kebudayaan berdasarkan undang-undang tersebut yaitu olahraga tradisional. Tujuan pengabdian ini yaitu, untuk mensosialisasikan olahraga tradisional dari Papua yaitu *nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok* kepada generasi muda. Pengabdian ini dilaksanakan sebagai bentuk keikutsertaan dalam upaya pemajuan kebudayaan yang juga selaras dengan misi Universitas Cenderawasih yaitu mengembangkan IPTEK berbasis budaya dan lingkungan. Metode yang digunakan dalam pengabdian yaitu ceramah dan demonstrasi yang dikemas dalam bentuk sosialisasi. Mitra dalam pengabdian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Inpres Prumnas 1 Waena yang terdiri atas 50 siswa. Tahapan dalam pengabdian ini terdiri atas empat tahap, yaitu diskusi dengan mitra, merancang susunan kegiatan dan materi sosialisasi, pelaksanaan kegiatan pengabdian, monitoring dan evaluasi. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan melihat ketercapaian pengabdian yang dilaksanakan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perubahan pemahaman siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu. Permainan *nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok* dapat praktikkan dengan baik oleh siswa. Permainan ini dapat menjadi pilihan bagi anak-anak untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.

Kata kunci : olahraga tradisional Papua, *nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku dan budaya. Upaya pemerintah untuk meningkatkan ketahanan budaya dimasa peradaban dunia melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan yang dituangkan dalam Undang Undang No 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Objek pemajuan kebudayaan terdiri atas, tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Olahraga tradisional merupakan olahraga yang berasal dari Indonesia, umumnya berupa olahraga permainan seperti permainan tradisional. Berdasarkan pendataan yang dilakukan oleh Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) terdapat 2600 jenis permainan tradisional warisan nusantara yang masih dimainkan ataupun tidak (Harahap, Irfan and Usman 2022).

Olahraga tradisional setiap daerah memiliki ciri yang menggambarkan suatu wilayah (Nurhidayat, et al. 2022). Olahraga tradisional memiliki beberapa manfaat, seperti menjalin hubungan yang baik antar warga, mewujudkan kebersamaan yang dapat memperkuat persaudaraan, dan memberikan rasa gembira (Safari 2010). Manfaat lainnya yaitu meningkatkan kebugaran karena dalam olahraga tradisional seseorang dituntut untuk melakukan gerakan (Rudiyanto, Sumardi and Hadi 2022). Beberapa contoh olahraga tradisional dalam bentuk permainan dari Papua yaitu *nenggi kenggi*, *towe pagi*, *ninanogum paga*, *kelapa agabolo*, dan *tok-tok* (Kogoya, Mutohir and Pramono 2022). Namun, dengan adanya kemajuan teknologi di era digital membuat olahraga tradisional kurang dikenal oleh anak-anak sebagai generasi muda (Cahya, Zakaria and Kurnia, Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional 2022).

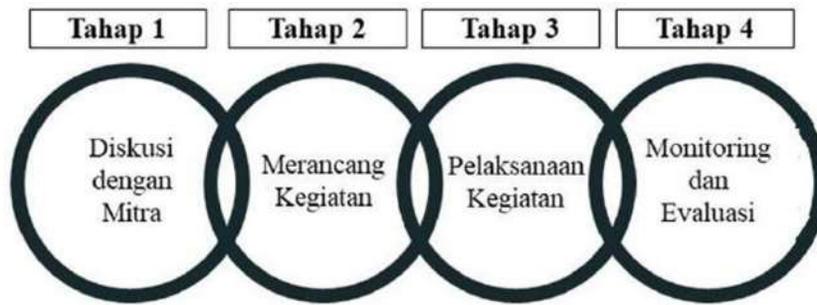
Sebelum adanya kemajuan teknologi anak-anak memainkan olahraga tradisional yang berkembang di lingkungan tempat tinggal dengan alat yang seadanya dan tersedia (Hadjarati and Haryanto 2020). Namun, dengan adanya *game* yang ada pada *smartphone*, permainan tradisional tidak dimainkan dan sosialisasi anak menjadi berkurang. Jika permasalahan di atas tidak mendapatkan perhatian serius, olahraga tradisional akan perlahan menghilang dan anak-anak akan beresiko mengalami beberapa penyakit karena kurangnya aktifitas fisik yang berpengaruh juga pada psikis anak (Atmojo, Sakina and Wantini 2022) (Song, et al. 2021). Oleh karena itu upaya pelestarian objek pemajuan kebudayaan dalam hal ini olahraga tradisional asli Papua perlu dilakukan.

Adapun skema atau rancangan pengabdian yang diusulkan oleh pengusul yaitu dalam bentuk sosialisasi dengan tema “Membangkitkan Olahraga Tradisional di Era Digital”.

Sosialisasi dilakukan dengan mengenalkan olahraga tradisional, mengkaktualisasikan, dan evaluasi. Adapun olahraga tradisional yang disosialisasikan yaitu olahraga permainan khas Papua yaitu *nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok*.

METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu ceramah dan demonstrasi yang dikemas dalam bentuk sosialisasi. Adapun tema yang digunakan dalam sosialisasi yaitu “Membangkitkan Olahraga Tradisional di Era Digital”. Mitra pada kegiatan ini yaitu siswa kelas atas SD N Inpres Prumnas 1 Waena. Prosedur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri atas empat tahapan. *Pertama* melakukan diskusi dengan mitra terkait program pengabdian kepada masyarakat. Pengusul mengajukan permohonan ijin menjalin kerja sama melalui Kepala Sekolah SD Negeri Ipmres Prumnas 1. *Kedua* merancang kegiatan dan materi yang akan digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat. *Ketiga*, pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, 1) pengusul akan melakukan pengukuran awal (*pre test*) terkait pengetahuan siswa akan olahraga tradisional, 2) pengusul akan memperkenalkan olahraga tradisional kepada siswa melalui teori dan praktik. Adapun materi yang akan disampaikan yaitu definisi olahraga tradisional, manfaat olahraga tradisional, pentingnya melestarikan olahraga tradisional, dan macam-macam olahraga tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia. Adapun olahraga tradisional yang akan disosialisasikan yaitu *nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok*, 3) setelah diberikan pengarahan siswa akan melakukan pengukuran akhir *post test* terkait pengetahuan siswa akan olahraga tradisional, 5) pengusul akan memberikan edukasi terhadap siswa dan pengajar akan pentingnya melestarikan olahraga tradisional dan meningkatkan aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan tubuh. *Keempat* monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi mengacu pada ketercapaian tujuan kegiatan. Adapun capaian tersebut yaitu, 1) siswa mengenal olahraga tradisional, 2) siswa dapat mempraktikkan olahraga tradisional. Instrumen yang digunakan untuk bahan evaluasi menggunakan pengamatan langsung dan rubrik penilaian berupa angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase. Adapun bagan tahapan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan tahapan pengabdian kepada masyarakat

HASIL

Hasil pegabdian kepada masyarakat yaitu terdiri atas data pre test, post test dan monitoring. Data *pre-test* dan *post-test* diuji menggunakan rumus persentase. Adapun hasil pengujian dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil analisis *pre-test*

No	Pre test			
	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	15	21%	58	79%
2	13	18%	60	82%
3	18	25%	55	75%
4	20	27%	53	73%
5	27	37%	46	63%

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil analisis pada *pre-test* menunjukkan 21% siswa dapat mengetahui permainan *nenggi kenggi*, 18% siswa dapat mengetahui permainan *towe pagi*, 25% siswa dapat mengetahui permainan *ninanogum paga*, 27% siswa dapat mengetahui permainan *kelapa agabolo*, dan 37% siswa dapat mengetahui permainan *tok-tok*.

Tabel 2. Hasil analisis *post-test*

No	Post test			
	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	73	100%	0	0%
2	73	100%	0	0%
3	73	100%	0	0%
4	73	100%	0	0%
5	73	100%	0	0%

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil analisis menunjukkan 100% siswa dapat memahami permainan *nenggi kenggi*, 100% siswa dapat memahami permainan *towe pagi*, 100% siswa dapat memahami permainan *ninanogum paga*, 100% siswa dapat memahami permainan *kelapa agabolo*, dan 100% siswa dapat memahami permainan *tok-tok*.

Tabel 3. Hasil monitoring

No	Observasi			
	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	72	99%	1	1%
2	71	97%	2	3%
3	72	99%	1	1%
4	68	93%	5	7%
5	72	99%	1	1%

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil analisis monitoring menunjukkan 99% siswa dapat memainkan permainan *nenggi kenggi*, 97% siswa dapat memainkan permainan *towe pagi*, 99% siswa dapat memainkan permainan *ninanogum paga*, 93% siswa dapat memainkan permainan *kelapa agabolo*, dan 99% siswa dapat memainkan permainan *tok-tok*. Dalam pelaksanaan setiap tahapan berjalan dengan baik dan kondusif.

DISKUSI

Proses pengabdian kepada masyarakat diawali dengan mengantarkan surat ijin pengabdian kepada mitra (**Gambar 2**). Setelah mengantarkan surat ijin pengabdian tim melakukan diskusi dengan mitra terkait tema pengabdian yang akan disosialisasikan. Selain itu menentukan jadwal pelaksanaan juga dibahas dalam diskusi tersebut. Berdasarkan hasil diskusi pengabdian masyarakat dengan tema “Membangkitkan Kembali Olahraga Tradisional di Era Digital: Implementasi UU No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan” dapat dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Mei 2023 atas pertimbangan jadwal kegiatan sekolah.



Gambar 2. Penyerahan surat izin pengabdian

Kegiatan selanjutnya yaitu merancang kegiatan (Gambar 3). Kegiatan dirancang bersama tim pengabdian kepada masyarakat. Adapun poin yang dibahas dalam diskusi yaitu penentuan *job desk* masing-masing anggota, penjelasan tentang permainan tradisional yang akan disosialisasikan, dan penentuan jadwal persiapan tempat sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selanjutnya tim melakukan uji coba permainan, tujuannya yaitu untuk mengetahui keamanan permainan, mengetahui resiko-resiko yang akan terjadi di lapangan, kelayakan alat penunjang untuk digunakan. Gambar 4 menunjukkan proses uji coba permainan.



Gambar 3. Diskusi merancang kegiatan dengan tim



Gambar 4. Uji coba permainan tradisional dengan tim

Selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan berlangsung di dalam dan di luar kelas. Kegiatan di dalam kelas untuk melakukan sosialisasi dan pengisian angket *pre-test* dan *post-test*. Sementara kegiatan di luar kelas yaitu praktek permainan tradisional. Adapun secara pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan, yaitu:

- a. siswa akan melakukan tes awal (*pre test*)

pre-test dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa akan olahraga tradisional. Hal ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana generasi muda mengetahui olahraga tradisional daerah. Dalam proses *pre-test* siswa dibantu petugas pengisian angket yang sudah ditugaskan.

- b. pemateri akan memperkenalkan olahraga tradisional kepada siswa melalui teori dan praktik.

Adapun materi yang akan disampaikan yaitu definisi olahraga tradisional, manfaat olahraga tradisional, pentingnya melestarikan olahraga tradisional, dan macam-macam olahraga tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia. Adapun olahraga tradisional yang akan disosialisasikan yaitu nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok. Materi disampaikan dalam bentuk ceramah menggunakan media pembelajaran berupa video pelaksanaan permainan. Metode ini baik sekali digunakan dalam pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan (Saputri and Suwiwa 2022) (Rivaldo, et al. 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis video efektif digunakan dalam pembelajaran (Maskar and Priatna

2023) (Aulia, Efriyanti and Munardi 2023) (Kartika, Astra and Suwiwa 2022) (Gandasari, et al. 2023).

Setelah memberikan penjelasan siswa mempraktikkan permainan berdasarkan pembagian kelompok yang sudah dilakukan sebelumnya. Adapun praktik dilakukan secara bergantian antara satu tim dengan tim dan lainnya pada masing-masing permainan dengan tim penanggungjawab yang sudah bertugas pada masing-masing pos permainan. Proses pelaksanaan berjalan dengan baik dan siswa sangat antusias dalam melakukan permainan tradisional yang disosialisasikan.

c. pengukuran akhir *post test*

Setelah diberikan materi dan melaksanakan praktik siswa akan melakukan pengukuran akhir *post test* terkait pengetahuan siswa akan olahraga tradisional yang sudah dijelaskan dan sudah dipraktikkan.

d. Sebagai penutup peneliti akan memberikan edukasi terhadap siswa dan pengajar akan pentingnya melestarikan olahraga tradisional dan meningkatkan aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan tubuh.



Gambar 5. Pelaksanaan permainan nenggi kenggi



Gambar 6. Pelaksanaan towe pagi



Gambar 7. Pelaksanaan permainan ninanogum paga



Gambar 8. Pelaksanaan permainan kelapa agabolo



Gambar 9. Pelaksanaan permainan tok-tok



Gambar 10. Foto bersama

Proses selanjutnya tim akan mengolah data yang sudah di dapat. Data *pre-test* dan *post-test* diuji menggunakan rumus persentase. Adapun hasil pengujian dhasil analisis pada *pre-test* menunjukkan 21% siswa dapat mengetahui permainan *nenggi kenggi*, 18% siswa dapat mengetahui permainan *towe pagi*, 25% siswa dapat mengetahui permainan *ninanogum paga*, 27% siswa dapat mengetahui permainan *kelapa agabolo*, dan 37% siswa dapat mengetahui permainan *tok-tok*.

Tabel 2. Hasil analisis *post-test*

No	Post test			
	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	73	100%	0	0%
2	73	100%	0	0%
3	73	100%	0	0%
4	73	100%	0	0%
5	73	100%	0	0%

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil analisis menunjukkan 100% siswa dapat memahami permainan *nenggi kenggi*, 100% siswa dapat memahami permainan *towe pagi*, 100% siswa dapat memahami permainan *ninanogum paga*, 100% siswa dapat memahami permainan *kelapa agabolo*, dan 100% siswa dapat memahami permainan *tok-tok*.

Tabel 3. Hasil monitoring

No	Observasi			
	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	72	99%	1	1%
2	71	97%	2	3%
3	72	99%	1	1%
4	68	93%	5	7%
5	72	99%	1	1%

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil analisis monitoring menunjukkan 99% siswa dapat memainkan permainan *nenggi kenggi*, 97% siswa dapat memainkan permainan *towe pagi*, 99% siswa dapat memainkan permainan *ninanogum paga*, 93% siswa dapat memainkan permainan *kelapa agabolo*, dan 99% siswa dapat memainkan permainan *tok-tok*. Dalam pelaksanaan setiap tahapan berjalan dengan baik dan kondusif.

Dengan pengabdian ini, pelestarian olahraga permainan tradisional dari Papua dapat dikenal generasi muda. Pelestarian dalam bentuk kegiatan membuat minat untuk memperlakukan olahraga tradisional meningkat (Sukiyandari 2022) (Cahya, Zakaria and Kurnia, Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional 2022). Pelestarian dapat dilakukan salah satunya melalui pendidikan (Nurhidayat, et al. 2022). Hal tersebut dilakukan karena karakteristik gerakan dalam olahraga tradisional memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak, keseimbangan, koordinasi, kelincahan dan melatih sosial emosional siswa (Rusli, et al. 2022) (Rezki, Islami and Siagian 2023) (Mahfud and Fahrizqi 2020). Selain meningkatkan kemampuan motorik olahraga tradisional yang dikembangkan juga meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas (Wardani 2022) (Handoko & Gumantan, 2021). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan sikap dan karakter siswa (Lestari, Sari and Lanos 2022) (Rahail, Bawawa and Hiskyia 2023). Olahraga tradisional juga dapat meningkatkan kebugaran (Amri, et al. 2022) (Rulyansah, et al. 2022). Olahraga tradisional juga dapat digunakan sebagai kegiatan rekreasi (Syaiffudin, et al. 2023). Selain itu, dengan adanya pelestarian ini siswa dapat meningkatkan aktifitas fisik dan mengurangi penggunaan *smartphone*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Membangkitkan Kembali Olahraga Tradisional di Era Digital: Implementasi UU No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan” yang dikemas dalam bentuk sosialisasi berjalan dengan baik. Terdapat perubahan pemahaman siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu. Permainan nenggi kenggi, towe pagi, ninanogum paga, kelapa agabolo, dan tok-tok dapat praktikkan dengan baik oleh siswa. Permainan ini dapat menjadi pilihan bagi anak-anak untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.

DAFTAR REFERENSI

- Amri, Muhammad Faisal Lutfi, Anggraeni Anggraeni, Haerul Ikhsan, Juni Isnanto, and Al Ilham. "Pengaruh latihan olahraga tradisional terompah panjang terhadap kebugaran jasmani siswa di sdn 70 kota tengah." *Jambura Arena of Physical Education and Sports* 1 (2022): 33-39.
- Atmojo, Ahmad Muslih, Rahma Lailatus Sakina, and Wantini. "Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 1965-1975.
- Aulia, Ulvi, Liza Efriyanti, and Azan Munardi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK Pada Kelas X Di SMAN 1 BATAHAN." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 3 (2023): 140–148.
- Cahya, Septian Tri, Dhani Agusni Zakaria, and Dedi Kurnia. "Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional." *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)* 2 (2022): 138-147.
- Cahya, Septian Tri, Dhani Agusni Zakaria, and Dedi Kurnia. "Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional." *JOURNAL RESPECS (Research Physical Education and Sports)* 4 (2022): 1380147.
- Gandasari, Maharani Faima, Witri Suwanto, Edi Purnomo, Rahmat Putra Perdana, Ghana Firsta Yosika, and Ajeng Dian Purnamasari. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Gerak Pencak Silat Seni Tunggal." *Physical Activity Journal (PAJU)* 4 (2023): 231-244.
- Hadjarati, Hartono, and Arief Ibnu Haryanto. "Identifikasi permainan dan olahraga tradisional kabupaten gorontalo." *Jurnal Ilmu Keolahragaan UNDIKSHA* 8 (2020): 127-135.
- Harahap, Agustin Sastrawan, M. Irfan, and Khairul Usman. *Panduan pembentukan pangkalan olahraga tradisional*. Medan: Bina Guna Press, 2022.
- Kartika, Ida Ayu Ngurah Agung Yuni, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa. "Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Pointing dalam Permainan Petanque." *INDONESIAN JOURNAL OF SPORT & TOURISM* 4 (2022): 74-83.
- Kogoya, Toni, Toho Cholik Mutohir, and Made Pramono. *100 Permainan Tradisional Papua*. Jawa Timur: Selaksa Media, 2022.

- Lestari, hikmah, Puput Sekar Sari, and Muhsana EL Cintami Lanos. "Sosialisasi Olahraga Tradisional sebagai Pembentukan Karakter bagi anak di SD Negeri 118 Palembang." *Jurnal Pengabdian 2* (2022): 121-124.
- Mahfud, Imam, and Eko Bagus Fahrizqi. "Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar." *Sport science and education journal 1* (2020): 31-37.
- Maskar, Sugama, and Nanang Priatna. "Penerapan Sistem Pembelajaran Berbasis Video bagi Siswa SMP pada Materi Ekspresi Aljabar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 7* (2023): 289-301.
- Nurhidayat, Gatot Jariono, Eko Sedarmanto, Khoirul Fatim Khumairo, Akhmad Azlan Khoirur Rozikin, and Haris Nugroho. "PKM Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS 20* (2022): 179-189.
- Rahail, Ronny Braythin, Marni Bawawa, and Hendra Jondry Hiskya. "Implementasi model pembelajaran olahraga tradisional kayu malele sebagai upaya meningkatkan sikap dan karakter serta melestarikan kearifan lokal." *JMM: jurnal Masyarakat Mandiri 7* (2023): 192-202.
- Rezki, Febi Islami, and Elva Anastasia Br Siagian. "Manfaat Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Sd 020 Muhammadiyah Kec. Kuok." *Community Education Engagement Journal 4* (2023): 10-16.
- Rivaldo, Rivaldo, Edwarsyah Edwarsyah, Syafruddin Syafruddin, and Yuni Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video di Sekolah Menengah Atas Kelas XI." *Jurnal Pendidikan dan Olahraga 5* (2022): 153-159.
- Rudiyanto, Agus, Sumardi, and Santika Rentika Hadi. "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional untuk PeningkatanKebugaran Jasmani Siswa Madrasah Aliyah ManbaulUlumBungah Gresik." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi 8* (2022): 25-31.
- Rulyansah, Afib, Rizqi Putri Nourma Budiarti, Emy Yunita Rahma Pratiwi, and Jauharotur Rihlah. "Peningkatan Minat dan Kebugaran Siswa Sekolah Dasar melalui Olah Raga Tradisional." *Indonesia Berdaya 3* (2022): 449-454.
- Rusli, Muhammad, Jud Jud, Suhartiwi Suhartiwi, and Marsuna Marsuna. "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar." *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 7* (2022): 582-589.
- Safari, Indra. "Analisis unsur fisik dominan pada olahraga tradisional." *Jurnal Pendidikan 40* (2010): 157-164.
- Saputri, Komang Ayu Laksmi, and I Gede Suwiwa. "Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque." *Jurnal Mimbar Ilmu 27* (2022): 254-261.
- Song, Yang, Kristin Sznajder, Can Cui, Yilong Yang, Ying LI, and Xiaoshi Yang. "Anxiety and its relationship with sleep disturbance and problematic smartphone use among Chinese medical students during COVID-19 home confinement — A structural equation model analysis." *Journal of Affective Disorders, 2021*: 315-321.
- Sukiyandari, Liska. "Minat siswa pada olahraga tradisional melalui metode latihan pramuka."

Jurnal Mitra Swara Ganesha 9 (2022): 182-196.

Syaiffudin, Muhammad Fariz Ghazi, Rido Arman Syah, Dafa Setyadi, and Deden Akbar Izzuddin. "Aktifitas olahraga rekreasi melalui kegiatan olahraga tradisional di desa sumberjaya kabupaten karawang." *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3 (2023): 115–118.

Wardani, Intan Kusuma. "Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar." *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)* 6 (2022): 2477-2480.