

Minat dan Motivasi Terhadap Olahraga Tradisional Balogo di Kampung Ohoy Banjarbaru

Akhmad Muzaqi¹, Rahmadi², Eka Purnama Indah³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Universitas Lambung Mangkurat

2010122210001@mhs.ulm.ac.id, rahmadi@ulm.ac.id, eka.indah@ulm.ac.id

Abstrak

Olahraga tradisional Balogo merupakan bagian dari warisan budaya masyarakat Banjar yang mulai tergerus oleh perkembangan zaman. Penurunan minat dan motivasi masyarakat, terutama generasi muda, terhadap olahraga tradisional ini menjadi perhatian penting. Penelitian ini bertujuan untuk menilai minat dan motivasi masyarakat terhadap olahraga Balogo di Kampung Ohoy Banjarbaru serta menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 50 responden. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata tingkat minat adalah 47,24 dengan simpangan baku 5,081, sedangkan rata-rata motivasi adalah 47,40 dengan simpangan baku 5,462. Uji korelasi menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif antara minat dan motivasi, dengan nilai korelasi 0,848 dan signifikansi 0,000. Uji regresi linier menunjukkan bahwa minat berpengaruh signifikan terhadap motivasi, dengan koefisien regresi 0,912 dan nilai t sebesar 11,082. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal. Faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi meliputi ketersediaan fasilitas, dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan nilai budaya. Kesimpulannya, peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya olahraga tradisional perlu diupayakan melalui kolaborasi antara pemerintah dan komunitas lokal.

Kata Kunci: Minat, Motivasi, Olahraga Tradisional, Balogo

Interest and Motivation for Traditional Balogo Sports in Ohoy Village, Banjarbaru

Abstract

Balogo, a traditional sport of the Banjar community, is a valuable part of cultural heritage that is increasingly being neglected due to modern influences. The declining interest and motivation of the younger generation to engage in traditional sports highlights the urgency of preservation efforts. This study aims to assess the level of interest and motivation toward Balogo among the community in Kampung Ohoy Banjarbaru, and to examine the relationship between these two variables. A quantitative descriptive method was used, involving 50 respondents selected through simple random sampling. Data were collected via questionnaires and analyzed using descriptive statistics, correlation, and linear regression. The average score for interest was 47.24 with a standard deviation of 5.081, while motivation averaged 47.40 with a standard deviation of 5.462. A strong and positive correlation ($r = 0.848, p = 0.000$) was found between interest and motivation. Linear regression analysis showed that interest had a significant influence on motivation, with a regression coefficient of 0.912 and a t-value of 11.082. The normality test confirmed that the data were normally distributed. Factors influencing interest and motivation included facility availability, family support, social environment, and cultural values. In conclusion, enhancing public awareness and participation in preserving Balogo requires active involvement from local communities and government, through tournaments, facility development, and cultural education initiatives..

Keywords: Interest, Motivation, Traditional Sport, Balogo

PENDAHULUAN

Olahraga tradisional memiliki nilai budaya dan edukatif yang penting dalam memperkuat identitas lokal. Namun, di tengah derasnya arus modernisasi, minat generasi muda terhadap olahraga tradisional seperti Balogo terus menurun. Di Kalimantan Selatan, Balogo masih dimainkan dalam acara

budaya masyarakat Kampung Ohoy, Banjarbaru. Namun eksistensinya kian terancam oleh kurangnya minat, minimnya promosi, dan keterbatasan fasilitas. Banyak dari mereka lebih memilih olahraga modern dan hiburan yang berbasis teknologi digital (Faradila et al., 2024). Transformasi sosial dan perubahan gaya hidup yang lebih individualistik menjadi faktor utama yang membuat olahraga tradisional semakin jarang dipraktikkan. Keberadaan olahraga tradisional yang dulunya sering terlihat dalam berbagai kegiatan adat dan perayaan masyarakat kini mulai tersisih oleh tren olahraga baru yang lebih kompetitif dan memiliki daya tarik global (Ahmad Yanuar Syauki, 2021).

Permainan Balogo melibatkan tempurung kelapa kecil berbentuk pipih yang dipukul menggunakan tongkat panjang. Keberhasilan dalam bermain Balogo tidak hanya ditentukan oleh keterampilan fisik, tetapi juga membutuhkan strategi dan ketepatan dalam mengarahkan logo (tempurung kelapa) ke sasaran yang telah ditetapkan (Kasanrawali et al., 2025). Di Kampung Ohoy, Banjarbaru, masyarakat setempat masih aktif memainkan Balogo, baik untuk bersenang-senang maupun dalam konteks perlombaan yang diadakan pada berbagai acara budaya (Asri et al., 2021). Namun, meskipun tetap ada, popularitas Balogo di kalangan generasi muda mulai menunjukkan penurunan. Berbagai faktor, seperti pengaruh globalisasi, kurangnya promosi dari pemerintah daerah, serta minimnya fasilitas dan dukungan untuk olahraga tradisional, menjadi tantangan utama dalam upaya mempertahankan keberlangsungan permainan ini (Syafriadi et al., 2021).

Permainan tradisional urang Banjar, yang melambangkan sifat-sifat suku Banjar seperti keagamaan, kejujuran, kerja keras, ketahanan, dan ketekunan, merupakan salah satu aspek dari budaya Banjar. Permainan tradisional masyarakat Banjar digunakan sebagai wahana untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, yaitu keinginan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Dorongan untuk bersosialisasi tersebut akan tercermin dalam kegiatan-kegiatan yang penuh dengan canda tawa, canda dan terkadang juga bisa bersifat serius. Nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, keanggunan, dorongan untuk berprestasi, dan menaati aturan dapat terbentuk melalui pemanfaatan permainan tradisional. Hal ini dilestarikan agar prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya dapat diwariskan sebagai warisan budaya kepada generasi-generasi Indonesia yang akan datang (Rakhman & Wibawa, 2019).

Ketertarikan dan motivasi masyarakat terhadap olahraga tradisional, seperti Balogo, sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sudut pandang individu, sosial, maupun budaya. Minat seseorang untuk terlibat dalam olahraga tradisional sering kali terbentuk sejak masa kecil, melalui pengalaman, kebiasaan keluarga, dan dukungan dari lingkungan sosial (Burhan et al., 2023). Jika sejak dini seseorang dikenalkan dan diajak bermain olahraga tradisional, besar kemungkinan minatnya akan terus berkembang hingga dewasa. Sebaliknya, jika lingkungan sosial dan budaya lebih mendukung aktivitas lain seperti permainan digital atau olahraga modern, maka minat terhadap olahraga tradisional cenderung menurun (Fathurrohman et al., 2024). Selain itu, baik faktor internal maupun eksternal dapat memengaruhi motivasi seseorang untuk berpartisipasi dalam olahraga konvensional. Ikatan emosional terhadap permainan itu sendiri, kesenangan, dan kepuasan pribadi merupakan contoh aspek intrinsik. Sementara itu, faktor ekstrinsik meliputi penghargaan, dukungan dari masyarakat, serta adanya kompetisi atau ajang perlombaan yang dapat menarik minat para pemain (Prameswari et al., 2022).

Di Kampung Ohoy, Banjarbaru, masyarakat masih menyadari pentingnya melestarikan olahraga tradisional Balogo. Namun, tantangan untuk menarik perhatian generasi muda terhadap permainan ini semakin meningkat. Pesatnya modernisasi membuat anak-anak dan remaja lebih memilih menghabiskan waktu dengan perangkat digital ketimbang bermain di luar rumah. Hal ini mengakibatkan penurunan interaksi sosial yang biasanya terjalin melalui permainan tradisional (Normuliati et al., n.d.). Selain itu, kurangnya dukungan dari pemerintah daerah dalam menyelenggarakan festival atau lomba Balogo turut menghambat eksposur permainan ini. Tanpa adanya langkah konkret untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan memberikan ruang bagi olahraga tradisional ini, dikhawatirkan Balogo akan semakin terpinggirkan dan hanya menjadi kenangan sejarah belaka (Handoko et al., 2021).

Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan minat dan motivasi masyarakat dalam pelestarian olahraga tradisional Balogo, terutama di kalangan generasi muda. Memperkenalkan

kembali olahraga ini kepada anak-anak sejak usia dini merupakan salah satu opsi yang dapat diimplementasikan. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi melalui pendidikan formal dan non-formal (Asri et al., 2021). Selain itu, pemanfaatan media sosial juga sangat relevan untuk memperkenalkan Balogo secara lebih luas, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat modern yang lebih familiar dengan platform digital. Peran aktif pemerintah daerah dan komunitas budaya setempat dalam menyelenggarakan turnamen atau festival Balogo secara rutin juga sangat penting, agar permainan ini dapat dimainkan tidak hanya dalam skala kecil, tetapi juga menjadi daya tarik wisata budaya di Banjarbaru. Dengan kerja sama dari berbagai pihak, diharapkan Balogo dapat tetap lestari dan terus dimainkan oleh generasi mendatang sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Kampung Ohoy. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merancang strategi pelestarian olahraga tradisional melalui pendekatan edukatif dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dan metodologi yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Salah satu jenis penelitian ini dikenal sebagai penelitian deskriptif kuantitatif, dan tujuannya utama adalah untuk memberikan gambaran tentang suatu keadaan dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan (Bjørke et al., 2021). Peneliti menggunakan metode tersebut bermaksud memberikan gambaran terkait minat dan motivasi masyarakat Kampung Ohoy pada olahraga tradisional balogo.

Populasi adalah kumpulan objek dan subjek yang memiliki berbagai karakteristik dan sifat. (Amin et al., 2023). Populasi studi ini terdiri dari masyarakat setempat dan penonton yang menyaksikan pelatihan balogo di desa Ohoy Balogo, Banjarbaru. Latihan balogo yang dilakukan di kampung ohoy dilaksanakan 1 minggu 3 kali (Nasta'in et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan metode sampling hibrida yang menggabungkan sampling probabilitas dengan sampling acak sederhana. Metode sampling ini menjamin bahwa setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih dan dimasukkan ke dalam sampel. Anggota sampel dipilih secara acak dari populasi, tanpa memperhitungkan strata yang ada di dalam populasi (Amin et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode sampling acak. Istilah 'kesempatan' merujuk pada individu yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti. Interaksi-interaksi ini dapat dijadikan sampel jika individu yang dilihat oleh peneliti dianggap sebagai subjek data yang sesuai.

Tujuan dari instrumen penelitian, yang merupakan alat yang digunakan oleh peneliti, adalah untuk mengamati berbagai lapisan yang terdapat dalam suatu populasi. Dalam pengumpulan informasi untuk studi ini, peneliti bergantung secara utama pada kuesioner dan survei sebagai teknologi pengumpulan data utama. Dokumentasi, kuesioner, dan observasi adalah tiga metode pengumpulan data yang digunakan untuk tujuan studi ini secara khusus. Metode kuesioner skala Likert digunakan untuk tujuan pengumpulan data. Salah satu skala pengukuran yang dikembangkan oleh Liker (1932) yang mempunyai empat atau lebih butir pertanyaan yang memiliki skor/nilai (Budiaji, 2019). Skala Likert adalah skala yang paling umum digunakan dalam penelitian survei. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, maka disusun instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Survei minat masyarakat terhadap olahraga tradisional balogo

No.	Varivel	Faktor	Indikator
1.	Survei Minat Masyarakat Terhadap Olahraga Tradisional Balogo.	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor eksternal • Faktor internal 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan • Fasilitas • Kebutuhan • Hobi • Perasaan senang • Perhatian • Aktivitas

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, peneliti harus melakukan uji validitas. Sugiyono (2019) menunjukkan bahwa pengujian validitas dilakukan untuk menilai keabsahan data. Data dianggap sah jika instrumen yang digunakan dan dievaluasi sesuai untuk pengukuran yang dimaksud. Setelah pengujian validitas, peneliti melakukan pengujian reliabilitas (Ardi Afriansyah et al., 2024).

Untuk memastikan validitas alat penelitian, kuesioner yang dibagikan kepada responden harus melalui uji validitas. Respon kuesional yang dihasilkan untuk mengetahui minat dan motivasi yang diinterpretasikan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan hasilnya dikategorikan menjadi 4 kategori. Empat kategori tersebut adalah sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan kepala desa Ohoy Banjarbaru. Penelitian ini mengkaji minat dan motivasi masyarakat terhadap olahraga tradisional Balogo. Metode analisis data yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan memanfaatkan persentase.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas Dan Reliabilitas

Uji Validitas

Para peneliti dalam studi ini melakukan uji validitas untuk memastikan bahwa alat yang digunakan untuk mengukur tujuan studi dan faktor-faktor yang memengaruhi minat terhadap olahraga Balogo dapat diandalkan. Untuk menguji validitas, kami membandingkan nilai r-count dengan nilai r-table pada tingkat signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua item dalam kuesioner memiliki nilai r-count yang melebihi nilai r-table (0,279), sehingga mengonfirmasi validitasnya. Pada variabel minat, item dengan nilai validitas tertinggi mencapai 0,829, sementara item dengan nilai terendah tetap berada di atas batas validitas yang ditetapkan. Begitu pula pada variabel motivasi, nilai validitas tertinggi mencapai 0,888, sedangkan yang terendah tetap memenuhi kriteria validitas. Oleh karena itu, alat penelitian ini dapat diandalkan dan dapat digunakan untuk mengukur minat dan motivasi masyarakat dalam olahraga Balogo.

Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai **Cronbach's Alpha** sebesar **0,956**, dan berdasarkan item yang telah distandarisasi, nilainya meningkat menjadi **0,962** dengan jumlah **30 item**. Nilai ini jauh di atas batas minimal reliabilitas yang diterima, yaitu **0,70**, hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Oleh karena itu, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat diandalkan untuk menilai minat dan motivasi dalam olahraga Balogo dengan akurat. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.956	.962	30

Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa dua variabel, minat dan motivasi terhadap olahraga Balogo, memiliki nilai signifikansi yang berbeda dalam penilaian. Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,200 untuk kedua variabel, melebihi ambang batas 0,05, menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal sesuai dengan uji ini. Sementara itu, pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk minat dan motivasi tercatat sebesar 0,097 dan 0,078, masing-masing, keduanya melebihi ambang batas 0,05, yang menunjukkan bahwa data menunjukkan distribusi normal. Kesimpulannya, data penelitian memenuhi asumsi normalitas, sehingga memungkinkan penerapan analisis statistik parametrik dalam pengujian selanjutnya. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
MINAT	.296	50	.200	.753	50	.097
MOTIVASI	.381	50	.200	.707	50	.078

Uji Heteroskedastisitas

Ketika variabel minat digunakan sebagai variabel independen dalam analisis regresi, hasil uji heteroskedastisitas menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,826, yang menunjukkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Artinya, model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas dan layak digunakan. Nilai t sebesar -0,221 dan nilai koefisien regresi (B) sebesar -0,013 menunjukkan bahwa variabel suku bunga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap residi. Tanpa adanya bukti heteroskedastisitas, data ini membuktikan bahwa kondisi homoskedastisitas terpenuhi dan model regresi cocok untuk tugas yang sedang dilakukan. Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant) 2.648	2.732		.969	.337
	MINAT -.013	.058	-.032	-.221	.826

Uji Deskriptif

Analisis statistik deskriptif telah dilakukan, dan hasilnya menunjukkan bahwa variabel yang menjadi fokus Nilai minimum di Balogo adalah empat puluh, sedangkan nilai maksimum adalah enam puluh. Nilai rata-rata adalah empat puluh tujuh, dan simpangan baku adalah lima ratus delapan belas. Di sisi lain, variabel motivasi untuk Balogo memiliki nilai rata-rata 47,40 dan simpangan baku 5,462, dengan nilai minimum 41 dan nilai maksimum 60. Data ini menunjukkan bahwa tingkat minat dan motivasi responden relatif seimbang, dengan nilai rata-rata yang hampir sama. Standar deviasi yang tidak terlalu besar mengindikasikan bahwa persebaran data cukup homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antar responden dalam hal minat dan motivasi terhadap olahraga Balogo. Hasil uji deskriptif dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MINAT	50	40	60	47.24	5.081
MOTIVASI	50	41	60	47.40	5.462
Valid N (listwise)	50				

Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil analisis regresi linier, variabel minat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat motivasi individu saat berpartisipasi dalam olahraga Balogo. Dengan koefisien regresi (B) sebesar 0,912, kita dapat melihat bahwa terdapat korelasi antara minat dan motivasi sebesar 0,912 unit untuk setiap kenaikan satu unit dalam minat. Dengan tingkat signifikansi 0,000—di bawah 0,05—nilai t adalah 11,082 menunjukkan bahwa pengaruh variabel minat terhadap motivasi secara statistik signifikan. Koefisien beta sebesar 0,848 menunjukkan bahwa minat memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi. Dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi seseorang berbanding lurus dengan tingkat minatnya terhadap olahraga Balogo. Hasil uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant) 4.339	3.907			1.110	.272
	MINAT .912	.082			.848	11.082 .000

Uji T-Test

Hasil uji *Paired Samples Statistics* menunjukkan bahwa rata-rata (*Mean*) nilai minat terhadap olahraga Balogo adalah 47,24, sedangkan rata-rata nilai motivasi adalah 47,40, dengan jumlah sampel (N) sebanyak 50 responden. Standar deviasi untuk minat sebesar 5,081, sedangkan untuk motivasi sebesar 5,462, yang menunjukkan adanya sedikit variasi dalam data. Selain itu, standar error mean masing-masing variabel adalah 0,719 untuk minat dan 0,772 untuk motivasi, yang menunjukkan tingkat ketidakpastian dalam estimasi rata-rata sampel. Hasil yang disajikan memberikan gambaran awal sebelum melakukan uji t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel. Hasil sampel dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Sampel

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	MINAT 47.24	50	5.081	.719
	MOTIVASI 47.40	50	5.462	.772

Hasil uji *Paired Samples Correlations* Menunjukkan bahwa korelasi antara minat dan motivasi terhadap olahraga Balogo adalah 0,848, yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif antara kedua variabel tersebut. Seperti yang terlihat dari nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, korelasi ini secara statistik signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semakin besar minat seseorang terhadap olahraga Balogo, semakin besar pula motivasinya, dan sebaliknya. Hasil sampel korelasi dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Sampel Korelasi

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 MINAT & MOTIVASI	50	.848	.000

PEMBAHASAN

Tingkat Minat terhadap Olahraga Balogo

Berdasarkan penelitian deskriptif, minat masyarakat terhadap olahraga tradisional Balogo rata-rata sebesar 47,24 dengan simpangan baku 5,081. Skor minat berkisar antara 40 hingga 60, menunjukkan tingkat minat masyarakat yang bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki minat yang kuat terhadap olahraga Balogo. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor budaya dan tradisi yang masih melekat dalam masyarakat Kampung Ohoy, Banjarbaru. Namun, terdapat juga sebagian kecil masyarakat dengan tingkat minat yang lebih rendah, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya eksposur terhadap olahraga ini atau preferensi terhadap olahraga modern lainnya.

Motivasi Masyarakat terhadap Olahraga Balogo

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel motivasi menunjukkan bahwa rata-rata (*Mean*) motivasi masyarakat terhadap olahraga Balogo adalah 47,40 dengan standar deviasi 5,462. Nilai ini sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat minat, yang menunjukkan bahwa meskipun beberapa individu mungkin memiliki minat yang sedang, motivasi mereka untuk tetap berpartisipasi dalam olahraga ini cukup tinggi. Rentang skor motivasi berada antara 41 hingga 60, yang menunjukkan adanya variasi dalam tingkat motivasi masyarakat. Motivasi ini dapat didorong oleh berbagai faktor, seperti dukungan sosial, manfaat kesehatan, serta nilai-nilai budaya yang melekat dalam olahraga Balogo.

Analisis Hubungan antara Minat dan Motivasi

Hasil uji *Paired Samples Correlations* Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara minat dan motivasi dalam olahraga Balogo, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai korelasi sebesar 0,848 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Secara keseluruhan, hal ini menunjukkan bahwa hubungan tersebut sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara dua variabel yang sedang diteliti. Dari temuan yang dipresentasikan di sini, tampak bahwa tingkat motivasi individu untuk berpartisipasi dalam olahraga Balogo berbanding lurus dengan tingkat minat mereka untuk berpartisipasi dalam permainan ini. Berdasarkan hasil analisis regresi linier, yang mencakup koefisien regresi (B) sebesar 0.912, nilai t sebesar 11.082, dan tingkat signifikansi 0.000, dapat disimpulkan bahwa minat memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi. Faktor lain yang mendukung kesimpulan ini adalah tingkat signifikansi sebesar 0.000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan satu unit dalam minat akan menyebabkan peningkatan 0.912 unit dalam motivasi ketika minat ditingkatkan. Dengan kata lain, minat merupakan salah satu faktor utama yang menentukan tingkat motivasi yang ada di kalangan masyarakat untuk berpartisipasi dalam olahraga Balogo.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Motivasi

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat minat dan motivasi masyarakat terhadap kegiatan yang melibatkan Balogo. Pertama, faktor budaya dan tradisi memiliki peran yang signifikan dalam mempertahankan minat masyarakat terhadap olahraga ini. Balogo merupakan bagian dari budaya masyarakat Banjar dan masih sering dimainkan dalam berbagai acara tradisional. Kedua, faktor lingkungan sosial juga berperan penting, di mana dukungan dari keluarga, teman, dan komunitas dapat meningkatkan minat dan motivasi seseorang dalam berpartisipasi. Ketiga, faktor fasilitas dan infrastruktur, seperti ketersediaan lapangan permainan dan peralatan olahraga, dapat memengaruhi keterlibatan masyarakat dalam olahraga ini. Jika fasilitas yang memadai tersedia, maka partisipasi masyarakat cenderung lebih tinggi. Keempat, faktor manfaat kesehatan dan rekreasi, di mana masyarakat yang menyadari manfaat kesehatan dari olahraga Balogo lebih termotivasi untuk terus bermain. Terakhir, pengaruh media dan promosi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi, terutama jika olahraga ini diperkenalkan lebih luas melalui berbagai platform media.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi masyarakat terhadap olahraga tradisional Balogo di Kampung Ohoy Banjarbaru cukup tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh skor minat rata-rata sebesar 47,24 dan skor motivasi sebesar 47,40. Dengan nilai korelasi 0,848 dan tingkat signifikansi 0,000, analisis korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat dan motivasi. Berdasarkan hal ini, tingkat minat seseorang terhadap Balogo berbanding lurus dengan tingkat motivasi mereka untuk berpartisipasi. Selain itu, hasil analisis regresi linier menunjukkan bahwa rasa ingin tahu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi, dengan koefisien regresi sebesar 0,912 dan nilai t sebesar 11,082. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan faktor utama yang mendorong motivasi komunitas untuk terus berpartisipasi dalam olahraga tradisional ini. Uji normalitas menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal, sehingga meningkatkan keandalan analisis. Elemen-elemen yang membentuk minat dan motivasi komunitas dalam olahraga Balogo meliputi dimensi budaya, konteks sosial, dorongan keluarga, dan ketersediaan fasilitas.

SARAN

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pemerintah daerah dan komunitas setempat lebih aktif dalam mengadakan kegiatan atau turnamen Balogo secara rutin untuk menjaga kelestarian olahraga ini. Selain itu, penyediaan fasilitas yang memadai, seperti arena bermain yang nyaman dan peralatan yang mudah diakses, dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berpartisipasi. Pendidikan mengenai pentingnya menjaga olahraga tradisional juga perlu ditanamkan sejak dini melalui sekolah dan komunitas lokal agar generasi muda semakin mengenal dan mencintai permainan ini. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, diharapkan olahraga Balogo dapat terus berkembang dan tetap menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat Kampung Ohoy Banjarbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yanuar Syauki. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Bebentangan Terhadap Pembelajaran Atletik Sprint. *Tulip (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 10(1), 6–12. Doi: 10.54438/Tulip.V10i1.179
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. Doi: 10.21070/2017/978-979-3401-73-7
- Ardi Afriansyah, Dikdik Baehaqi Arif, & Kireida Rona Islam. (2024). Development Of Civics Learning Through Colaktra (Congklak Nusantara) Innovation As A Traditional Game-Based Learning Media. *Journal Of Insan Mulia Education*, 2(1), 10–18. Doi: 10.59923/Joinme.V2i1.93
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana DediKasi: Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126. Doi: 10.31851/DediKasi.V4i1.5419
- Bjørke, L., & Mordal Moen, K. (2020). Cooperative Learning In Physical Education: A Study Of Students' Learning Journey Over 24 Lessons. *Physical Education And Sport Pedagogy*, 25(6), 600–612. Doi: 10.1080/17408989.2020.1761955
- Budiaji, W. (2019). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale And The Number Of Responses In Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131.
- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pjok Di Sd Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 1(1), 8–15. Doi: 10.59584/Jurnalpjkr.V1i1.17
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Pjok. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128. Doi: 10.54373/Imej.V5i3.1242
- Fathurrohman, M. A., Subroto, T., & Rahmat, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Audiovisual Terhadap Teknik Dasar Permainan Futsal Di Sekolah Systematic Literature Review. *Jurnal Porkes*, 7(1), 303–311. Doi: 10.29408/Porkes.V7i1.25164
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di Sman 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. Doi: 10.33365/Joupe.V2i1.951
- Kasanrawali, A., Hengki, Bonita Amaliah, & Endang Pratiwi. (2025). Pembinaan Permainan Traditional Pada Siswa Handil Bakti. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (Micjo)*, 2(1), 96–100. Doi: 10.62567/Micjo.V2i1.343
- Nasta'in, T., Nurkholis, M., & Allsabah, M. A. H. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa Se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal Of Kinanthropology (Ijok)*, 1(1), 29–35. Doi: 10.26740/Ijok.V1n1.P29-35
- Normuliatyi, S., Urahmah, N., Tinggi, S., Administrasi, I., & Amuntai, S. (N.D.). *Tashwir: Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya Permainan Tradisional Balogo Pada Masyarakat Kalimantan Selatan Dalam Karya Sastra*. 11(1), 31–43. Doi: 10.18592/Jt.V%Vi%I.9476
- Prameswari, N. K., & Anggraini, K. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I Sdn Lidah Kulon Iv. *Jurnal PgSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 75–86. Doi: 10.33369/PgSD.15.1.75-86
- Rakhman, A., & Wibawa, B. (2019). Character Learning Through Traditional Games Urang Banjar. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(11), 172–180.
- Syafriadi, S., Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pjok. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. Doi: 10.36312/Rj.V1i1.487

PROFIL SINGKAT

Akhmad Muzaqi lahir di Kota Banjarmasin pada tanggal 30 April 2001 yang merupakan mahasiswa tingkat akhir pada Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Lambung Mangkurat angkatan 2020.