

# MINAT DAN KETERTARIKAN MASYARAKAT SOLO TERHADAP PERMAINAN GOARA-GOARA

Slamet Santoso<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Pendidikan Jasmani, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia

email: [ssantoso111285@gmail.com](mailto:ssantoso111285@gmail.com)

---

## INFO ARTIKEL

### Sejarah artikel:

Menerima 1 Januari 2024

Revisi 10 Januari 2024

Diterima 15 Januari 2024

Online 16 Januari 2024

---

### Kata kunci:

*Minat, Masyarakat Solo, Permainan tradisional, Goara-Goara,*

---

### Keywords:

*Interests, Solo Society, Traditional game, Goara-Goara,*

---

### Style APA dalam mensitasi artikel ini: [Heading sitasi]

Slamet Santoso (2024). Minat Dan Ketertarikan Masyarakat Solo Terhadap Permainan Goara-Goara. *Jurnal Ilmiah Penjas* (10.1) (115-123).

---

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis minat masyarakat solo terhadap permainan goara-goara. Metode penelitian ini menggunakan campuran (*mixed methods*). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 orang yang terdiri dari 45 laki-laki dan 5 perempuan dengan usia 17-19 tahun. Instrumen penelitian menggunakan rekaman video, studi dokumentasi, kuesioner dan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan google formulir dan diolah menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian minat dan ketertarikan masyarakat solo terhadap permainan goara-goara menunjukkan sebagai berikut; 1). 90% responden menyatakan bahwa model permainan goara-goara yang di buat seperti sirkuit dan banyak pos menjadikannya lebih menarik. 2). 40% responden menyatakan bahwa pos yang paling sulit adalah pos 6 yaitu egrang bambu. 3). 100 % responden menyatakan pos 4 permainan suda manda/engklek yang paling mudah. 4) 98% menyatakan siap memainkan kembali permainan goara-goara di daerahnya. 5) Semua responden (100%) menyatakan bahwa permainan goara-goara ini, layak untuk di publikasikan ke masyarakat luas. Antusias dan minat masyarakat yang tinggi untuk memainkan kembali permainan tradisional yang dikemas melalui permainan goara-goara ini, dikarenakan permainan tersebut lebih menarik, menantang, mampu meningkatkan kekuatan, kelincahan, daya tahan, keseimbangan dan akurasi. Berdasarkan hal tersebut dapat di simpulkan bahwa minat masyarakat solo terhadap permainan goara-goara sangat tinggi.

---

## ABSTRACT

*The aim of this research is to analyze the Solo community's interest in the game Goara-Goara. This research method uses a mixture (mixed methods). The sample in this study consisted of 50 people consisting of 45 men and 5 women aged 17-19 years. The research instruments used video recordings, documentation studies, questionnaires and interviews. The data collection technique uses Google forms and is processed using descriptive statistics. The results of research on the interests and interests of the Solo community towards the game of goara-goara show the following; 1). 90% of respondents stated that the Goara-Goara game model which was made like a circuit and had lots of posts made it more interesting. 2). 40% of respondents stated that the most difficult post was post 6, namely bamboo stilts. 3). 100% of respondents stated that post 4 of the suda manda/engklek game was the easiest. 4) 98% stated that they were ready to play the goara-goara game again in their area. 5) All respondents (100%) stated that this goara-goara game is worthy of being published to the wider community. There is high public enthusiasm and interest in playing the traditional game packaged through the goara-goara game, because the game is more interesting, challenging, able to increase strength, agility, endurance, balance and accuracy. Based on this, it can be concluded that the Solo community's interest in playing goara-goara is very high.*

## **1. Pendahuluan**

Pada abad 2021 ini dengan kehidupan yang serba instan dan modern menjadikan masyarakat malas bergerak dan semakin jarang anak-anak maupun remaja yang bermain permainan tradisional (Muslihin et al., 2021). Terdapat beberapa macam permainan tradisional di kota solo ini seperti; permainan panjat bambu, gobak sodor, boy-boyan, egrang, petak umpet, sudamanda/engklek, betengan, lompat tali, balap karung, benthik, dagongan, jamuran dan lain sebagainya. Perkembangan abad 21 ini juga berdampak terhadap kemajuan teknologi yang sangat pesat, sehingga anak-anak lebih suka bermain secara digital dan media sosial sampai berjam-jam (Hakim & Santoso, 2020). Perhatian dan pengawasan orang tua yang minim dalam penggunaan *smart phone* juga berdampak terhadap aktivitas sehari-hari anak (Tanggur et al., 2021). Hal yang demikian menjadi salah satu faktor penyebab anak-anak tidak bermain permainan tradisional (Annisa, 2019). Berdasarkan beberapa referensi tentang permainan tradisional di Indonesia telah memudar, termasuk juga dengan kota solo (Yun Nisa Ekawati, 2017).

Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain anak-anak akan mendapatkan kesenangan dan menjaga kebugaran jasmani (Anggita, 2019). Menurut (Gerison Lansdown, 2022) menjelaskan tentang hak-hak anak seperti; bermain, bersantai, istirahat, rekreasi dan hidup secara bebas. Permainan merupakan sebuah kebebasan dan hak anak, untuk dapat berinteraksi dan mengembangkan berbagai macam aspek (Souto-Manning, 2017). Game online saat ini telah menjadi candu bagi anak-anak (Julianus et al., 2020). Ketika anak sudah mengalami kecanduan *games online* maka dapat berdampak negative terhadap pertumbuhan dan perkembangannya (Puspitasari et al., 2021).

Banyak sekali manfaat yang dapat kita peroleh dengan bermain permainan tradisional seperti pembentukan karakter (disiplin, tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, kekompakan, berjiwa besar dan lain sebagainya) selain itu juga dapat meningkatkan kondisi fisik/kebugaran jasmaninya (Hakim & Santoso, 2020).

Permainan di era digital ini menjadikan anak-anak pasif dan malas bergerak (Tanggur et al., 2021). Maka dari itu perlu adanya kontrol dari orang tua supaya dengan kemajuan teknologi, akan tetapi tidak menghambat pertumbuhannya.

Bermain dan aktivitas gerak merupakan kebutuhan wajib bagi setiap anak untuk menjaga kesehatan dan kebugaran anak (Muslihin et al., 2021). Permainan tradisional sebagai media anak-anak untuk dapat bergerak dan beraktivitas sehingga mentalnya terbentuk (Putra & Hasanah, 2018). Bermain permainan tradisional dapat menstimulus kreatifitas, keterampilan, pembentukan karakter, dan kecerdasan (Dewi, 2012; Narastuti M Karini S Yuliadi I, 2015; Widodo & Lumintuarso, 2017). Kalau kita lihat dan rasakan, pada saat ini anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional (Ria iin Safitri, 2020). Anak-anak akan mendapatkan manfaat kesenangan, keceriaan, keterampilan dan berjiwa social dengan bermain permainan tradisional secara bersama-sama (Subekti et al., 2017). salah satu media dan sarana bermain yang baik untuk anak adalah melalui permainan tradisional (Yono, 2020). Terdapat banyak manfaat dari permainan tradisional seperti kesehatan, daya tahan, kondisi fisik, pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Anggita, 2019).

Pada bulan juli tahun 2023 selama masa libur anak-anak sekolah telah melaksanakan observasi keliling kota solo untuk mengidentifikasi permainan dan olahraga yang berkembang di setiap kelurahan. Dari hasil observasi telah ditemukan bermacam permasalahan seperti, anak-anak tidak ada yang bermain permainan tradisional melainkan bermain game online. Solusi untuk melestarikan permainan tradisional supaya tidak punah dan tetap berkembang adalah dengan cara memperkenalkan dan mensosialisasikan hasil penelitian pengembangan permainan tradisional yang bernama goara-goara. Permainan goara-goara merupakan gabungan dari olahraga-olahraga tradisional Indonesia (Santoso, 2023). Permainan goara-goara ini terkesan lebih menarik dan bisa meningkatkan minat masyarakat untuk memainkan kembali permainan tradisional yang hampir punah, maka dari itu peneliti tertarik untuk menganalisis minat dan ketertarikan masyarakat solo terhadap permainan goara-goara.

## 2. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*), yaitu menggabungkan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif menjadi satu kesatuan untuk saling menguatkan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 orang yang terdiri dari 45 laki-laki dan 5 perempuan dengan usia 17-19 tahun. Instrument penelitian menggunakan rekaman video, studi dokumentasi, kuesioner dan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan google formulir dan diolah menggunakan statistik deskriptif.

Instrumen penelitian ini dilengkapi dengan beberapa pertanyaan dan pernyataan isian dalam rangka memperoleh data. Berikut ini tabel 1. matriks instrumen penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

**Table 1.** Matriks instrumen penelitian

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Teknik yang Digunakan</b>
Minat dan Ketertarikan Masyarakat Solo terhadap Permainan Goara-Goara	Minat Ketertarikan Kesulitan Keamanan	Anak muda Putra dan putri, tokoh masyarakat	- Rekaman video - Dokumentasi - Wawancara

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif ini dipergunakan pada studi pendahuluan, studi dokumentasi dan wawancara. Metode kuantitatif ini merujuk pada data kuesioner melalui google formulir. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian campuran, karena menggabungkan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2013). Desain penelitian menggunakan *sequential explanatory*, maksudnya adalah data kuantitatif (melalui kuesioner) dikumpulkan terlebih dahulu dan dianalisis, setelah itu baru mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif berdasarkan dari wawancara dan observasi. Dari beberapa referensi bahwa data hasil penelitian kualitatif dapat

dipergunakan untuk memperkuat data kuantitatif (Creswell, 2013).

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Minat dan ketertarikan masyarakat solo terhadap permainan goara-goara menunjukkan hasil sebagai berikut; 1). Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa model permainan goara-goara yang di buat seperti sirkuit dan banyak pos menjadikannya lebih menarik. 2). 40% responden menyatakan bahwa pos yang paling sulit adalah pos 6 yaitu egrang bambu. Egrang bambu ini dirasa paling sulit karena pemain harus bisa menjaga keseimbangannya supaya bisa berdiri dan berjalan, bahkan harus bisa berlari atau berjingkat supaya bergerak lebih cepat dan memenangkan perlombaan di pos keenam ini. 3). 100 % responden menyatakan pos 4 permainan suda manda/engklek yang paling mudah. Pos keempat ini tergolong paling mudah karena hanya melakukan gerakan melompat tanpa menginjak garis dan harus melompati gunung selebar 1 meter. 4) 98% menyatakan siap memainkan kembali permainan goara-goara di daerahnya. 5) Semua responden (100%) menyatakan bahwa permainan goara-goara ini, layak untuk di publikasikan ke masyarakat luas.

Data kuantitatif melalui kuesioner tersebut diperkuat dari hasil wawancara dengan tokoh masyarakat dan anak-anak muda usia 17-19 tahun yang menyatakan bahwa 1) Mayoritas responden menyatakan bahwa model permainan goara-goara ini sangat menarik dan penuh dengan tantangan dan model permainannya seperti ninja warrior. 2). Mayoritas responden merasa kesulitan ketika harus memainkan egrang bambu, karena tingkat kesulitan yang tinggi dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya. 3). Mayoritas responden mampu dan bisa memainkan permainan suda manda/engklek pada pos keempat ini dan dianggapnya yang paling mudah. 4) Mayoritas responden bersedia untuk memainkan kembali permainan goara-goara di daerahnya. 5) Semua responden siap memainkan dan mensosialisasikannya ketemanya maupun di daerah tempat tinggalnya.

### **Pembahasan**

Inovasi permainan goara-goara ini telah didesain sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menarik dan penuh tantangan (Santoso et al., 2024). Berdasarkan dari beberapa referensi menyatakan bahwa, bergerak dan aktivitas fisik merupakan suatu kebutuhan bagi anak (Muslihina et al., 2021). Sebuah aktivitas gerak yang dikemas menjadi suatu permainan, maka akan menjadi lebih menarik (Lestari, 2020). Antusias, ketertarikan dan minat masyarakat yang tinggi untuk memainkan kembali permainan tradisional yang dikemas melalui permainan goara-goara ini, dikarenakan permainan tersebut menjadi lebih menarik, menantang, mampu meningkatkan kekuatan, kelincahan, daya tahan, keseimbangan dan akurasi serta terdapat unsur perlombaan.

Permainan goara-goara ini menjadi menarik karena pada setiap pos memiliki tantangan yang beragam dan berbeda. Pada pos 1 rangku alu yang sebagai awal permainan ini dengan menggunakan ketukan bambu sehingga menghasilkan irama musik yang menjadikan semangat para pemainnya. Pada pos kedua balap karung yang terdapat unsur perlombaan menjadikan para pemain berusaha secepat mungkin untuk menyelesaikannya. Pada pos ketiga lompat tali bertahap mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi dengan melompati secara berurutan menjadikan adrenalin semakin tertantang untuk dapat melewatinya. Pos keempat permainan suda manda/engklek menggunakan satu kaki dan dua kaki tergantung jumlah kotaknya dan di akhiri dengan melompati gunung yang mampu melatih kekuatan kaki. Pos kelima permainan lompat tali berputar untuk melatih kelincahan, kekuatan kaki, dan ketepatan dalam melompati sehingga lebih menantang. Pos keenam egrang bambu yang mampu melatih keseimbangan dan terdapat unsur perlombaan melalui kecepatannya menjadikan lebih menarik. Pos ketujuh permainan boy -boyan dengan cara melempar bola kearah sasaran berupa pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pinnya sehingga menjadi lebih menarik. Pos kedelapan merupakan pos terakhir sebagai pamungkas yaitu panjat bambu dan menyentuh tanda yang berada di puncak, sehingga untuk melatih keberanian, kekuatan, keseimbangan dan kelincahan pemain.

Hal ini semua menjadikan permainan goara-goara mampu memikat daya tarik para pemain dan berminat untuk memainkan Kembali di daerahnya masing-masing.

#### **4. Simpulan**

Permainan goara-goara yang merupakan gabungan dari permainan-permainan tradisional Indonesia dengan model sirkuit yang terdiri dari beberapa pos. Setiap pos terdapat tantangan dan rintangan sendiri-sendiri dengan berbagai tingkat kesulitan. Setiap pemain harus mampu menakhlikkan dan melawati pos, apabila tidak dapat melewati maka, akan diskualifikasi. Adanya tantangan tersebut yang menjadikan permainan goara-goara ini menjadi menarik dan minat masyarakat untuk memainkannya kembali sangat tinggi.

Permainan goara-goara ini terdapat pos yang yang dianggap sulit oleh para pemain yaitu bagian egrang, untuk hal itu para pemain hendaknya sebelum mengikuti festival/perlombaan/pertandingan goara-goara ini harus mampu mempraktikkan semua permainan tradisional seperti egrang dan sebagainya. Para pemain setelah mampu mempraktikkan semua permainan tradisional tersebut tentunya akan menjadikan dirinya lebih baik dalam hal kekuatan, kelincahan, daya tahan, keseimbangan, ketepatan dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut dapat di simpulkan bahwa minat dan ketertarikan masyarakat solo terhadap permainan goara-goara sangat tinggi.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Penelitian tentang minat dan ketertarikan masyarakat kota solo terhadap permainan goara-goara ini telah terselesaikan dengan baik, lancar dan sukses. Suksesnya penelitian ini berkat bantuan dan kerjasama dari Universitas Tunas Pembangunan, KORMI kota Solo, Kementerian Pemuda dan Olahraga. Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

#### **6. Referensi**

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Annisa, A. N. (2019). Luntarnya Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa

- Smp Negeri 1 Purwodadi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(1), 78–82.
- Creswell, J. (2013). Steps in Conducting a Scholarly Mixed Methods Study Abstract for DBER Group Discussion on 2013 - 11 - 14. *Steps in Conducting a Scholarly Mixed Methods Study*, 1–54.
- Dewi, K. (2012). *Peningkatan kecerdasan emosi melalui permainan tradisional jawa gobag sodor pada siswa SD Islam Al-Azhar 28 Solo baru*.
- Gerison Lansdown. (2022). The Rights to Rest, Play, Recreation, and Cultural and Artistic Activities. In *Human Rights Quarterly* (Vol. 25, Issue 1). Springer. <https://doi.org/10.2307/762171>
- Hakim, A. R., & Santoso, S. (2020). Sepak bola Egrang. *Ejournal.Utp*. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/550>
- Julianus, E., Hidayat, E. W., & Sulastri, H. (2020). Android-Based Traditional Games. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 3(1), 21–26. <https://doi.org/10.31326/jisa.v3i1.632>
- Lestari, D. F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(2), 7–12.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Narastuti M Karini S Yuliadi I. (2015). *Effect of Traditional Games Bentengan on Social Interaction in Orphans in Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo*. Vol 7, No, 1–14.
- Puspitasari, I. P., Rachmawati, Y., Romadona, N. F., & Purnamasari, I. (2021). Bengkulu's Traditional Games for Young Children. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 27–32. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.007>
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game To Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, IV(10), 86–92. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.415411>
- Ria iin Safitri. (2020). Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional di Kalangan Anak Gang KazokuCugung Lalang. *Narasi*, 1(1), 1–9.
- Santoso, S. (2023). *Permainan Goara-Goara* (D. Mashitoh (ed.); 1st ed.). Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.
- Santoso, S., Imron, F., Hakim, A. R., Sulistyono, J., Muryadi, A. D., Taroreh, B. S., Sosial, F., Universitas, H., & Darma, B. (2024). *Sosialisasi, Pelatihan dan Festival Gabungan Olahraga-Olahraga Tradisional Indonesia*. 5, 565–574.
- Souto-Manning, M. (2017). Is play a privilege or a right? And what's our responsibility? On the role of play for equity in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 187(5–6), 785–787. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1266588>
- Subekti, E. E., Agustini, F., & Priyanto, W. (2017). Analisis Penerapan Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran SD. *Laporan Penelitian Dosen Pemula*,

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)*. Alfa Beta.

Tanggur, F. S., Nahak, R. L., Bulu, V. R., Lawa, S. T. N., & ... (2021). Pelestarian Permainan Tradisional Di Tengah Pembelajaran Online. *Pengabdian Masyarakat ...*, 1(1), 23–27.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

Yono, T. (2020). *Traditional Sport: Student's Perception on the Importance to Continue It*. 23(UnICoSS 2019), 77–78. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.024>

Yun Nisa Ekawati, N. E. S. N. (2017). Permainan tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 6. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>