

Minat Pembudayaan Permainan Tradisional Balogo di SD Negeri Bahungin

Muhammad Raiza Rakhman[✉], Perdinanto¹, Rahmadi¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru, Indonesia

Corresponding author*

Email: Jpokrega2@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Pembudayaan; Permainan Tradisional; Balogo

Keywords:

Culturalization; Traditional Games; Balogo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat minat siswa dalam membudayakan permainan tradisional Balogo di SD Negeri Bahungin serta mengevaluasi efektivitas permainan ini sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan metode menggunakan kuesioner tertutup berbasis skala Guttman untuk mengukur tingkat minat siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Bahungin, dengan sampel sebanyak 27 siswa kelas 4 yang dipilih secara purposive. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif persentase untuk mengidentifikasi tingkat minat siswa terhadap pembudayaan permainan Balogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96% siswa (26 responden) memiliki minat yang sangat tinggi, sementara 4% siswa (1 responden) berada dalam kategori tinggi. Tidak ada responden yang menunjukkan minat dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Balogo diterima dengan sangat baik oleh siswa dan dapat menjadi sarana efektif dalam melestarikan budaya lokal serta meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik.

Abstract

This research aims to determine the extent of students' interest in cultivating the traditional game of Balogo at Bahungin State Elementary School and to evaluate the effectiveness of this game as part of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning. This study employs a descriptive quantitative approach, using a closed questionnaire based on the Guttman scale to measure students' interest levels. The population of the research is all students of Bahungin State Elementary School, with a sample of 27 purposively selected fourth-grade students. Data analysis is conducted using descriptive percentage statistics to identify the interest level of students in the cultivation of the Balogo game. The research results showed that 96% of students (26 respondents) have very high interest, while 4% of students (1 respondent) fall into the high category. There were no respondents who showed interest in the medium, low, or very low categories. These findings indicate that the Balogo game is very well received by students and can be an effective means of preserving local culture and increasing student participation in physical activities.

© 2025 Author

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru, Indonesia

PENDAHULUAN

Ketertarikan siswa dalam belajar memiliki peran yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Minat belajar berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian khusus perlu diberikan pada aspek ini, karena minat merupakan salah satu elemen penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan dalam belajar (Wulan et al., 2024). Dengan adanya minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan maka isi pelajaran akan terserap dengan baik (Rejeki, 2024). Minat tidak hanya tercermin dari pernyataan siswa mengenai apa yang mereka sukai, tetapi juga dapat terlihat melalui keterlibatan aktif mereka, ketekunan dalam belajar, dorongan untuk mengetahui hal baru, kemampuan berkreasi, serta semangat atau motivasi yang mereka tunjukkan. (Supiati et al., 2021).

Ungkapan, gerak tubuh, dan bahasa yang digunakan dalam permainan tradisional memiliki konotasi simbolis yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Sebagai cara untuk belajar atau bersiap-siap menghadapi masa dewasa, pesan-pesan ini dapat membantu perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak (Sya'bana et al., 2024). Salah satu aset budaya Indonesia yang harus dilestarikan adalah permainan tradisional. Mengingat banyaknya manfaat dan pelajaran moral yang terkandung di dalamnya, akan sangat disayangkan jika permainan-permainan ini punah; karena itu, sangat penting untuk melestarikan dan mengajarkannya kepada generasi penerus bangsa (Handoko & Gumantan, 2021). Ada tiga kategori yang bisa digunakan untuk mengklasifikasikan permainan tradisional: rekreasi (menyenangkan), kompetitif (bersaing), dan edukatif (mendidik) (Rosalina et al., 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa minat terhadap permainan balogo masih sedikit. Di sisi lain, permainan ini dapat digunakan untuk mengembangkan bakat kognitif anak-anak, meningkatkan keterampilan, dan membentuk karakter mereka. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk membuat anak-anak tertarik dengan permainan balogo, terutama anak-anak sekolah. Ada banyak cara untuk menggunakan media untuk memperkenalkan permainan ini kepada siswa, seperti mengubahnya menjadi olahraga dan menggunakan materi pembelajaran kontemporer, serta membuat penyesuaian untuk menarik minat siswa. (Normuliati & Urahmah, 2023).

Karena sifatnya yang menghibur, mendidik, membangun keterampilan, dan menawarkan kesempatan untuk menemukan objek, tantangan, dan hal-hal baru, permainan balogo ini dapat digunakan sebagai materi pelajaran dan kompetisi. Selain itu, permainan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berpikir dan berperilaku kreatif, yang sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan kreativitas anak. Pembelajaran siswa dapat dibuat lebih menarik dan relevan dengan memperkenalkan permainan tradisional ke dalam pelajaran PJOK. Selain mendorong perkembangan kemampuan sosial, budaya, dan fisik yang sangat penting bagi perkembangan mereka secara keseluruhan, hal ini juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka.. (Yustiyati et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk meneliti apakah permainan tradisional balogo yang dijadikan materi pelajaran di SD Negeri Bahungin dapat benar-benar meningkatkan daya Tarik dan minat siswa dalam membudayakan permainan ini.

Metode yang digunakan dalam upaya untuk memodernisasi permainan tradisional balogo inilah yang membuat penelitian ini baru. Penelitian ini terutama melihat bagaimana Balogo dapat digunakan sebagai materi pelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional, berbeda dengan penelitian lain yang hanya menekankan pada pentingnya permainan tradisional. Hal ini dimaksudkan agar dengan memasukkan Balogo ke dalam pembelajaran di sekolah formal, kemampuan sosial dan fisik siswa akan diperkuat selain terhibur.

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin. Melalui penelitian ini peneliti berencana untuk melibatkan partisipasi aktif dari siswa SD SD Negeri Bahungin. Adapun kontribusi dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam dunia pendidikan mengenai strategi efektif untuk mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis kurikulum. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional guna memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas fisik yang menyenangkan dan bermakna

METODE

Metode dan Desain

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif (Irianto et al., 2022). Para peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan informasi mendasar tentang suatu studi pada titik waktu tertentu. (Zainuddin et al., 2024). Menurut Balaka (2022) Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang mengikuti prinsip-prinsip ilmiah, seperti bersifat empiris, objektif, terukur, rasional, dan tersusun secara metodis. Pendekatan ini juga dikenal sebagai metode penemuan (discovery method), karena memanfaatkan analisis statistik terhadap data numerik untuk mendukung proses penemuan serta pengembangan pengetahuan dan teknologi baru.

Partisipan

Semua kelompok atau elemen dengan karakteristik tertentu yang perlu diteliti disebut sebagai populasi. Populasi dapat terdiri dari orang, benda, kejadian, atau apa pun yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. (Asrulla et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi SD Negeri Bahungin yang berjumlah 115 orang. Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel ukurannya lebih kecil dibandingkan populasi dan berfungsi sebagai wakil dari populasi (Hermina & Huda, 2024). Sampel pada penelitian ini siswa kelas 4 SD Negeri Bahungin berjumlah 27 orang.

Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian atau disebut juga dengan teknik yang digunakan dalam penelitian (Elan et al., 2022). Kuesioner tertutup yang dibuat menggunakan skala Guttman berfungsi sebagai instrumen penelitian. Kuesioner tertutup adalah jenis alat penelitian di mana responden dapat memilih jawaban berdasarkan pengalaman atau persepsi mereka dengan memilih dari kemungkinan yang telah ditentukan sebelumnya (Sugiono, 2012). Tujuan dari alat ini adalah untuk mengumpulkan komentar berdasarkan tanda-tanda yang menyinggung penyelidikan teori penelitian. Ada sebelas pernyataan dalam kuesioner minat siswa. Skala yang digunakan dalam mengukur minat siswa merupakan skala Guttman dengan dua kategori pilihan, yaitu: ya (1), tidak (0). Sebelum

digunakan dalam penelitian, angket ini telah divalidasi oleh ahli, yaitu dosen Drs. Perdinanto, M.Pd. selaku dosen di FKIP ULM.

Prosedur

Prosedur penelitian ini diawali dengan penentuan populasi, yaitu seluruh siswa SD Negeri Bahungin, dan penetapan sampel berupa siswa kelas 4 sebanyak 27 orang, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan dan validasi instrumen berupa kuesioner tertutup menggunakan skala Guttman yang telah divalidasi oleh ahli; setelah instrumen siap, kuesioner tersebut disebarkan kepada responden untuk mengumpulkan data mengenai minat siswa terhadap kebudayaan permainan tradisional balogo, lalu data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat minat siswa, serta dilakukan klasifikasi hasil berdasarkan standar rata-rata dan deviasi untuk menetapkan kategori minat sesuai Penilaian Referensi Norma (PAN).

Analisis Data

Metodologi analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Statistik deskriptif persentase digunakan untuk menghitung statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa Sekolah Dasar Negeri Bahungin terhadap pengembangan permainan tradisional balogo. Setiap pertanyaan dalam survei dihitung dengan menggunakan rumus dan persentase (Kartini & Putra, 2020) yaitu:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = besaran persentase

F = frekuensi yang sedang dicari

N = jumlah total frekuensi

Standar rata-rata dan deviasi digunakan untuk klasifikasi setelah temuan analisis data selesai. Untuk menggunakan Penilaian Referensi Norma (PAN) untuk menetapkan kriteria penilaian (Pangastuti & Munfa'ati, 2018) sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 \text{ SD} < X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$M - 0,5 \text{ SD} < X < M +$	Sedang

	0,5 SD	
4	$M - 1,5 SD < X < M + 0,5 SD$	Rendah
5	$X < M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

M : Mean (Rata- rata)

X : Total jawaban responden

SD: Standar deviasi

HASIL

Tujuan awal survei ini untuk mengetahui bagaimana tingkat minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin. Oleh karena itu, peneliti menggunakan data deskriptif persentase untuk menganalisis data yang diisi pada kuesioner yang disebarkan kepada siswa kelas 4 SD Negeri Bahungin. Berdasarkan hasil data dengan menggunakan deskriptif persentase kuesioner minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin, dibagi menjadi lima kategori hasil seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi statistik minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin

Statistik	
Mean	7,19
Median	8
Mode	8
STD. Deviation	1,96
Maximum	10
Minimum	1

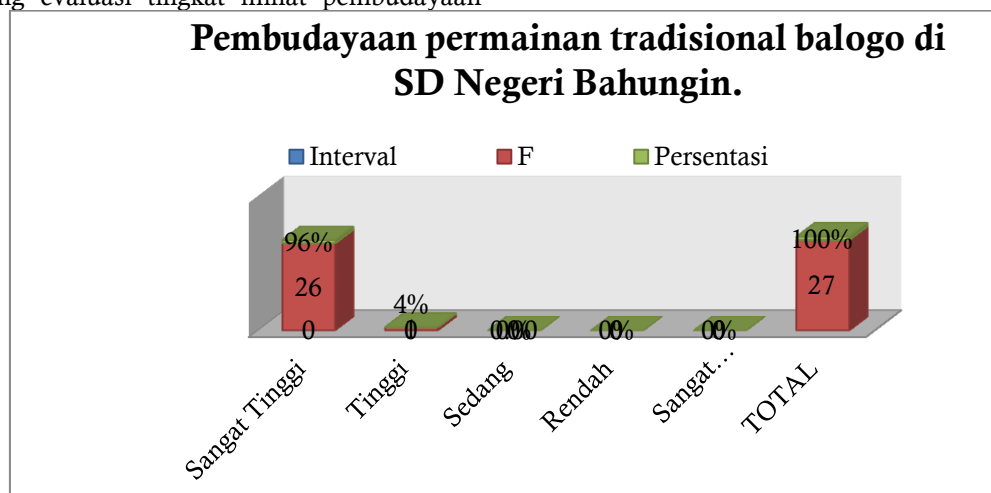
Berdasarkan data statistik deskriptif tentang evaluasi tingkat minat pembudayaan

permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin, diperoleh skor terendah (minimum) sebesar 1, skor tertinggi (maksimum) sebesar 10, rata-rata (mean) sebesar 7,19, dan standar deviasi (SD) sebesar 1,96.

Tabel 4. Hasil perhitungan deskriptif persentase minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin.

Kategori	Interval	F	Persentase
Sangat Tinggi	$X > 10,13$	26	96%
Tinggi	$8,16 < X < 10,13$	1	4%
Sedang	$6,20 < X < 8,16$	0	0%
Rendah	$4,24 < X < 6,20$	0	0%
Sangat Rendah	$< 4,24$	0	0%
Total		27	100%

Data dari Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar Negeri Bahungin sangat tertarik untuk membawa permainan tradisional Balogo ke masa kini. Mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap permainan Balogo, terlihat dari 26 responden (96%) yang masuk dalam kategori sangat tinggi dari seluruh responden yang ikut serta dalam penelitian ini. Selain itu, satu responden (4%) diklasifikasikan sebagai tinggi, menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa variasi dalam tingkat ketertarikan, para siswa masih menganggap permainan ini menyenangkan secara keseluruhan. Di sisi lain, tidak ada tanggapan yang masuk ke dalam kategori sedang (0%), rendah (0%), atau sangat rendah (0%), yang menunjukkan bahwa siswa tidak menolak permainan Balogo dan secara umum dianggap cukup menarik untuk dipertahankan di dalam kelas.



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian minat pembudayaan permainan tradisional balogo di SD Negeri Bahungin.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Bahungin, minat siswa untuk mempelajari permainan tradisional balogo berada pada kisaran yang sangat tinggi. Sebanyak 26 siswa, atau 96% dari responden, menyatakan sangat menyukai permainan ini, sedangkan 1 siswa, atau 4%, termasuk dalam kelompok tinggi. Tidak ada responden yang diklasifikasikan sebagai sedang, rendah, atau sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa menganggap permainan balogo menarik dan layak untuk dipromosikan lebih lanjut dalam lingkungan pendidikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosalina et al. (2024). Menunjukkan bahwa, dengan 53,57% responden menyatakan minat yang cukup baik, minat masyarakat terhadap permainan tradisional balogo termasuk dalam kelompok sedang. Namun, hasil survei ini lebih menggembirakan, mengindikasikan bahwa anak-anak di SD Negeri Bahungin jauh lebih tertarik. Perbedaan ini bisa jadi disebabkan oleh konteks penelitian yang berbeda, di mana penelitian Rosalina et al. dilakukan di lingkungan masyarakat desa, sedangkan penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah dengan siswa sebagai responden. Teori yang mendukung temuan ini adalah teori perkembangan kognitif dan sosial anak-anak, yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak (Nisa' et al., 2025). Penelitian oleh (Syukron et al., 2023) yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cikembar menggunakan metode quasi eksperimen dan menemukan bahwa terdapat pengaruh positif permainan tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Hasil analisis menunjukkan peningkatan minat siswa secara signifikan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini memperkuat argumen bahwa permainan tradisional efektif dalam membangun motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisik. Hasil penelitian ini memperkuat teori tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan balogo tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Komponen asli dari penelitian ini adalah metode kreatif untuk mempromosikan

permainan kuno balogo dengan memasukkannya ke dalam kurikulum, terutama untuk kelas pendidikan jasmani. Penelitian ini menyelidiki potensi balogo sebagai alat pendidikan formal, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menekankan pada nilai permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai instruksional yang substansial selain menghibur.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya melestarikan permainan tradisional melalui pendekatan berbasis kurikulum. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik dan pemangku kebijakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sambil tetap melestarikan budaya lokal. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik, yang sangat penting untuk pertumbuhan fisik dan mental mereka.

Terlepas dari temuan-temuan yang sangat baik dari penelitian ini, penting untuk mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, karena hanya siswa kelas 4 SD Negeri Bahungin yang berpartisipasi dalam penelitian ini, temuan-temuan yang ada mungkin tidak berlaku untuk semua siswa di tingkat pendidikan lain atau di institusi lain. Kedua, penelitian ini tidak memberikan gambaran yang komprehensif tentang elemen-elemen yang mempengaruhi minat siswa karena hanya menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan kuesioner sebagai alat utama. Pemahaman yang lebih menyeluruh dapat diperoleh melalui studi tambahan dengan menggunakan metode campuran atau pendekatan kualitatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Bahungin, antusiasme siswa dalam mempelajari permainan tradisional balogo berada pada tingkat yang sangat tinggi. Sebanyak 26 siswa, atau 96% dari responden, menyatakan sangat menyukai permainan ini, sedangkan 1 siswa, atau 4%, termasuk dalam kelompok tinggi. Tidak ada satupun responden yang diklasifikasikan sebagai sedang, rendah, atau sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap permainan balogo menarik dan layak untuk dipromosikan di kelas di masa mendatang. Penelitian ini memberikan solusi untuk topik apakah permainan tradisional balogo, yang diajarkan di SD Negeri Bahungin, dapat membuat siswa lebih tertarik

untuk mempelajarinya lebih lanjut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat siswa telah berkembang pesat sebagai hasil dari penggabungan permainan balogo ke dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Selain itu, permainan ini memiliki nilai instruksional yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan fisik mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini, khususnya kepada kepala sekolah, guru, serta siswa-siswi sd negeri bahungin yang telah berpartisipasi aktif sebagai responden, juga kepada para dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah memberikan masukan, motivasi, serta saran konstruktif sehingga penelitian mengenai minat pembudayaan permainan tradisional balogo ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 1–7.
- Hermira, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. 5(12), 5937–5948.
- Irianto, T., Rahmadi, R., Rakhman, A., & Muhammad, F. (2022). Kebugaran jasmani pegiat dan atlet eSports di lingkungan lahan basah. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(3), 228.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i3.14215>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12.
<https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Nisa', I. Q., Zen, R. H., Tussifa, L., & Hidayah, A. (2025). Studi Literatur Tentang Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor dalam Konteks Pengembangan Motorik dan Sosial Siswa Sekolah Dasar Perkembangan Motorik dan Sosial. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 344–354.
- Normuliati, S., & Urahmah, N. (2023). Permainan Tradisional Balogo Pada Masyarakat Kalimantan Selatan Dalam Karya Sastra. *Tashwir*, 11(1), 31–43.
<https://doi.org/10.18592/jt.v11i1.9476>
- Pangastuti, R., & Munfa'ati, K. (2018). Penilaian acuan norma, penilaian acuan patokan, riteria ketuntasan minimal di Madrasah Ibtidaiah an-Nur Plus Junwangi Krian Sidorajo Jawa Timur. *Jurnal Tarbiyah AL-AWLAD*, 8(2), 202–217.
- Rejeki, S. (2024). Peningkatan Minat Membaca Dan Menulis Pada Siswa SB Kampung Bharu Kuala Lumpur Malaysia Melalui Media Gambar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhakti Luhur*, 10(2), 1–11.
- Rosalina, R., Kahri, M., & Nurdiansyah, N. (2024). Survei minat masyarakat terhadap olahraga tradisional balogo. *Jurnal Porkes*, 7(1), 327–336.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25676>
- Sugiono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian* (p. 79).
- Supiati, S., Awaluddin, A., & Ferawati, F. (2021). Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Olahraga Futsal. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 2(1), 34–39.
<https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.543>
- Sya'bana, M. Z., Zaini, M., & Owon, R. A. S. (2024). UPAYA MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*, 01(02), 47–51.
- Syukron, M., Rahman, T., & Dewi, N. K. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam

- pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Rekreasi*, 11(1), 66–74. <https://doi.org/10.32424/1.paju.2019.1.1.2005>
- Wulan, W., Dirgantoro, E. W., & Rahmadi, R. (2024). Interest in learning 8-10 years old towards ball modification in the sport of Petanque. *Jendela Olahraga*, 9(2), 70–80. <https://doi.org/10.26877/jo.v9i2.18842>
- Yustiyati, S., Hurulaynizarqa, Dhafiana, N., Sabila, S. A., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4(1), 134–142. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/>
- Zainuddin, M., Rakhman, A., Lambung Mangkurat, U., Selatan, K., Jl Brigjen Hasan Basri, I., Banjarmasin Utara, K., & Banjarmasin, K. (2024). Pengaruh Metode Latihan Pukulan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis Pada Atlet Junior PB Jhonlin Badminton Club. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 748–759.