



PEMBIASAAN PERMAINAN TRADISIONAL SELODOR UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nanang Rahman^{1*}, Yuni Mariyati², Niken Roza Alivia³, Liswijaya⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia.

⁴Pendidikan Kimia, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia.

nangrh87@gmail.com¹, yunimariyati31@gmail.com², nikenalivia277@gmail.com³,
liswijaya123@gmail.com⁴

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat membawa dampak negatif pada perkembangan anak, karena kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan secara terus-menerus. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dilakukan aktivitas untuk dapat mengurangi dari pengaruh ketergantungan anak terhadap gadget. Tujuan dari kegiatan pengabdian adalah untuk berupa pembiasaan permainan tradisional selodor terhadap siswa di SDN 2 Batunyala sehingga meningkatkan kemampuan softskill dan hardskill siswa. Kegiatan dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu kegiatan sosialisasi, praktik pembiasaan dan evaluasi pada siswa SDN 2 Batunyala. Pembiasaan permainan selodor kepada siswa dapat mengurangi dampak negatif kecanduan gadget yang terus dilakukan oleh anak-anak. Dampak positif dari permainan selodor yang telah dilakukan adalah meningkatkan kemampuan motorik, kognitif dan sosial yang dimiliki oleh siswa. Melalui permainan selodor, siswa dapat meningkatkan interaksi dengan teman sebaya, menggerakkan anggota tubuh, serta memiliki kemampuan untuk menyusun strategi dan menanamkan nilai kerjasama.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Selodor; Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: Excessive use of gadgets can have a negative impact on children's development, due to the lack of continuous physical activity. To overcome this, activities need to be carried out to reduce the influence of children's dependence on gadgets. The aim of the service activity is to familiarize students with the traditional game of selodor at SDN 2 Batunyala through 2 stages, namely socialization activities and habituation practices. Getting students used to playing cellodor games can reduce the negative impacts of gadget addiction that children continue to have. The positive impact of the selodor game that has been carried out is improving the motoric, cognitive and social abilities of students. Through playing selodor, students can increase interaction with peers, move their body parts, and have the ability to develop strategies and instill the value of cooperation.

Keywords: Habituation; Traditional Games; Selodor.



Article History:

Received : 28-11-2023
Revised : 04-01-2024
Accepted : 05-01-2024
Online : 08-01-2024



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

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan pengalaman yang benar-benar berbeda dan sangat menarik dibandingkan dengan masa lalu. Saat ini banyak anak-anak yang terpapar oleh dampak buruk yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah keberadaan gadget. Gadget adalah perangkat elektronik yang mempunyai berbagai kegunaan, yang penggunaannya saat ini semakin meningkat. Sangat luasnya jangkauan penggunaan alat dari kemajuan teknologi ini mencakup berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Syifa et al., 2019). Berdasarkan temuan dari sebuah seminar mengenai dampak gadget pada perkembangan anak Sekolah Dasar menunjukkan adanya beberapa perilaku yang perlu diwaspadai terkait gadget. Salah satunya adalah ketertarikan bermain gadget yang menyebabkan anak kehilangan minat terhadap kegiatan lain. Anak juga tidak lagi tertarik untuk bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebaya. Selain itu, anak cenderung bersikap defensif dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan permainan. Mereka juga bisa berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk memainkan gadget (Chusna, 2017). Gejala-gejala tersebut menunjukkan bahwa anak-anak telah mulai menjadi tergantung dengan penggunaan gadget. Hal ini adalah situasi yang sangat berisiko bagi anak-anak karena mereka secara langsung menerima segala jenis informasi, baik yang positif maupun yang negatif.

Perkembangan teknologi saat ini telah membuat perangkat elektronik dan internet menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak anak-anak yang kini menghabiskan banyak waktu mereka dengan terpaku pada gadget dan internet dikarenakan popularitas dan penggunaan yang meningkat (Marpaung, 2018). Semakin canggihnya gadget saat ini dengan berbagai fitur seperti media sosial, TV streaming, permainan, dan hiburan lainnya, telah membuat banyak orang terlalu sibuk menggunakan waktu pada perangkat tersebut. Anak-anak banyak menghabiskan waktu mereka dengan menonton televisi, bermain video games, dan menggunakan komputer. Tiap hari anak-anak Amerika menggunakan waktu selama 5 jam 52 menit untuk melakukan aktivitas seperti menonton acara televisi, bermain game video, dan menggunakan komputer. Fenomena ini telah menjadi kebiasaan di kalangan generasi muda karena akses internet sangat mudah. Gadgets sangat populer di kalangan anak-anak sekarang, dan siswa merasa senang jika diberikan akses ke teknologi tersebut terutama jika ingin melakukan permainan (Winata et al., 2022). Selain itu, terdapat beberapa akibat buruk dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan pada anak-anak, seperti menghabiskan waktu terlalu lama dengan gadget, bisa menyebabkan kerusakan pada sistem syaraf dan otak siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam berinteraksi dengan orang

lain karena lebih memilih menyendiri dengan gadget yang dimilikinya (Nafaida, 2020).

Penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat membawa dampak negatif pada perkembangan anak. Dalam waktu yang lama, seorang anak dapat mengalami kesulitan dalam berbicara (kecacatan dalam komunikasi) dan menghambat kemampuannya untuk mengekspresikan pemikirannya. Anak sering membuang-buang waktu karena sering kali siswa lupa waktu saat sedang asyik bermain gadget. Akibatnya, waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk melakukan kegiatan yang mendukung pertumbuhan diri terabaikan karena harus dihabiskan untuk hal-hal yang kurang penting (Chusna, 2017). Orang tua seringkali tidak menyadari bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memiliki konsekuensi negatif bagi anak. Mengizinkan anak bermain dengan gadget mereka sendiri atau berlama-lama dengan gadget dapat memicu ketergantungan pada anak, karena anak akan merasa bahwa gadget menyenangkan. Bahkan saat anak bermain gadget, anak memerlukan pengawasan dari orang tua karena ragamnya jaringan internet, media sosial, dan situs web yang tidak cocok untuk anak. Dampaknya bisa merusak sikap dan moral anak karena saat ini telepon genggam merupakan salah satu perangkat elektronik yang diminati (Hartati, 2023). Jika kondisi ini tidak diatasi dalam waktu yang lama, hal ini akan mengakibatkan dampak negatif pada anak sehingga siswa tidak akan lagi tertarik untuk bermain di luar ruangan atau melakukan kegiatan lainnya. Di samping itu, anak-anak sering kali tidak menyadari bahwa "Apa yang Anda Lihat adalah Apa yang Anda Dapatkan" adalah sebuah konsep yang berarti mereka belajar dari apa yang siswa lihat. Jika orang tua gagal memberikan panduan yang jelas kepada anak-anak, kemungkinan perkembangan siswa akan mengarah ke arah yang negatif. Oleh sebab itu, peran penting orang tua dalam mengasuh anak, menghadirkan fasilitas permainan dan pembelajaran harus disesuaikan dengan usia dan tingkat kematangannya yang lebih mengutamakan aspek positif daripada negatifnya. Perkembangan teknologi baru bisa menimbulkan pertentangan dengan kebudayaan dan tradisi setempat. Penyebabnya adalah perbedaan nilai antara budaya atau tradisi dengan teknologi baru (Sunita & Mayasari, 2018). Sehubungan dengan hal tersebut, penting bagi pengguna teknologi untuk memperhatikan manfaat yang positif dari penggunaan teknologi agar efek negatifnya dapat dikurangi sedangkan manfaat yang positifnya dapat ditingkatkan.

Berdasarkan kemajuan teknologi yang pesat terdapat solusi lain yang bisa digunakan untuk mengurangi efek negatifnya terhadap kebiasaan dan sifat anak-anak, yaitu melalui bermain. Permainan adalah tempat di mana anak-anak bisa bermain bebas. Semua anak yang sehat pasti senang bermain, baik itu bermain aktivitas fisik maupun bermain yang membutuhkan pikiran. Dalam Seminar Nasional Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang

Dome pada tanggal 24 Mei 2016, Kak Seto Mulyadi berbicara tentang tugas seorang guru yang profesional dalam mendidik anak-anak untuk menciptakan generasi emas Indonesia (Hartati, 2023). Salah satu metode terbaik dalam mendidik anak adalah dengan menggunakan pendekatan bermain (Wahyuningsih et al., 2021). Pada masa depan, generasi emas Indonesia harus mengembangkan empat kompetensi abad 21. Terdapat empat kemampuan yang sangat penting bagi individu di era modern, yakni: komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemikiran kritis (Abdullah & Hendon, 2016). Kolaborasi yang diartikan sebagai kemampuan untuk bekerja bersama, merupakan aspek yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu yang sedang belajar.

Siswa perlu terlibat dalam aktivitas bermain berarti memperkuat diri dalam melatih keterampilan kehidupan. Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotoriknya. Anak-anak biasanya memilih bermain saat waktu luang yang dimilikinya. Namun, bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu luang tetapi juga sebagai sarana belajar. Ada banyak hal positif yang dapat anak-anak dapatkan ketika bermain bersama teman sebaya. Bermain memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki. Untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran dan bermain yang beragam, penting untuk menetapkan batasan bermain yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan anak. Bermain yang dianggap paling berhasil adalah bermain yang secara sengaja diorganisir dan dipandu oleh seorang guru dengan tujuan yang positif. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat positif sebagai sarana bermain, karena dapat mendukung perkembangan anak pada berbagai aspek, seperti motorik, kognitif, bahasa, social dan spiritual (Qomariah & Hamidah, 2022).

Salah satu permainan tradisional yang telah menjadi bagian dari budaya suku Sasak adalah Selodor. Permainan ini bersifat kelompok dan dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan. Selodor melibatkan berbagai elemen yang melatih keterampilan, ketangkasan, dan kelincahan. Dalam permainan ini, anak-anak melakukan berbagai gerakan yang membingungkan lawan mereka untuk melewati lintasan dan kembali ke titik awal sebagai tanda kemenangan. Namun, seiring kemajuan teknologi informasi, permainan tradisional seperti Selodor semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering terlibat dalam permainan online daripada permainan tradisional (Nur, 2013). Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, seperti: membantu membentuk fisik yang sehat, kuat, tahan banting, dan kompetitif. Berperan dalam pembentukan aspek mental, termasuk sportivitas, toleransi, disiplin, dan semangat demokratis. Berkontribusi pada

terbentuknya nilai-nilai moral seperti kerjasama, disiplin, persahabatan, dan nasionalisme (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional memiliki potensi untuk mengembangkan kerjasama, kemampuan beradaptasi, interaksi positif, kendali diri, empati terhadap teman, kepatuhan terhadap aturan, dan penghargaan terhadap orang lain. Berdasarkan situasi yang telah disampaikan, maka tujuan kegiatan pengabdian untuk melakukan pembiasaan kepada siswa untuk permainan tradisional selodor yang dilakukan di SDN 2 Batunyale.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pembiasaan permainan tradisional selodor dilakukan di SDN 2 Batunyale. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 4 dan 5 di SDN 2 Batunyale yang berjumlah 64 orang. Dengan mengacu pada masalah yang dihadapi oleh mitra dan solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah tersebut, langkah-langkah pelaksanaan solusi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahapan Pra Kegiatan

Pada tahap awal dari sosialisasi permainan tradisional, langkah pertama yang dilakukan adalah mengamati aktivitas anak-anak sekolah dasar di sekitar mereka dalam menggunakan waktu luang mereka. Kegiatan anak-anak usia sekolah di SDN 2 Batunyale dominan diisi dengan menonton handphone, sehingga dibutuhkan aktivitas alternatif yang dapat meningkatkan kondisi tubuh dan mengembangkan kerjasama di antara siswa. Solusinya adalah melibatkan anak-anak dalam permainan tradisional sebagai cara untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Pelaksanaan

Pembiasaan permainan tradisional selodor dilaksanakan di lapangan SDN 2 Batunyale. Permainan selodor merupakan permainan tradisional yang memerlukan keterampilan seperti menyentuh badan lawan dan menghindari kejaran lawan, serta memerlukan kerjasama tim untuk mencapai tujuan. Untuk memainkan game selodor, siswa harus menentukan terlebih dahulu siapa grup lawan. Kemudian setelah menentukan kelompok bertanding dan bertahan, masing-masing kelompok diberi kesempatan berdiskusi untuk menentukan strategi permainan. Ketiga, permainan selodor dimulai dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Artinya, kelompok penjaga harus menjaga wilayah yang ditentukan dan kelompok lawan harus melewati wilayah kelompok penjaga untuk mencapai tujuan. Keempat, Jika salah satu grup menang, maka pertandingan berakhir dan pertandingan harus diakhiri secara sportif. Dapat disimpulkan bahwa cara memainkan selodor dapat menekankan dan mengembangkan karakter siswa terutama yang bersifat kerjasama, jujur, tanggung jawab, dan disiplin. Karakter ini memiliki banyak kelebihan. Sifat kolaboratif meningkatkan

keterampilan interaksi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memungkinkan siswa mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Kolaborasi juga menghasilkan generasi muda berbakat yang akan menjadi penerus bangsa, tidak hanya berbekal ilmu yang komprehensif, namun juga mampu bekerja sama untuk menyukseskan tujuan awal.

3. Tahap Evaluasi

Tahap akhir bertujuan untuk mengevaluasi program dan merefleksi pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional selodor. Hasilnya akan digunakan sebagai bahan tindak lanjut untuk pembiasaan permainan tradisional selodor selanjutnya. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon terhadap hasil pembiasaan yang telah dilakukan. Hasilnya kemudian dibandingkan dengan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kemampuan siswa

No	Nilai rata-rata	Kategori
1	$1 \leq X \leq 2.3$	Kurang
2	$3 < X \leq 3.7$	Baik
3	$3.7 < X \leq 5$	Baik Sekali

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan kepada siswa sekolah dasar di SDN 2 Batuyala, dapat dikatakan bahwa siswa menyukai penerapan berbasis permainan tradisional ini karena nilai kognitif dari bermain dan meningkatkan motorik anak. Permainan selodor merupakan suatu kegiatan yang bersifat interaktif pada anak, tujuan permainan adalah untuk meningkatkan perkembangan keterampilan motorik, kognitif, linguistik, kreatif, emosional dan sosial (Yoga Brata Susena et al., 2021). Permainan yang perlu ditingkatkan dan diulangi kepada anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai nilai yang baik untuk mengembangkan kualitas anak seperti kesenangan, persahabatan, kebebasan, kepatuhan, gotong royong, demokrasi dan tanggung jawab serta mendorong pekerja anak (Kirom, 2017).

Salah satu permainan tradisional yang dikembangkan dan dilakukan oleh anak-anak setempat di Desa Batunyala adalah permainan selodor. Permainan selodor yang dimainkan selama ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari permainan ini adalah tidak membutuhkan peralatan yang kecil, bahan yang digunakan berupa batu bata dan kapur yang harganya murah (Erdiana, 2016). Permainan tradisional selodor dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Jika anak mempunyai kemampuan motorik yang baik maka akan merasa percaya diri saat bermain bersama teman-temannya dan akan mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan teman-temannya.

Kegiatan pembiasaan dimulai dari kegiatan sosialisasi yang dilakukan kepada siswa-siswa di SDN 2 Batunyala. Dalam kegiatan sosialisasi disampaikan tentang peraturan dan cara bermain selodor yang baik dan benar. Pada saat kegiatan sosialisasi berlangsung, siswa sangat antusias untuk segera melakukan permainan yang telah dijelaskan. Semua siswa ingin mempraktikkan permainan dalam bentuk pertandingan dengan kelompok kelas lain. Suasana sosialisasi permainan tradisional selodor, seperti terlihat pada Gambar 1.



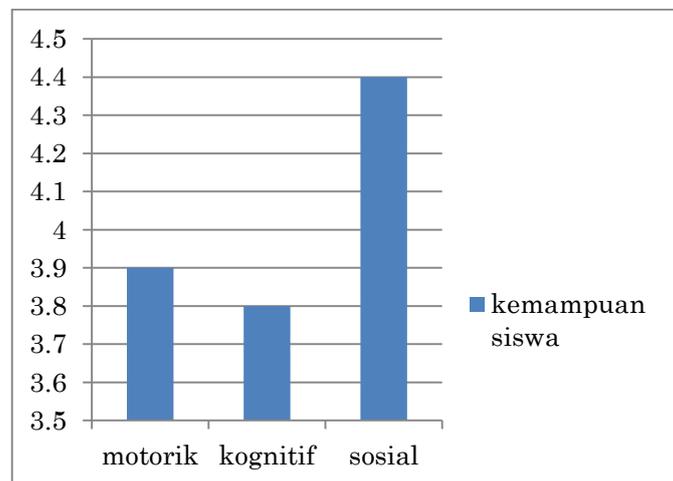
Gambar 1. Sosialisasi permainan tradisional Selodor di SDN 2 Batunyala

Setelah dilakukan kegiatan sosialisasi dan siswa memahami aturan dan cara bermainnya, selanjutnya dilakukan kegiatan praktek permainan tradisional selodor. Permainan dijadikan pembelajaran sebagai aktivitas belajar sambil bermain dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan, sehingga anak menjadi bersemangat dan ingin terus berlatih. Penerapan yang dilakukan adalah pada anak usia 6 sampai 12 tahun atau sekolah dasar di SDN 2 Batunyala. Anak-anak menyukai pengalaman langsung ini karena memberi kesempatan untuk belajar tentang permainan yang jarang mereka mainkan sebelumnya dan menanamkan karakter yang sangat penting tentang kerjasama. Pembiasaan permainan selodor kepada siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif dan sosial. Kegiatan praktik pembiasaan permainan tradisional selodor di SDN 2 Batunyala, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktik pembiasaan permainan Selodor di SDN 2 Batunyala

Hasil evaluasi berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa yang mengikuti kegiatan pembiasaan permainan tradisional selodor disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa seluruh siswa mendapatkan manfaat berkaitan kemampuan motorik, kognitif dan sosial dengan kategori baik sekali karena nilai rata-rata diatas 3,7. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembiasaan permainan tradisional selodor perlu untuk diteruskan dan dilanjutkan di SDN 2 Batunyala.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian berupa pembiasaan permainan tradisional selodor terhadap siswa di SDN 2 Batunyala dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu kegiatan sosialisasi, praktik pembiasaan dan evaluasi. Pembiasaan permainan selodor kepada siswa dapat mengurangi dampak negatif kecanduan gadget yang terus dilakukan oleh anak-anak. Dampak positif dari permainan selodor yang telah dilakukan adalah meningkatkan kemampuan

motorik, kognitif dan sosial yang dimiliki oleh siswa. Melalui permainan selodor, siswa dapat meningkatkan interaksi dengan teman sebaya, menggerakkan anggota tubuh dalam melakukan permainan karena dibarengi dengan kegiatan berlari, serta memiliki kemampuan untuk menyusun strategi agar permainan dapat dimenangkan dan menanamkan nilai kerjasama. Kepala Sekolah dan Guru olah raga di SDN 2 Batunyala dapat membuat program khusus untuk dapat melaksanakan pembiasaan permainan tradisional selodor yang dilakukan secara terjadwal dalam kegiatan ekstrakurikuler

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, bapak dan ibu guru, serta siswa di SDN 2 Batunyala yang telah membantu kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, S., & Hendon, S. (2016). Transforming Science Teaching Environment for the 21st Century Primary School Pupils. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 68–76.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK kelompok B di kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17.
- Hartati, S. C. Y. (2023). Pelatihan Penerapan Permainan Kecil Untuk Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Pjok Di Mgmp Pjok Sma Kabupaten Mojokerto. *Laksana Olahraga*, 1(1), 33–46.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 93.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1).
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 8–23.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Wahyuningsih, E., Tolinggi, S. O., & Baroroh, R. U. (2021). Pendekatan humanistik

melalui permainan edukatif bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 17–43.

Winata, A., Yunus, M., & Muttaqin, Z. (2022). Kajian Penggunaan Waktu Menonton Tayangan Layar Kaca Terhadap Disiplin Belajar Siswa di Rumah. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 127–135.

Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.