

Inovasi Permainan Tradisional Goara-Goara Berteknologi Digital untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa SMP Negeri 12 Tega

Nofal Aga Bixwanta^{1*}, Slamet Santoso², Sunjoyo³
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespondensi: agabixwanta24@icloud.com

Diterima: 17-07-2026 | Disetujui: 23-07-2026 | Diterbitkan: 25-07-2026

ABSTRACT

The design used in this study was a quasi-experimental (pre-experimental). The subjects were 18 students in grade VIII B of SMP Negeri 12 Tegal City, consisting of 8 boys and 10 girls. Data collection was conducted using a test, using the TKJI (International Competency Test) instrument for ages 13-14. Data analysis used a t-test, with prerequisite tests for normality and homogeneity. The results of the hypothesis testing using the t-test yielded a calculated t-value of -3.630, which was greater than the t-table value of 1.740 ($-3.630 > 1.740$), indicating a significant difference between the data before and after the treatment. The average increase was evident, with a 1.45 increase from 13.83 to 15.28. As a percentage, this increase represents 10.48%. Therefore, it can be concluded that there has been an increase in physical fitness among grade VIII students of SMP Negeri 12 Tegal through the digital technology-enabled traditional game of goara-goara.

Keywords: Physical Fitness Innovation, Traditional Games, Goara-Goara, Digital Technology

ABSTRAK

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (pra eksperimen). Subyek dari penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 12 Kota Tegal kelas VIII B, dengan jumlah 18 siswa yang terdiri atas 8 siswa putra dan 10 siswa putri. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrument berupa TKJI untuk usia 13-14 tahun. Teknik analisis data menggunakan analisis uji-t, melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji-t mendapatkan t_{hitung} sebesar -3,630 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,740 ($-3,630 > 1,740$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan rerata terlihat nyata karena terjadi peningkatan sebesar 1,45 dari 13,83 menjadi 15,28. Jika digambarkan dalam persentase, peningkatan tersebut sebesar 10,48%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional goara-goara berteknologi digital siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal.

Katakunci: Inovasi Kebugaran Jasmani, Permainan Tradisional, Goara-Goara, Teknologi Digital

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Bixwanta, N. A. ., Santoso, S. ., & Sunjoyo, S. (2026). Inovasi Permainan Tradisional Goara-Goara Berteknologi Digital untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa SMP Negeri 12 Tega. Educational Journal, 1(4), 2562-2569. <https://doi.org/10.63822/h0w14e57>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang cepat telah mengubah banyak aspek kehidupan dengan cara yang signifikan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola aktivitas siswa. Kemajuan teknologi menghadirkan berbagai kemudahan, terutama dalam hal akses informasi dan hiburan. Namun, di sisi lain, perkembangan ini juga berdampak pada menurunnya aktivitas fisik siswa. Penggunaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer yang berlebihan menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu dalam kondisi pasif (*sedentary lifestyle*), seperti bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial.

Menurut World Health Organization (2020), Anak-anak dan remaja berusia antara 5 hingga 17 tahun dianjurkan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik selama setidaknya 60 menit setiap hari, dengan tingkat intensitas sedang sampai tinggi.. Aktivitas tersebut penting untuk menjaga kebugaran jasmani, kesehatan jantung, serta perkembangan otot dan tulang. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar tersebut. Kurangnya aktivitas fisik ini berdampak pada menurunnya tingkat kebugaran jasmani siswa, meningkatnya risiko obesitas, serta gangguan kesehatan lainnya.

Kebugaran jasmani memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Rusli Lutan menyatakan bahwa kebugaran jasmani merupakan salah satu faktor utama yang mendukung kemampuan belajar dan produktivitas individu. Siswa dengan kondisi fisik yang baik biasanya menunjukkan tingkat fokus dalam belajar yang lebih tinggi, daya tahan tubuh yang lebih kuat, serta kondisi mental yang lebih stabil. Sebaliknya, rendahnya kebugaran jasmani dapat menyebabkan kelelahan, kurang fokus, dan menurunnya prestasi belajar.

Permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, bentengan, dan lainnya merupakan warisan budaya bangsa yang kaya akan manfaat. Permainan tersebut mengandung berbagai unsur gerakan dasar seperti sprinting, melompat tinggi, melempar benda, dan menghindar yang secara langsung dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, eksistensi permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan digital modern yang lebih menarik secara visual dan mudah diakses.

Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan aktivitas fisik siswa. Siswa cenderung lebih tertarik pada permainan digital yang bersifat pasif dibandingkan dengan permainan tradisional yang membutuhkan aktivitas fisik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi yang mampu menggabungkan keunggulan permainan tradisional dengan daya tarik teknologi digital agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan permainan tradisional berbasis teknologi digital atau yang dikenal dengan konsep *exergame* (*exercise game*). *Exergame* merupakan jenis permainan digital yang mengharuskan pemainnya untuk bergerak secara aktif sehingga dapat meningkatkan aktivitas fisik. Penelitian oleh Staiano dan Calvert (2021) dalam jurnal *Computers & Education* menunjukkan bahwa *exergame* mampu meningkatkan aktivitas fisik, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak selalu berdampak negatif, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran jasmani jika dirancang dengan tepat.

Selain itu, penelitian Gao (2019) dalam *Journal of Physical Activity and Health* menemukan bahwa penggunaan permainan berbasis teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa serta memperbaiki kebugaran jasmani mereka. Siswa menjadi lebih termotivasi

karena adanya unsur interaktif, tantangan, dan umpan balik langsung dari sistem digital.

Penelitian lain oleh Vernadakis (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *exergame* dalam proses belajar pendidikan jasmani memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan keterampilan fisik dan kesehatan anak-anak di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam aktivitas fisik dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Di Indonesia, penelitian terkait permainan tradisional juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian oleh Nugroho (2018) menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani serta keterampilan sosial siswa. Sementara itu, penelitian oleh Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik.

Lebih lanjut, penelitian oleh Suryadi (2021) mengungkapkan bahwa pengembangan permainan tradisional berbasis teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas fisik siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara unsur budaya lokal dan teknologi modern dapat menjadi inovasi yang efektif dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik permainan tradisional maupun teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Permainan tradisional unggul dalam aspek aktivitas fisik dan nilai-nilai karakter, sedangkan teknologi digital unggul dalam aspek daya tarik, interaktivitas, dan kemudahan akses. Oleh karena itu, penggabungan keduanya dalam bentuk inovasi permainan tradisional berbasis teknologi digital menjadi solusi yang relevan dan strategis.

Namun demikian, implementasi inovasi ini masih belum banyak dilakukan secara optimal di sekolah-sekolah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi, serta belum adanya model pembelajaran yang terintegrasi secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk menciptakan model inovasi permainan tradisional berbasis teknologi digital yang efektif, efisien, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 11 Maret 2026 di SMP Negeri 12 Tegal menunjukan bahwa siswa cepat lelah saat melakukan aktivitas fisik yang intens atau berdurasi lama, penggunaan gadget yang berlebihan membuat siswa kurang bergerak dan lebih banyak duduk, dan kurang memiliki kesadaran akan pentingnya kebugaran jasmani untuk kesehatan dan konsentrasi belajar.

Dengan demikian, inovasi permainan tradisional berteknologi digital diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekaligus melestarikan budaya lokal. Selain itu, inovasi ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Berdasarkan latar belakang di atas penulis sebagai acuan untuk mengajukan penelitian yang berjudul “Inovasi Permainan Tradisional Berteknologi Digital untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa SMP Negeri 12 Tegal”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah dengan metode semu eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan pretest,

posttest control group design. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya serta menguji hipotesis yang berhubungan dengan sebab dan akibat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Eksperimen dilakukan oleh peneliti untuk menguji sampel. Langkah yang diambil yaitu melakukan Pretest di awal melakukan aktivitas 1 x, dilanjutkan melakukan aktivitas permainan goara- goara 8 x, setelah melakukan aktivitas permainan goara-goara langkah yang terakhir melakukan posttest.

Populasi yaitu suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai sifat dan sifat tertentu yang ditentukan guna dipelajari peneliti dan ditarik kesimpulannya (Sagiyono, 2012: 80). Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian di SMP Negeri 12 Kota Tegal. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas VIII SMP Negeri 12 Kota Tegal. Kelas VIII memiliki kurang lebih 30 peserta didik per kelas. Adapun metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu probability sampling dengan teknik purposive sampling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

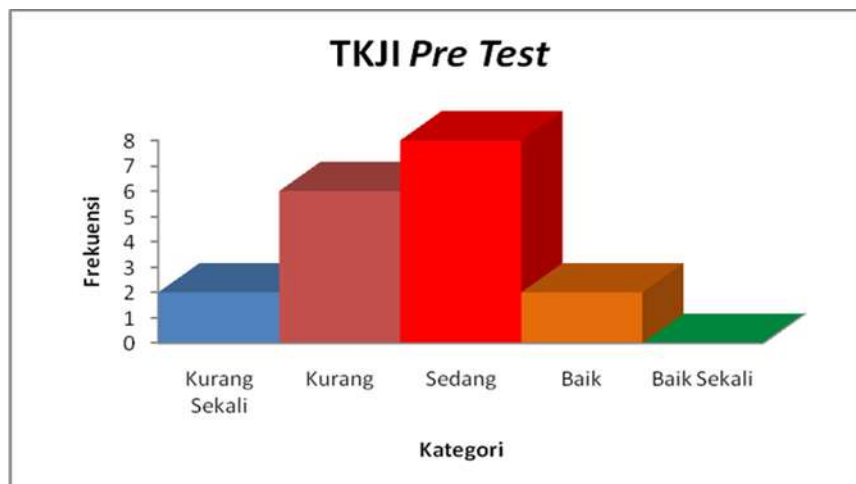
Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa saat *Pre Test*

Deskripsi data *pre test* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil tes pengukuran pada saat *pre test* atau sebelum diberikan perlakuan. Hasil analisis deskriptif data *pre test* tingkat kesegaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal memperoleh nilai maksimum sebesar 21, nilai minimum 8, rerata 13,83, median 14,50, modus 15 dan nilai standar deviasi sebesar 3,42. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data *Pre Test*

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	5 – 9	Kurang Sekali (KS)	2	11,11%
2	10 – 13	Kurang (K)	6	33,33%
3	14 – 17	Sedang (S)	8	44,44%
4	18 – 21	Baik (B)	2	11,11%
5	22 – 25	Baik Sekali (BS)	0	0,00%
Jumlah			18	100,00%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal pada saat *pre test* mempunyai tingkat kesegaran jasmani sedang. Secara rinci sebanyak 2 siswa (11,11%) mempunyai kategori kurang sekali, 6 siswa (33,33%) mempunyai kategori kurang, 8 siswa (44,44%) mempunyai kategori sedang, 2 siswa (11,11%) mempunyai kategori baik, dan 0 siswa (0%) mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 14 – 17 atau dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *pre test* sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal mempunyai tingkat kesegaran jasmani sedang. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka berikut adalah histogram dari distribusi frekuensi data *pre test*



Gambar 1. Histogram Data Pre Test Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa saat Post Test

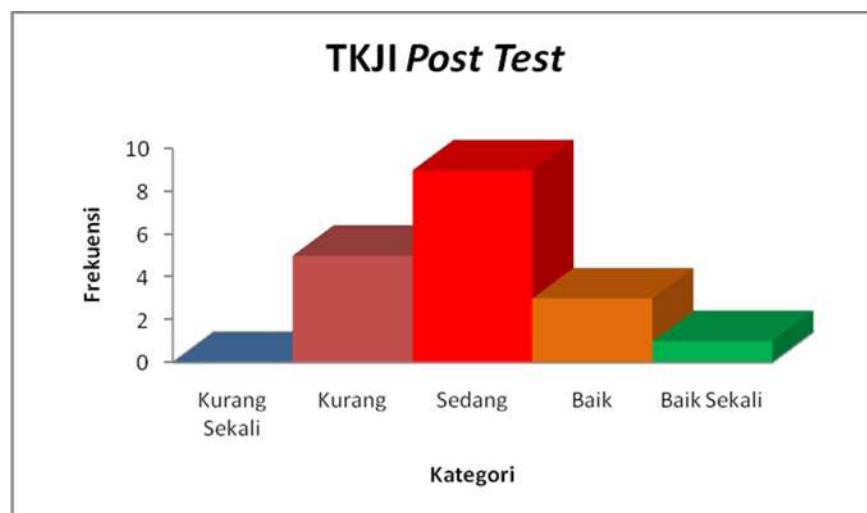
Deskripsi data *post test* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil test pengukuran pada saat *post test*. Hasil analisis deskriptif data *post test* tingkat kesegaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal memperoleh nilai maksimum sebesar 22, nilai minimum 10, rerata 15,28, median 15, modus 17 dan nilai standar deviasi sebesar 3,38. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Post Test

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	5 – 9	Kurang Sekali (KS)	0	0,00%
2	10 – 13	Kurang (K)	5	27,78%
3	14 – 17	Sedang (S)	9	50,00%
4	18 – 21	Baik (B)	3	16,67%
5	22 – 25	Baik Sekali (BS)	1	5,56%
Jumlah			18	100,00%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa mayoritas siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal pada saat posttest berada pada kategori tingkat kesegaran jasmani sedang. Secara lebih rinci, tidak ada siswa (0%) yang berada pada kategori kurang sekali, 5 siswa (27,78%) termasuk kategori kurang, 9 siswa (50,00%) berada pada kategori sedang, 3 siswa (16,67%) termasuk kategori baik, dan 1 siswa (5,56%) berada pada kategori baik sekali. Jumlah terbesar berada pada interval 14–17 atau kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada saat posttest sebagian besar siswa memiliki tingkat kesegaran jasmani dalam kategori sedang.

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, berikut ini adalah histogram distribusi frekuensi tingkat kesegaran jasmani siswa pada saat posttest.



Gambar 2. Histogram Data Post Test Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa

Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan analisis prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan berikut ini:

Uji normalitas dilakukan pada masing-masing data penelitian, yaitu data tingkat kesegaran jasmani. Pengujian normalitas menggunakan rumus Chi Square dan dibantu dengan program SPSS 16. Dalam uji ini, hipotesis yang diuji adalah bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan angka 0,05. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$). Hasil uji normalitas yang terdapat pada lampiran dua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Variabel	χ^2	Sig	Kesimpulan
1	Pre test Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa	6,000	0,873	Normal
2	Post test Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa	5,333	0,804	Normal

Dari tabel di atas harga Signifikan dari kelompok *pre test* dan *post test* sebesar 0,873, dan 0,804. Karena harga Signifikan lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$), maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi, atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan *Levene* statistik. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$). Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistik	Sig	Keterangan
<i>Pre Test</i>	0,000	0,984	Homogen
<i>Post Test</i>			

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi 0,984, yang lebih besar dari 0,05. Karena nilai $Sig > 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang homogen diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki sifat homogen.

Analisis data dilakukan menggunakan uji-t terhadap hasil pretest dan posttest tingkat kesegaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis nol (H_0), yaitu tidak ada peningkatan kesegaran jasmani melalui permainan tradisional goara-goara berteknologi digital pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal. Penerimaan atau penolakan H_0 dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. H_0 diterima apabila t hitung $< t$ tabel pada taraf signifikansi 0,05. Berikut adalah hasil pengujiannya.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji-t

Variabel	Rata-rata	t hitung	df	t tabel	Keterangan
<i>Pre Test</i> TKJI	13,83	- 3,630	17	1,740	Signifikan
<i>Post Test</i> TKJI	15,28				

Hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar sebesar - 3,630 dan nilai t_{tabel} pada dk (0,05)(17) sebesar 1,740. Oleh karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (-3,630 $>$ 1,740) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kesegaran jasmani melalui permainan tradisional goara-goara berteknologi digital siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata untuk data *pre test* adalah sebesar 13,83 dan nilai rata-rata untuk data *post test* adalah sebesar 15,28. Hasil ini menunjukkan tingkat kesegaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal setelah mendapatkan pembelajaran dengan permainan tradisional goara-goara berteknologi digital meningkat sebesar 1,45 atau sebesar 10,48% dari saat pre test. Dalam hal ini dapat dikatakan peningkatan yang diberikan pembelajaran dengan permainan tradisional goara-goara berteknologi digital terhadap tingkat kesegaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal sebesar 10,48%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional goara-goara berbasis teknologi digital pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal. Proses pembelajaran dengan pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan kesegaran jasmani siswa kelas VIII di sekolah

tersebut. Dengan demikian, pendekatan bermain dapat dijadikan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Komarudin. (2007). Permainan Tradisional. Diakses dari <http://pojokpenjas.wordpress.com/>
- Depdiknas. (1999). Tes Kebugaran Jasmani untuk Anak Umur 10-12 Tahun. Jakarta: Depdiknas.
- Djoko Pekik Irianto. (2000). Panduan Latihan Kebugaran yang Efektif dan Aman. Yogyakarta : Luman Offset.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). Child Development. Jakarta: PT. Gelora Persada Pratama.
- Hajar Pamadi. (2001). Bermain Gobak Sodor. Adicita Karya Nusa. Diakses dari <http://www.adicita.com/detail.php?L3FaWS9mdXZCdDEvTXJMMlo4bw%3D%3D>
- M. Furgon H. (2002). Pembinaan Olahraga Usia Dini. Surakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keolahragaan (Puslitbang-OR). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Mulyana. (2009). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mad Fauzan. (2011). Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas 5 SD Negeri Sedayu 1 Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nanang Sudrajat. (2004). Pendidikan Jasmani untuk SD. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.
- Nurhasan. (2005). Aktivitas Kebugaran. Jakarta: Depdiknas. Roji. (2004). Pendidikan Jasmani. Jakarta: Erlangga.
- . (2006). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (untuk SMA dan MA). Solo : CV. Tri Rama.
- Sadoso Sumosardjuno. (1998). Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Gramedia.
- Siti Partini Suardiman. (1995). Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: FIP-IKIP. Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Tim Revisi UNY. (2011). Buku Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dan Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS). Yogyakarta: UNY.
- Wahjoedi. (2000). Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani. Jakarta: Raja Grafindo.
- Widarto Uji Kurniawan. (2011). Macam-macam Permainan Tradisional. Diakses dari <http://Widarto-uji-kurniawan.blogspot.com/macam-macam-permainan-tradisional.html>