

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG MENGUNAKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES*

Fajar Awang Irawan¹, Ai Sumirah Setiawati², Dhias Fajar Widya Permana³, Primawati Suciani⁴, Slamet Asnawi⁵, Nonik Rahesti⁶, Ulfatul Azizah Awaliyyah⁷, Wanda Kusuma Putri⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Semarang

Email: fajarawang@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Traditional games are games that have been played by children originating from an area in a hereditary tradition. Traditional games have good benefits for children's growth and development, both physically and mentally. For example, the egrang game, where this game is played using two bamboo sticks that are held and stepped on using the feet then moved to walk like walking using long legs. The purpose of this activity is to find out the implementation of the egrang game using multiple intelligences. The method used in this activity is in the form of providing material related to the literacy of egrang games regarding the history of traditional games, the rules of egrang games and the practice of egrang games. The results of the activity obtained a total of 49 children (93%) had good kinesthetic, 47 (90%) children had good interpersonal, and 44 children (85%) were naturalist in playing traditional egrang games in the field. This activity found that multiple intelligences have an important role in the application of traditional games. Kinesthetic, interpersonal, and naturalistic intelligence in the implementation of traditional games are fundamental parts of several parts of Howard Gardner's multiple intelligences concept in the development of children's intelligence. The concept of multiple intelligences believes that all children are smart, because every child must have at least one intelligence that can be honed.

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi turun temurun. Permainan tradisional mempunyai manfaat yang baik bagi tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun mental. Sebagai contoh permainan egrang, dimana permainan ini dimainkan dengan menggunakan dua batang bambu yang dipegang dan dipijak menggunakan kaki kemudian digerakkan berjalan layaknya berjalan menggunakan kaki yang panjang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan egrang menggunakan *multiple intelligences*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pemberian materi terkait literasi permainan egrang berkenaan dengan sejarah permainan tradisional, peraturan permainan egrang dan praktik permainan egrang. Hasil kegiatan didapatkan sejumlah 49 anak (93%) memiliki kinestetik yang baik, 47 (90%) anak memiliki interpersonal yang baik, dan 44 anak (85%) bersikap naturalis dalam memainkan permainan tradisional egrang di lapangan. kegiatan ini menemukan bahwa *multiple intelligences* memiliki peran penting dalam penerapan permainan tradisional. Kecerdasan kinestetik, interpersonal, dan naturalistik dalam implementasi permainan tradisional menjadi bagian mendasar dari beberapa bagian konsep *multiple intelligences* dari Howard Gardner dalam pengembangan kecerdasan anak. Dalam konsep *multiple intelligences* percaya bahwa semua anak pintar, sebab setiap anak pasti memiliki minimal satu kecerdasan yang bisa diasah.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Egrang; *Multiple intelligences*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi turun temurun, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya (Bakhtiar, 2018). Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari anak-anak karena permainan tradisional merupakan salah satu metode untuk bermain bagi anak-anak (Damayanti et al., 2023). Melalui bermain, anak-anak dapat memperoleh banyak manfaat seperti mempelajari keterampilan baru, mobilitas, kesehatan, kebugaran dan kebahagiaan. Selain itu bermain juga melatih anak dalam

bersikap jujur, kerjasama, sportif, menolong sesama, dan disiplin. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang lebih efektif dibandingkan permainan lain yang dimainkan anak-anak.

Menurut Irawan & Permana, (2021) manfaat permainan tradisional untuk menstimulai berbagai aspek perkembangan seperti aspek sosial yaitu menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Hal ini dapat melatih kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain (Petegge et al., 2023). Permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak karena permainan adalah bagian dari anak-anak yang tidak bisa dilepaskan (Rahesti et al., 2024).

Olahraga tradisional atau permainan tradisional merupakan permainan asli masyarakat sebagai aset budaya bangsa yang mempunyai unsur latihan jasmani tradisional. Permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan karena selain sebagai sarana hiburan, kesenangan dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas fisik para pemainnya. Secara umum olahraga tradisional mempunyai ciri khas daerah asli yang sesuai dengan tradisi budaya setempat dan erat kaitannya dengan kebiasaan atau adat istiadat suatu kelompok masyarakat tertentu. Olahraga tradisional mempunyai keunikan tersendiri yang jarang atau mungkin tidak ditemukan pada masyarakat modern karena merupakan masyarakat kuno sebagai cerminan budayanya. Keistimewaan unik tersebut tidak hanya menarik untuk disimak, namun juga menjadi persembahan yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Oleh karena itu, olah raga tradisional juga dapat menjadi atraksi wisata yang dapat disuguhkan kepada wisatawan.

Permainan tradisional mempunyai manfaat yang baik bagi tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun mental. Sebagai contoh permainan egrang (Anas Mukhtar & Gatut Rubiono, 2022), dimana permainan ini dimainkan dengan menggunakan dua batang bambu yang dipegang dan dipijak menggunakan kaki kemudian digerakkan berjalan layaknya berjalan menggunakan kaki yang panjang. Perlengkapannya menggunakan sepasang bambu dengan tinggi kurang lebih dua meter dan memiliki bilah pijakan untuk menggerakkan kaki. Saat memainkan egrang diperlukan koordinasi mata tangan dan kaki (Irawan et al., 2021) dan juga keseimbangan baik statis maupun dinamis.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian di tempat mitra yaitu KPOTI Kabupaten Semarang, identifikasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra sekarang ini yaitu bagaimana aktivitas fisik melalui permainan egrang dapat mempengaruhi *multiple intelligences* anak melalui konsep Howard Gardner. Sudut pandang yang berbeda menemukan bahwa Masyarakat masih beranggapan bahwa anak yang aktif dilapangan dinyatakan kurang pandai secara akademik di sekolah. Jika ditinjau melalui konsep Howard Gardner maka hal tersebut berbanding terbalik, karena dengan kecerdasan yang anak miliki maka mereka akan memiliki inisiasi dan lebih aktif dilapangan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan egrang menggunakan *multiple intelligences*. Harapannya, anak-anak yang bermain egrang dapat fokus dan bermain dengan baik sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pemberian materi terkait literasi permainan egrang berkenaan dengan sejarah permainan tradisional, peraturan permainan egrang dan praktik permainan egrang. Upaya persuasif dengan menggunakan permainan tradisional egrang dalam mengetahui kemampuan *multiple intelligences* (Lunenburg & Lunenburg, 2014; Phillips, 2010) saat praktik dilapangan terutama dalam koordinasi dan stabilitas gerakan. Materi yang disampaikan secara langsung dilapangan dalam bentuk pendampingan dan praktek permainan egrang digunakan sebagai upaya yang sangat efektif dalam memberikan informasi, pemahaman, gambaran dan manfaat implikatif permainan egrang dilapangan. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2024 bertempat di lapangan

SDN Bergas Lor 2 kabupaten Semarang.

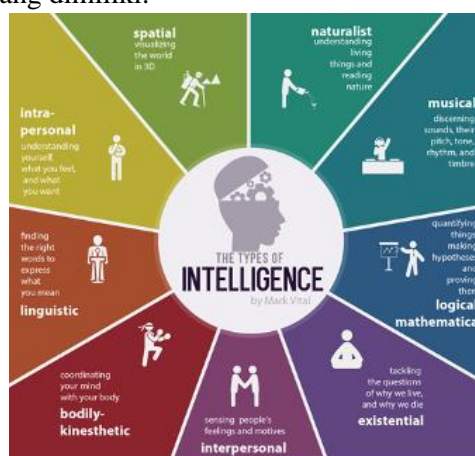
Prosedur kegiatan yang dilakukan diantaranya mengurus surat ijin pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Menyiapkan materi dan perlengkapan (Anas Mukhtar & Gatut Rubiono, 2022) serta tenaga praktisi yang dibutuhkan seperti kelengkapan peralatan permainan tradisional egrang, lembar presensi, angket, print out materi dan narasumber serta format pertandingan egrang. Tim pelaksana pengabdian masyarakat menyiapkan bahan sosialisasi dan festival permainan rakyat untuk praktek dilapangan. Persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, peralatan dan dokumentasi dilakukan seperti kegiatan yang dilakukan pada pengabdian yang dilakukan oleh (Subagyo & Irawan, 2022). Pelaksanaan kegiatan di aula Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Semarang, serta alun-alun bung Karno untuk praktik dan pertandingan egrang. Evaluasi dan penutup dilakukan sebagai Upaya untuk memberikan catatan dan rekomendasi dari kegiatan yang sudah dilakukan sehingga harapannya dapat memberikan informasi yang bermanfaat dalam implikasinya permainan tradisional dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang berlangsung ini berfokus pada 3 aspek, diantaranya pada kecerdasan kinestetik, intrapersonal, dan naturalis. Hasil dari kegiatan ini didapatkan bahwa praktik yang sesuai dengan kebutuhan/perkembangan anak seluruhnya dapat diterapkan. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik, intrapersonal, dan naturalis (Yildiz et al., 2020) secara praktik mampu memecahkan masalah dilapangan. Banyak yang beranggapan bahwa anak yang aktif dilapangan akan lemah secara akademik. Hal ini bertentangan dengan nilai nilai kecerdasan intelligences, dimana kecerdasan seseorang itu memiliki nilai pada ketuntasan dalam memecahkan masalah secara cepat dan tepat.

Pendidikan yang berbasis *multiple intelligences*, berpeluang memberikan pengalaman hidup yang menyenangkan bagi anak dan memantik kecerdasan mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya pengalaman baik yang mengesankan bagi anak, dan betapa berbahayanya pengalaman buruk yang menyakitkan anak. Dengan kata lain, anak-anak yang dididik dengan konsep *multiple intelligences* akan mendapatkan perlakuan yang adil. Nilai yang terkandung dalam *multiple intelligences* diantaranya nilai spatial, naturalist, musical, logical-mathematical, existential, interpersonal, bodily kinesthetic, linguistic, dan intrapersonal (gambar 1). Dari 9 nilai ini tim peneliti hanya mengambil 3 aspek penilaian yang sesuai dengan keadaan dalam mengimpementasikan permainan tradisional, diantaranya kinestetik, interpersonal, dan naturalis.

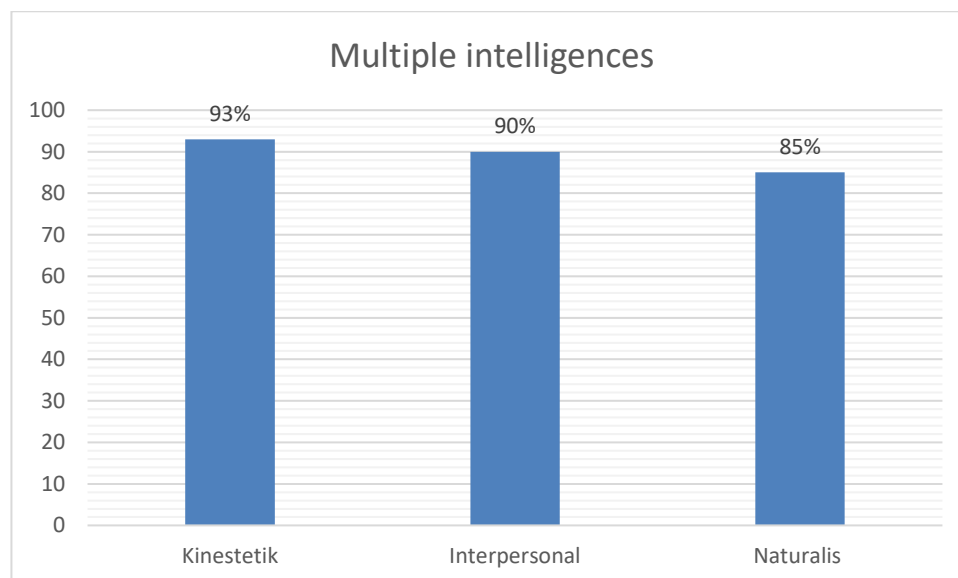
Peserta yang mengikuti kegiatan yaitu siswa sekolah dasar yang terdiri dari usia 10-12 tahun sejumlah 52 orang. Keseluruhannya pernah mengikuti dan atau pernah memainkan permainan tradisional egrang. Sehingga hal ini memudahkan penilaian dalam kegiatan yang berlangsung berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.



Gambar 1. Tipe Multiple intelligences

(Sumber: [Multiple Intelligence Theory | TLC | UTHSC](#))

Dalam kegiatan yang dilakukan tim pengabdian masyarakat dibantu oleh tim Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia di kabupaten Semarang. Sehingga tim yang bergerak memang benar benar ahli dalam mempraktekkan permainan tradisional.



Gambar 2. Hasil *Multiple intelligences*
(Sumber: Penelitian 2024)

Hasil kegiatan didapatkan sejumlah 49 anak (93%) memiliki kinestetik yang baik, 47 (90%) anak memiliki interpersonal yang baik, dan 44 anak (85%) bersikap naturalis dalam memainkan permainan tradisional egrang di lapangan. Kecerdasan kinestetik yang diterapkan dalam kegiatan ini melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan tubuh mereka dengan koordinasi dan keterampilan motorik yang baik. Individu dengan kecerdasan kinestetik yang tinggi cenderung memiliki minat dalam aktivitas fisik seperti olahraga, tari, atau seni bela diri. Dalam hal ini aktivitas fisik yang berperan yaitu dalam permainan egrang. Permainan egrang ini memacu seseorang untuk lebih bergerak aktif terutama pada komponen koordinasi mata tangan, keseimbangan dalam memegang bambu, dan konsentrasi berjalan menggunakan media bambu. 49 dari 52 anak mampu bermain egrang dengan baik, hal ini dapat dijelaskan bahwa untuk memiliki kreatifitas dan aktif dalam bermain dilapangan, anak harus diberikan kebebasan terpantau. Sehingga apa yang anak lakukan dilapangan dapat dan mampu menjadi perhatian baik pendidik maupun orang tua. Sedangkan 3 anak lainnya dari kegiatan ini belum mampu maksimal dalam bermain egrang dikarenakan beberapa factor diantaranya postur anak yang lebih kecil dari teman lainnya dan ada perasaan takut jatuh saat bermain egrang. Untuk mendukung perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak, penting untuk memberikan mereka kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan seni gerak. Kegiatan ekstrakurikuler, kelompok bermain anak setelah pulang sekolah, dan kegiatan positif lainnya saat dirumah dapat membantu mengembangkan keterampilan kinestetik mereka secara menyeluruh.

Data kecerdasan interpersonal dalam kegiatan ini didapatkan sejumlah 47 anak (90%) memiliki interaksi yang baik dengan melibatkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Individu dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung memiliki kemampuan dalam memahami perasaan orang lain, berempati, dan membangun hubungan yang baik. Dengan bermain egrang, seseorang mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Disinilah manfaat bermain egrang dalam menerapkan *multiple intelligences*. Untuk mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak, penting untuk memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan beragam orang dan belajar bekerja sama dalam situasi kelompok. Proyek kolaboratif,

permainan tim, atau kegiatan sukarela dapat membantu mengembangkan keterampilan interpersonal mereka. Implementasi kecerdasan intrapersonal ini melibatkan pemahaman dan pengelolaan diri sendiri, termasuk emosi, motivasi, dan tujuan hidup. Individu dengan kecerdasan intrapersonal yang tinggi cenderung memiliki kesadaran diri yang baik, mampu mengatur diri, dan memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan mereka. Untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak, penting untuk membantu mereka memahami dan menghargai nilai-nilai pribadi mereka, serta memberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman hidup mereka. Potensi diri, meditasi, atau terlibat dalam kegiatan reflektif dapat membantu mengembangkan keterampilan intrapersonal mereka.

Aspek yang ketiga yaitu kecerdasan naturalistik dimana melibatkan pemahaman dan penghormatan terhadap alam dan lingkungan. Individu dengan kecerdasan naturalistik yang tinggi cenderung memiliki minat dalam ilmu alam, pertanian, atau konservasi lingkungan. Dalam kegiatan ini didapatkan 44 anak (85%) mampu menyesuaikan dengan lingkungan alam sekitar. Sisanya, mereka masih perlu waktu untuk menyesuaikan lebih dalam karena adaptasi lingkungan yang lebih lama dan lingkungan yang monoton. Untuk mengembangkan kecerdasan naturalistik pada anak, penting untuk memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan alam secara langsung dan belajar tentang keanekaragaman hayati. Kegiatan luar ruangan, penelitian ilmiah, atau pertanian sekolah dapat membantu mengasah kemampuan naturalistik mereka. Dalam teori Gardner, kecerdasan manusia tidak hanya terbatas pada satu dimensi, melainkan dapat dibagi menjadi delapan jenis yang berbeda-beda, masing-masing mencerminkan potensi dan kemampuan unik individu.

Setiap anak memiliki kemampuan dan ciri khas masing-masing yang dapat digali dan dimaksimalkan. Terlihat dari cara mereka menyikapi tugas dari instruktur, dimana partisipan dengan kecerdasan linguistik lebih dari kawan yang lain dapat dengan lancar menyampaikan apa kalimat yang ada dalam isi otaknya. Sedangkan partisipan yang mudah berkomunikasi dan berempati dengan kawan sebaya yang lain berarti memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi. Terlihat juga beberapa partisipan yang lebih mendominasi di bidang kecerdasan kinestetik, sehingga lebih mudah dan lebih tertarik untuk mendalami praktek egrang. Melalui sosialisasi dan demonstrasi permainan egrang diharapkan partisipan dapat mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Selain itu, diharapkan mereka dapat ikut menjadi salah satu agen untuk melestarikan warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia (Irawan et al., 2024). Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi, menjadi suatu tantangan tersendiri bagi eksistensi permainan tradisional (Irawan, Junaidi, et al., 2023a, 2023b; Irawan, Permana, et al., 2023). Masyarakat terutama anak-anak lebih tertarik untuk bermain permainan berbasis teknologi, seperti mobile games yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Irawan & Permana, 2020). Hal tersebut menjadi salah satu penyebab lunturnya eksistensi permainan tradisional jika tidak ada agen yang turut melestarikan permainan tradisional (Irawan et al., 2024; Rahesti et al., 2024). Diperlukan strategi yang berkesinambungan untuk mencegah punahnya permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur bangsa Indonesia. Melalui kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu agenda dalam rangka melestarikan eksistensi permainan tradisional. Akan tetapi, diperlukan peran dari tenaga pendidik baik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas untuk selalu mengenalkan permainan tradisional kepada siswa. Perkenalan lanjutan ini diharapkan dapat selalu mengingatkan siswa terkait cara bermain dan peraturan dari permainan tradisional.

SIMPULAN

Hasil kegiatan ini menemukan bahwa *multiple intelligences* memiliki peran penting dalam penerapan permainan tradisional. Kecerdasan kinestetik, interpersonal, dan naturalistik dalam implementasi permainan tradisional menjadi bagian mendasar dari beberapa bagian konsep *multiple intelligences* dari Howard Gardner dalam pengembangan kecerdasan anak. Dalam konsep *multiple intelligences* percaya bahwa semua anak pintar, sebab setiap anak pasti memiliki minimal satu kecerdasan

yang bisa diasah. Oleh karena itu, dalam mengimplementasikan *multiple intelligences* pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, tentunya pendidik memandang bahwa setiap anak mempunyai gaya belajar yang berbeda, manakala anak telah menemukan gaya belajar terbaiknya sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki. Potensi anak untuk mengembangkan kecerdasan harus diberi ruang dan diarahkan menuju kemampuan terbaiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Mukhtar, & Gatut Rubiono. (2022). Analisis Keseimbangan Statis Permainan Egrang Bambu. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, vol.3(no.3), pp.265-270. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.308>
- Bakhtiar, A. M. (2018). Permainan Tradisional Egrang Untuk Melatih Keterampilan Kinestetik dan Sosial Anak. *Jurnal JTIEE*, vol.2(no.2), pp.76-84. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6255>
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Irawan, F. A., Junaidi, S., Permana, D. F. W., Aditya, L., & Prastiwi, T. A. S. (2023a). Implementasi Permainan Tradisional Plintengan dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotorik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, Vol.4(No.1), pp.40-47. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i1.292>
- Irawan, F. A., Junaidi, S., Permana, D. F. W., Aditya, L., & Prastiwi, T. A. S. (2023b). Implementasi Permainan Tradisional Plintengan dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotorik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, Vol.4(No.1), pp.40-47. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46838/spr.v4i1.292>
- Irawan, F. A., & Permana, D. F. W. (2020). Parent-Child Fun Games sebagai Upaya Meminimalisasi Smartphone Addiction pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/jpmmi.v1i1.40>
- Irawan, F. A., & Permana, D. F. W. (2021). Permainan Hadang Sebagai Media KPOTI dalam Peningkatan Aktivitas Fisik Melalui Lestari Budayaku Bugar Bangsa. *Journal of Sport Education (JOPE)*, Vol.3(No.2), pp.63-74. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.31258/jope.5.1.1-10>
- Irawan, F. A., Permana, D. F. W., Hidayah, T., Putri, W. K., Huang, W. C., Prastiwi, T. A. S., Rahesti, N., Ghassani, D. S., & Suciati, N. (2023). The Implementation of Traditional Games in NTUNHS Taiwan sit-In Students in Indonesia. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, vol.6(no.1), pp.39-48. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.31258/jope.6.1.39-48>
- Irawan, F. A., Setiawati, A. S., Permana, D. F. W., Aditya, L., Rahesti, N., & Ghassani, D. S. (2024). Slingshot Accuracy in Traditional Games: What is The Ideal Grip in Shooting? *Retos*, vol.54, pp.554-560. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.102829>
- Irawan, F. A., Sutaryono, Permana, D. F. W., Billah, T. R., & Ma'dum, M. A. (2021). Hand, Eye, and Foot Coordination Test Untuk Mendeteksi Kemampuan Dasar Lokomotor. *Journal of Sport Education*, Vol.3(No.2), pp.63-74. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.31258/jope.3.2.85-92>
- Lunenburg, F. C., & Lunenburg, M. R. (2014). Applying *Multiple intelligences* in the Classroom: A Fresh Look at Teaching Writing. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCHOLARLY ACADEMIC INTELLECTUAL DIVERSITY*, vol.16(no.1), pp.1-15. <http://www.nationalforum.com/ElectronicJournalVolumes/Lunenburg,FredCApplyingMultipleIntelligencesIJSaidV16N12014.pdf>
- Petege, I., Irawan, F. A., & Iyai, M. (2023). Revitalisasi Permainan Tujuh Sebagai Permainan Asli

- Kabupaten Nabire Papua. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, Vol.8(No.1), pp.73-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsce.v8i1.72130>
- Phillips, H. (2010). *Multiple intelligences: Theory and Application. Perspectives In Learning*, vol.11(no.1), pp.4-11.
- Rahesti, N., Irawan, F. A., & Long-Ren, C. (2024). Biomechanical Analysis of Slingshot Grip dan Pull in Traditional Game. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 9(1), 18–27. <https://doi.org/10.26740/jossae.v9n1.p18-27>
- Subagyo, D. P., & Irawan, F. A. (2022). Revitalisasi Permainan Serok Mancung Asli Kabupaten Semarang Revitalizing the original game of Semarang Regency Serok Mancung. *Sriwijaya Journal of Sport Volume*, Vol.1(No.3), pp.118-129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v1i3.415>
- Yildiz, M., Öntürk, Y., & Efek, E. (2020). The Investigation of Multiple Intelligence Modalities of University Students Receiving Sports Education. *Asian Journal of Education and Training*, vol.6(no.2), pp.246-255. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2020.62.246.255>