

Pemahaman Mahasiswa tentang Permainan dan Olahraga Tradisional sebagai
Kultur Budaya pada Generasi Z

Ade Yuni Sahruni^{1*}, Andi Baso Husain², Ronald¹, Ronny Braynti Rahail¹, Ansar CS³, Damaris Marlissa¹, Misran⁴

¹Universitas Musamus
²Universitas Megarezky
³Universitas Cenderawasih
⁴Universitas Muhammadiyah
*Cooresponding Author : adeyunisahruni_fkip@unmus.ac.id

Artikel Info	Abstrak
Tanggal Publikasi 2024-06-30	Dalam penelitian ini bertujuan agar dapat memberikan gambaran tingkat pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional yang secara umum permainan tradisional sebagai kultur yang mengandung nilai-nilai budaya suatu bangsa serta memiliki aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan Metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dengan menggunakan teknik <i>total sampling</i> sebanyak 51 mahasiswa jurusan penjaskerek. Adapun teknik analisis data yaitu menggunakan analisis deskriptif dengan menyajikan dalam bentuk persentase. Sehingga hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa jumlah mahasiswa yang memiliki pemahaman dengan kategori “Sangat Baik” yaitu 39% atau setara dengan 20 mahasiswa, kategori “Baik” yaitu 37% atau setara dengan 19 mahasiswa, kategori “Cukup” yaitu 18% atau setara dengan 9 mahasiswa, kategori “Kurang” yaitu 6% atau setara dengan 3 mahasiswa, dan kategori “Sangat Kurang” yaitu 0% atau setara dengan 0 mahasiswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa mayoritas mahasiswa memiliki tingkat pemahaman dengan kategori “sangat baik”, namun demikian penelitian ini perlunya menjadi suatu pedoman dalam upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa yang memiliki kategori cukup dan bahkan kurang dalam memiliki pemahaman tentang permainan dan olahraga tradisional.
Kata Kunci Permainan Olahraga Tradisional Kultur Budaya	

1. PENDAHULUAN

Indonesia terdiri dari berbagai macam budaya didalamnya terkandung nilai-nilai kearifan lokal salah satu diantaranya yaitu permainan tradisional yang memiliki sejarah dan history perkembangan yang cukup panjang (Satriawan, Amar, & Fitriani, 2023). Sekitar 2.600 banyaknya jumlah permainan tradisional yang tersebar di seluruh wilayah di Indonesia berdasarkan data dari Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) dari jumlah tersebut merupakan yang terbanyak diantara seluruh dunia. Sehingga dikatakan sebagai aset dan modal kebudayaan serta menjadi identitas suatu bangsa di tengah masyarakat asing. Permainan tradisional memiliki dampak yang baik terhadap kebudayaan Indonesia karena mampu menjadi media untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh nenek moyang (Mangolo, Marsuki, Syaiful, & Ansar, 2024). Melalui permainan tradisional, generasi muda dapat belajar tentang sejarah, tradisi, dan nilai-nilai sosial yang telah mengakar dalam masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Selain itu, permainan tradisional juga memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas di antara pemainnya, karena banyak dari permainan ini mengharuskan adanya kerjasama dan interaksi sosial (Ita, Kardi, Ibrahim, & Ansar, 2023).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam berbagai aspek pendidikan dan kesehatan siswa (Irawan, Satriawan, & Amar, 2021). Permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif (Husain, 2023). Integrasi sport massage

berbasis multimedia juga memberikan dimensi baru dalam permainan tradisional, membantu siswa untuk memahami pentingnya kesehatan tubuh dan pemulihan cedera sebab dalam sebuah kegiatan permainan maupun olahraga akan sering mendapati tubuh cedera (Wijaya et al., 2023). Selain itu, fleksibilitas tubuh dapat ditingkatkan menggunakan teknik *passive stretching* dan PNF (*Proprioceptive Neuromuscular Facilitation*), yang dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional untuk meningkatkan kelenturan dan kebugaran jasmani siswa (Sutoro, Guntoro, Nurhidayah, Ansar, & Kardi, 2023).

Kebugaran jasmani adalah aspek lain yang diperkuat melalui permainan tradisional, karena aktivitas fisik yang terlibat membantu siswa tetap aktif dan sehat (Womsiwor et al., 2023). Kedisiplinan dalam olahraga juga terbangun melalui permainan ini, mengajarkan siswa tentang aturan dan tata tertib dalam bermain. Penilaian otentik oleh guru terhadap permainan tradisional memberikan umpan balik yang penting bagi siswa, membantu mereka untuk memahami kemajuan dan area yang perlu ditingkatkan sehingga sangat diperlukan pemahaman yang mendalam bagi seorang guru PJOK dalam melakukan penilaian dalam pembelajaran (Ansar & Sahruni, 2022). Pendidikan jasmani memainkan peran sentral dalam mempromosikan permainan tradisional, memastikan bahwa nilai-nilai budaya dan fisik dari permainan ini terus dihargai dan diajarkan (Kamaruddin et al., 2022). Dengan demikian, pendidikan jasmani yang terintegrasi dengan permainan tradisional tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memperkuat warisan budaya dan kesehatan mereka secara keseluruhan (Candra et al., 2023).

Sikap pragmatis yang ada pada masyarakat Indonesia telah mempengaruhi dan memberikan dampak lunturnya nilai-nilai budaya suatu bangsa (Satriawan, Amar, Irawan, Fitriani, & bagus Endrawan, 2023). Banyaknya kasus kekerasan fisik maupun anarkisme sosial telah mempengaruhi kondisi sosial budaya bangsa (Husain & Sahruni, 2024). Adanya pengaruh perkembangan gaya hidup yang semakin modern, mendominasi masyarakat untuk mengikuti budaya asing sehingga mengakibatkan lunturnya nilai-nilai kearifan lokal yang dahulu mempunyai perilaku sopan santun, bijaksana dan saling menghargai sikap ini telah disepelekan terlebih pada kalangan anak-anak dan remaja. Sehingga dalam fenomena sekarang ini dapat menghasilkan representasi akan kurangnya karakteristik anak bangsa terdahulu yang mempunyai sikap tenggang rasa, berbudi pekerti luhur dan mulia terhadap orang-orang yang berada di lingkungannya (Amar & Satriawan, 2020).

Selain dari perkembangan teknologi, adanya pengaruh globalisasi yang mengakibatkan terjadinya pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran serta aspek budaya yang lainnya. Indonesia yang kaya dengan beragam kearifan lokal menjadi ancaman terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional, sehingga eksistensi permainan tradisional pada masa kini sangat jarang lagi ditemukan di tengah aktivitas masyarakat. Salah satu fenomena yang terjadi pada kehidupan sosial, saat ini anak-anak hingga kaum remajapun yang mendominasi untuk lebih memilih bermain *game* menggunakan *handpone* atau *playstation* dibanding keluar di luar rumah untuk bermain bersama teman-teman sebayanya (Amar & Satriawan, 2023). Namun disisi lain, adanya perkembangan teknologi tidak bisa pula semata-mata dihindari karena dapat memudahkan dan mempengaruhi kemajuan suatu daerah. Sehingga di perlukan adanya penggunaan teknologi yang positif terhadap penggunaannya.

Universitas Musamus adalah satu-satunya di Provinsi Papua Selatan yang memiliki jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), dengan visi untuk menghasilkan lulusan yang profesional dan unggul dengan mengedepankan kearifan lokal dalam bidang Penjaskesrek melalui pemanfaatan IPTEK di kawasan Timur Indonesia 2026. Mengingat Penjaskesrek merupakan jurusan yang mempunyai peranan penting terhadap pembentukan karakter, kesehatan dan kualitas hidup melalui beberapa komponen yang terkemas dalam suatu permainan, olahraga dan rekreasi dengan tujuan agar dapat meningkatkan kondisi tubuh, mental, keterampilan motorik serta kebudayaan. Upaya untuk meningkatkan derajat pemahaman yang luas dan beragam terhadap kebudayaan yang diantaranya terdapat permainan tradisional menjadi salah satu fokus yang sangat

menarik pada jurusan Penjaskesrek. Selain untuk melestarikan kearifan lokal permainan tradisional juga terdapat didalamnya aktivitas fisik yang dapat memberikan kebugaran jasmani, contohnya pada olahraga tiang yang membutuhkan keseimbangan dinamis, kekuatan, daya tahan serta koordinasi (Marlisa, 2024).

Olahraga tradisional atau permainan tradisional telah menjadi bagian yang penting untuk di pelajari dan dilibatkan dalam suatu pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman yang meluas tentang kekayaan budaya, mempertahankan budaya sebagai identitas bangsa, dan melestarikan suatu kebudayaan itu sendiri sebagai warisan dari leluhur (Amar, Satriawan, & Susanty, 2022). Meskipun permainan tradisional menjadi hal yang penting untuk dilestarikan, namun fenomena yang terjadi pada saat ini di jurusan Penjaskesrek terjadi beberapa kali perubahan kurikulum yang serta merta dominan berfokus terhadap permainan modern. Sehingga memberikan dampak terkikisnya permainan tradisional dalam proses pembelajaran yang ada di jurusan Penjaskesrek.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait gambaran pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z Selain itu, penelitian ini juga untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa dalam menanamkan nilai-nilai budaya serta manfaat untuk kesehatan dari permainan dan olahraga tradisional.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei (Rusli, Boari, & Amelia, 2024). Metode deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran yang tersusun secara sistematis dari suatu fenomena terhadap kondisi kehidupan individu maupun kelompok. Penelitian deskriptif kuantitatif memberikan gambaran terhadap data yang terkumpul sesuai dengan kejadian atau kondisi sesungguhnya. Populasi pada penelitian ini Mahasiswa Penjaskesrek Universitas Musamus yang program mata kuliah Olahraga rekreasi dan permainan tradisional dengan jumlah 120 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda (*multiple choice test*).

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Indikator	Butir soal
Pemahaman Mahasiswa tentang Permainan dan Olahraga Tradisional	1. Pengertian permainan dan olahraga tradisional	17
	2. Manfaat permainan dan olahraga tradisional	4
	3. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dan olahraga tradisional	7

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase yang di tuangkan dalam bentuk angka persen (Wibowo et al., 2023). Sehingga rumus untuk menghitung persentase responden dapat digunakan sebagai berikut :

$$P \frac{F}{1N} \times 100\%$$

P menandakan Angka Persentase, F menandakan Frekuensi, dan N menandakan Jumlah Subjek.

Sebagai pemaknaan pada skor yang telah ada, selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Norma Pengkategorian Pemahaman Mahasiswa

Interval	Kategori
23 - 28	Sangat Baik
17 - 22	Baik
11 -16	Cukup
6 - 10	Kurang
0 - 5	Sangat Kurang

(Ade, Warwuru, & Marlissa, 2023)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari hasil jawaban kuesioner yang telah mahasiswa isi dan sebelumnya peneliti terlebih dahulu analisis dan di deskripsikan sehingga mempermudah dalam penyajian data. Hasil analisis deskriptif statistik yang didapatkan pada Pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z dapat dilihat pada tabl 3.

Tabel 3. Deskriptif Statistik

N	51
Median	22
Rata-Rata	20,72
Modus	23
Minimum	13
Maksimum	25
Standar Deviasi	3,67

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif statistik pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z di peroleh hasil nilai maksimum 25, nilai minimum 13. Diperoleh nilai data Median 22, Nilai Rata-rata 22,72, dan nilai Standar deviasi 3,67.

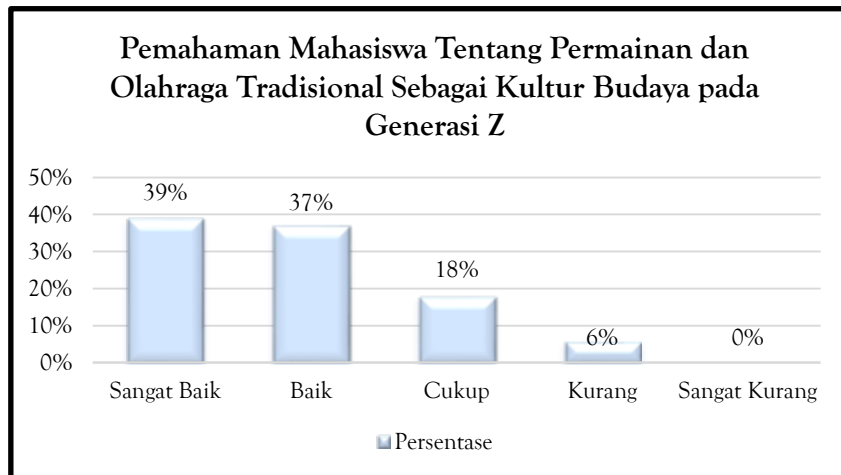
Selanjutnya data hasil persentase kategori Pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. Persentase Kategori Pemahaman Mahasiswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	23 - 28	20	39%
Baik	17 - 22	19	37%
Cukup	11 -16	9	18%
Kurang	6 - 10	3	6%
Sangat Kurang	0 - 5	0	0%
Total		51	100%

Data hasil persentase kategori Pemahaman Mahasiswa diperoleh 20 orang atau setara 39% kategori sangat tinggi, kategori pemahaman baik dengan interval 17-22, 19 orang atau setara dengan 37%, kategori pemahaman cukup dengan interval 11-16, 9 orang atau setara dengan 18%, kategori pemahaman kurang dengan interval 6-10, 3 orang atau setara dengan 6%. Dan kategori pemahaman sangat kurang diperoleh 0 orang atau setara dengan 0%.

Adapun hasil analisis di atas merupakan cakupan dari keseluruhan aspek pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional, sehingga menghasilkan diagram hasil penelitian sebagai seperti ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Mahasiswa

Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui gambaran pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z. Lunturnya permainan tradisional diakibatkan karena salah satu faktor yaitu perkembangan teknologi dengan adanya permainan modern di zaman sekarang (M. Husein, 2021). Penelitian ini dianalisis dari beberapa faktor utama yang didalamnya terkandung dalam permainan dan olahraga tradisional, serta macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa jumlah mahasiswa yang memiliki pemahaman dengan kategori “Sangat Baik” yaitu 39% atau setara dengan 20 mahasiswa, kategori “Baik” yaitu 37% atau setara dengan 19 mahasiswa, kategori “Cukup” yaitu 18% atau setara dengan 9 mahasiswa, kategori “Kurang” yaitu 6% atau setara dengan 3 mahasiswa, dan kategori “Sangat Kurang” yaitu 0% atau setara dengan 0 mahasiswa.

Dari hasil penelitian di atas memberikan gambaran atas perbedaan tingkat pemahaman tentang permainan dan olahraga tradisional, hal tersebut disebabkan karena setiap mahasiswa satu dan yang lainnya memiliki kemampuan menangkap dan memahami materi yang telah diberikan kemudian mereka pelajari. Beberapa mahasiswa yang untuk mudah memahami dan tidak sedikit mahasiswa yang belum sepenuhnya mampu memahami atau terlebih belum pernah sama sekali menerapkan permainan dan olahraga tradisional dalam kehidupan sehari-harinya.

Pengetahuan adalah suatu pemahaman, informasi atau keahlian yang dimiliki seseorang dari proses belajar, pengalaman ataupun pengamatan. (Ridwan, Syukri, & Badarussyamsi, 2021) Pengetahuan merupakan hasil dari upaya mencari tau, yang tadinya tidak paham menjadi paham, dari kondisi tidak dapat menjadi dapat (Sasmarianto & Kamarudin, 2023). Sehingga terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional antara lain misalnya melalui media online, pengalaman serta faktor lingkungan sekitar. Ada beberapa mahasiswa yang juga hanya memiliki pemahaman tentang dasar permainan dan olahraga tradisional namun tidak mendalami secara mendalam. Ada juga yang mendapatkan pemahaman berdasarkan hasil diskusi dengan keluarga maupun kerabat saat mengisi instrument penelitian ini walaupun sudah diberikan arahan untuk dapat menyelesaikan soal berdasarkan apa yang mereka pahami.

Terdapat kategori “Cukup” yaitu 18% atau setara dengan 9 mahasiswa, dan kategori “Kurang” yaitu 6% atau setara dengan 3 mahasiswa yang masih perlu untuk dilakukan peningkatan pemahaman tentang permainan dan olahraga tradisional. Permainan tradisional berkolaborasi dengan olahraga agar dapat menambah bentuk kegiatan dan memberikan bentuk permainan yang

bermanfaat untuk berolahraga (Permana & Irawan, 2019). Sehingga diperlukan berbagai pihak terkait, salah satunya melalui Lembaga Pendidikan atau program studi Penjaskesrek. Hal tersebut dilakukan dengan upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya dan identitas suatu bangsa yang sangat erat kaitannya terhadap nilai-nilai lokal. Menjaga dan melestarikan permainan dan olahraga tradisional ini dapat memberikan nilai positif yang membentuk individu berkarakter positif serta memperkuat ciri khas atau identitas suatu bangsa (Amar & Satriawan, 2023).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa pemahaman mahasiswa tentang permainan dan olahraga tradisional sebagai kultur budaya pada generasi Z diperoleh nilai rata-rata 20,72 pada deskriptif statistik yang mempunyai mayoritas pemahaman pada kategori “Sangat Baik” yaitu 39% atau setara dengan 20 mahasiswa dan kategori “Baik” yaitu 37% atau setara dengan 19 mahasiswa. Namun demikian penelitian ini perlunya menjadi suatu pedoman dalam upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa yang masih memiliki kategori cukup dan bahkan kurang dalam memiliki pemahaman tentang permainan dan olahraga tradisional. Tingginya tingkat pengetahuan mahasiswa terhap permainan dan olahraga tradisional menjadi suatu aset dalam menjaga budaya bangsa yang didalamnya memiliki unsur-unsur fisik tradisional.

Daftar Pustaka

- Ade, Y. S., Warwuru, P. M., & Marlissa, D. (2023). Interests in Petanque Sports Field Visitors Andi Makkasau Parepare City. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(1), 106–112.
- Amar, K., & Satriawan, R. (2020). Analysis of Sports Development in Bima Regency Viewed from the Epistemological Perspective. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 443(Iset 2019), 297–300. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.057>
- Amar, K., & Satriawan, R. (2023). Analysis of the Potential of Wadu Pa’a Cultural Tourism in Kananta Village for the Development of Sports Tourism. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 12(2), 327–341.
- Amar, K., Satriawan, R., & Susanty, S. (2022). Pengembangan Wisata Olahraga berbasis Camping untuk meningkatkan pendapatan Ekonomi Masyarakat Desa Pela. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.1 Desember), 1392–1401.
- Ansar, C. S., & Sahrani, A. Y. (2022). Survey Tingkat Pemahaman Guru Pgsd Dikjas Terhadap Penilaian Otentik. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), 184–187.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 2538–2546.
- Husain, A. B. (2023). Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Sinjai Kelas XI IPA Kabupaten Sinjai. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 2(1), 143–155.
- Husain, A. B., & Sahrani, A. Y. (2024). The Indonesian National Sports Committee (KONI) Manages, Implements, and Supervises Leading Sports Branches in Sinjai Regency. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 6(2), 155–163.
- Irawan, E., Satriawan, R., & Amar, K. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Tapa Gala Untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh Siswa SDN Sumi 1 Di Masa Pandemi COVID-19. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 3(2), 77–88. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v3i02.3545>

- Ita, S., Kardi, I. S., Ibrahim, I., & Ansar, C. S. (2023). Characteristics of Sports Injuries Experienced by Throwing Athletes at the PASI Papua Athletics Invitational Event. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 12(2), 247-257.
- Kamaruddin, I., Hasanuddin, I., Maulana, A., Ansar, C. S., Imawati, V., Rozi, F., ... Haris, A. (2022). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Get Press.
- M. Husein. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Mangolo, E. W., Marsuki, M., Syaiful, A., & Ansar, C. S. (2024). Pelatihan Permainan Tradisional Bagi Guru Penjas Kota Jayapura. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(1), 75-86.
- Marlisa, D. (2024). Analisis Unsur Fisik Dominan Pada Olahraga Tradisional (Studi Kasus Pada Mahasiswa PJKR Universitas Musamus). *JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education*, 5(1), 1-9.
- Permana, D. F. W., & Irawan, F. A. (2019). Persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya Indonesia. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2), 50-53.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarusyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthëë: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31-54.
- Rusli, T. S., Boari, Y., & Amelia, D. A. (2024). Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat. *Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Sasmariato, S., & Kamarudin, K. (2023). Motor Ability of Elementary School Students in Upper Class. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 1(3), 6-11.
- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). Tapa Gala Traditional Sports Games Based on Local Wisdom as Strengthening the Character of Mutual Cooperation. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 236-242.
- Satriawan, R., Amar, K., Irawan, E., Fitriani, A., & bagus Endrawan, I. (2023). Survei Motivasi Masyarakat Kota Bima Mengikuti Kegiatan Olahraga Rekreasi Di Era New Normal. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(1), 39-47.
- Sutoro, S., Guntoro, T. S., Nurhidayah, D., Ansar, C. S., & Kardi, I. S. (2023). Pelatihan Peningkatan Fleksibilitas Tubuh Menggunakan Teknik Passive Stretching Dan PNF (Proprioceptive Neuromuscular Facilitation) Pada Atlet PPLP Papua. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(2), 192-203.
- Wibowo, F. C., Salampessy, M., Sriwahyuni, E., Sitopu, J. W., Ansar, C. S., Syapitri, H., ... Nababan, D. (2023). *Teknik Analisis Data Penelitian: Univariat, Bivariat dan Multivariat*. Get Press Indonesia.
- Wijaya, I. P. E., Ita, S., Leni, A. S. M., Hasan, B., Nurhidayah, D., Ansar, C. S., & Nopiyanto, Y. E. (2023). The Training on The Application Of Kinesiotaping Combined With Contract Relax As A Preventive And Rehabilitative Measure For Sports Injuries. *Gemassika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 179-188.
- Womsiwor, D., Ansar, C. S., Nurhidayah, D., Hasan, B., Nasruddin, N., & Syam, M. S. (2023). Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga SMA 3 Sentani, Kabupaten Jayapura. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 131-140.