

Dian Rahma Kumala

by Pjkr UPGRIS

Submission date: 14-Jul-2024 09:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 2415615154

File name: 19044-63262-1-CE.docx (124.67K)

Word count: 2991

Character count: 19426

Minat Masyarakat Millennial Di Desa Tajer Mulya Terhadap Permainan Tradisional Patok Lele

10 ARTICLE INFO

Article history
Received
Revised
Accepted

Keywords

Interests
Traditional Games
Catfish peg
Community

Kata kunci

Minat
Permainan Tradisional
Patok lele
Masyarakat

ABSTRACT

This study aims to determine how much interest the millennial community in Tajer Mulya Village has in the current traditional game of Patok lele. The research method used is a survey method with the type of research used is quantitative descriptive research. This research was conducted by filling out a statement questionnaire using a google form that was distributed through the whatsapp application. The targets and objectives of this research are millennial people in Tajer Mulya Village who are active in the village field in the afternoon with an age range of 10-34 years with the subject of millennial people, namely 50 respondents. The technique used is purposive sampling technique. The research instrument is a questionnaire containing 31 statement items. The results of the statistical data analysis showed that there were people who had an interest in the very high category had a total of 4 respondents with a percentage of 8%, the high category had a total of 10 respondents with a percentage of 20%, the medium category had a total of 20 respondents with a percentage of 40%, the low category had a total of 15 respondents with a percentage of 30%, and the very low category had a total of 1 respondent with a percentage of 2%. Based on the results of the study, it can be concluded that the interest of millennial people in Tajer Mulya village in the traditional game of Patok lele is in the Medium category.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat masyarakat milenial di Desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele saat ini. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survey dengan jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengisi kuisioner pernyataan menggunakan google form yang disebar luaskan melalui aplikasi whatsapp. Target dan sasaran penelitian ini adalah masyarakat milenial di Desa tajer mulya yang beraktifitas di lapangan desa saat sore hari dengan rentang usia 10-34 tahun dengan subjek masyarakat milenial yaitu dengan jumlah 50 orang responden. Teknik yang digunakan adalah teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa kuisioner angket yang berisi 31 item pernyataan. Hasil analisis data statistik penelitian diketahui bahwa terdapat masyarakat yang memiliki minat pada kategori sangat tinggi memiliki jumlah responden 4 orang dengan presentase 8%, kategori tinggi memiliki jumlah responden 10 orang dengan presentase 20%, kategori sedang memiliki jumlah responden 20 orang dengan presentase 40%, kategori rendah memiliki jumlah responden 15 orang dengan presentase 30%, dan kategori sangat rendah memiliki jumlah responden 1 orang dengan presentase 2%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat milenial di desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele masuk dalam kategori Sedang.



Generasi millennial adalah keturunan dari Baby Boomers dan generasi X, yang lahir dari tahun 1980-an hingga 2000-an dan termasuk dalam kelompok generasi muda yang berusia 15 hingga 34 tahun generasi milenial mengalami perubahan ekonomi dan teknologi yang signifikan mereka menjadi generasi yang berani, percaya diri, dan tidak kaku namun generasi milenial terutama yang tinggal di Indonesia memiliki kecenderungan berperilaku buruk karena kurangnya pendidikan moral serta mereka

sangat bergantung pada teknologi dan informasi dan mereka menyukai proses yang sederhana dan efektif (Arif, 2021; Khadijah, 2019; Permata Putri et al., 2017; Wiweka et al., 2019). Sehingga mereka sama sekali kurang mengenal apa itu permainan patok lele maupun permainan tradisional lainnya. Permainan tradisional adalah salah satu kultur budaya yang dimiliki masyarakat bangsa Indonesia yang mana permainan tradisional ini menjadi aset berharga yang sangat perlu untuk dilestarikan. Beberapa cara dilakukan yang bertujuan agar budaya dan nilai leluhur tidak punah atau hilang. Instrumen-instrumen yang digunakan untuk pelestarian budaya dan nilai luhur salah satunya adalah olahraga permainan (Harvianto & Abeng, 2021).

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang berbeda dengan permainan modern (MR, 2021). Semakin berkembangnya zaman modern ini, permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh kalangan anak-anak yang mana saat ini kebanyakan dari kalangan anak-anak sangat kecanduan dengan permainan yang berteknologi digital atau biasa disebut *smartphone*. Saat ini permainan tradisional menjadi semakin sulit untuk ditemukan dalam masyarakat. Anak-anak lebih suka menghabiskan waktu di depan layar komputer mereka untuk bermain *game online* atau bermain *play station*. Perkembangan teknologi dianggap atau tidaknya memiliki pengaruh yang signifikan dalam menggeser permainan tradisional di kalangan anak-anak. Di era digital saat ini, permainan tradisional menjadi langka (Pratama, 2021).

Permainan tradisional merupakan permainan yang mudah untuk dilakukan karena tidak memiliki peraturan yang mengikat dalam setiap permainan yang dimainkan sehingga permainan tradisional ini mudah untuk dipahami dan dimainkan sehingga juga dapat melatih kreativitas anak, sportivitas, kebersamaan, percaya diri, meningkatkan daya otak serta dapat mengenal lebih banyak terhadap budaya warisan dari daerah tertentu. Secara alami sebenarnya permainan tradisional mampu untuk menstimulasikan beberapa aspek perkembangan yaitu berupa aspek motorik, kognitif, emosional, spiritual, bahasa, ekologis, nilai moral dan bersosialisasi. Kegiatan olahraga dan kebiasaan pola hidup sehat dapat membantu meningkatkan individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara normal (Sholeh et al., 2021).

Maka dari itu permainan tradisional jangan sampai tertinggal atau dilupakan dengan begitu saja, bagaimanapun permainan tradisional memiliki makna dan manfaat yang begitu banyak dan besar yang terkandung didalamnya. Olahraga tradisional adalah permainan yang berasal dari masyarakat dan merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa dan termasuk faktor pembentuk fisik, kondisi fisik ini harus diperhatikan secara serius dan dirancang dengan teliti dan sistematis sehingga meningkatkan kesegaran fisik dan kemampuan alat tubuh untuk berfungsi (Arifin et al., 2022). Permainan rakyat yang telah ada sejak lama ini harus dilestarikan karena selain menjadi olahraga yang menyenangkan dan menghibur dalam konteks olahraga, mereka memiliki nilai sosial dan dapat mengembangkan kesehatan fisik pelakunya (Hakim, 2019).

⁹ Olahraga tradisional atau olahraga permainan membangun kegiatan bersosial atau komunikasi dengan teman lainnya dalam permainan beregu (Aguss et al., 2021). Penanaman nilai-nilai karakter adalah salah satu bentuk manfaatnya agar dapat membuat aspek fisik, rohani, dan moral sebagai nilai dasar untuk diterapkan kedalam pikiran seseorang agar menjadi lebih berarti dari sebelumnya ⁶ Permainan tradisional dapat mengasah keterampilan anak dalam membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh dan meningkatkan ketangkasan dan kelincahan anak, meningkatkan kecakapan dalam berkomunikasi dan keterampilan mengembangkan rencana yang efektif, meluapkan ⁶ emosi anak serta melatih anak untuk belajar dalam berkelompok (Amania et al., 2021; Atika Putri & Yelda Andespa, 2021; Ramadhani & Fauziah, 2020).

¹³ Minat merupakan suatu rasa kegemaran dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya perintah dari pihak manapun (Indrawan & Riyoko, 2020). Menurut (Syarif, 2019) Minat adalah kesukaan, keghairahan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu, ini mempengaruhi pemfokusan perhatian seseorang sehingga memotivasi mereka untuk melakukan atau memperhatikan sesuatu dengan serius. ¹⁹ Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasannya minat merupakan suatu perasaan ketertarikan pada suatu hal sehingga mempengaruhi pemfokusan perhatian yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan serius.

Olahraga tradisional patok lele merupakan olahraga dikalangan masyarakat. ¹² Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, ¹⁷ orang dewasa berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, permainan ini dimaksudkan untuk mengisi waktu kosong atau luang. Olahraga ini biasanya lebih sering dilakukan oleh anak laki-laki di masyarakat pesisir. Olahraga ini sudah lama ada sejak nenek moyang kita (Pratama, 2021).

Permainan benthik atau yang biasa dikenal dengan sebutan patil atau masyarakat Jawa telah lama mengetahui dengan sebutan patok lele. Permainan ini dimainkan dalam kelompok 3–4 orang. Kata "benthik" berarti "bentur". Dalam permainan, anda dapat mendengar bunyi "thik" yang dihasilkan oleh benturan menggunakan alat berbentuk kayu yang berukuran berbeda. Benthong adalah kayu panjang dan yang pendek disebut janak. Suara thik merupakan suara dari hasil benturan antara benthong dan janak (Lioni & Heri, 2015). Permainan Patil Lele adalah permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan penjumlahan siswa. Dalam permainan ini, siswa akan belajar tentang konsep matematika sambil bermain dan berinteraksi dengan teman-teman mereka (Fanani et al., 2024). Permainan petok lele ini sangat membutuhkan konsentrasi dan ketahanan daya tahan fisik yang baik serta kekuatan pada otot tangan. Didalam ⁸ permainan patok lele terdapat juga unsur ketangkasan dan kegembiraan serta permainan ini dapat melatih kemampuan dalam bekerjasama, kejujuran, percaya diri, kekuatan dan juga keterampilan diri. Tujuan yang ingin dituju penulis yaitu untuk mengetahui seberapa besar minat masyarakat millennial di desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele saat ini.

Berdasarkan beberapa informasi yang penulis temui terdapat beberapa persepsi masyarakat milenial di desa Tajer Mulya yang belum memiliki pemahaman tentang permainan tradisional patok lele sehingga banyak dari masyarakat milenial di desa Tajer Mulya tidak lagi memainkan permainan tersebut, karena terdapat masyarakat yang belum mengenal apa itu permainan tradisional patok lele. Sebagian masyarakat masih banyak yang beranggapan permainan ini adalah permainan yang tidak hits dan sudah tertinggal zaman. Penulis ingin dan sangat tertarik untuk mengetahui sejauh mana minat masyarakat milenial terhadap permainan tradisional patok lele

7 METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *survey*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan mengisi kuisisioner pernyataan menggunakan *google form* yang disebar luaskan melalui aplikasi whatsapp. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu *sampling non-random*. Dalam metode ini, peneliti menentukan identitas khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk melakukan pengambilan ilustrasi. Target penelitian ini adalah masyarakat milenial di Desa Tajer Mulya, Kec. Long Ikis, Kab. Paser Kalimantan Timur yang beraktifitas di lapangan desa saat sore hari dengan rentang usia 10-34 tahun.

Populasi dalam penelitian ini merupakan masyarakat milenial di Desa Tajer Mulya, Kec. Long Ikis, Kab. Paser Kalimantan Timur yang berjumlah 1.661 orang. Sampel yang digunakan berjumlah 50 orang. Instrumen penelitian berupa kuisisioner angket yang merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diajukan kepada responden dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban yang bersumberkan dari (Gani et al., 2019). Metodologi penelitian adalah bagian penting dari penelitian. (Dirgantoro, 2020).

Permainan patok lele tradisional dipengaruhi oleh dua faktor dan enam indikator: 1. Faktor Intrinsik, terdiri dari empat indikator: perasaan senang, ketertarikan, pemahaman, dan motivasi. 2. Faktor Ekstrinsik, terdiri dari dua indikator: lingkungan dan fasilitas. Kuisisioner angket yang digunakan mengandung 31 pernyataan. Dalam pernyataan positif, skor 4 diberikan untuk tanggapan "Sangat Setuju", skor 3 untuk tanggapan "Setuju", skor 2 untuk tanggapan "Tidak Setuju", dan skor 1 untuk tanggapan "Sangat Tidak Setuju". Dalam pernyataan negatif, skor 1 diberikan untuk tanggapan "Sangat Setuju", skor 2 untuk tanggapan "Setuju", skor 3 untuk tanggapan "Tidak Setuju", dan skor 4 untuk tanggapan "Sangat Tidak Setuju".

Sebelum angket pernyataan dijadikan instrumen penelitian, angket telah melalui tahap persetujuan para ahli dan tahap uji validitas untuk mengukur ketepatan di setiap butir pernyataan. Mengetahui valid tidaknya instrumen telah dilakukannya perhitungan *korelasi person* dengan tabel koefisien korelasi pada signifikan 5% yang dilaksanakan kepada 20 sampel masyarakat milenial di Desa Tajer Mulya, Kec. Long Ikis, Kab. Paser Kalimantan Timur. Dengan hasil r hitung > dari r tabel (0,444) saat uji coba dan pernyataan dinyatakan valid. Sehingga item yang digunakan untuk penelitian

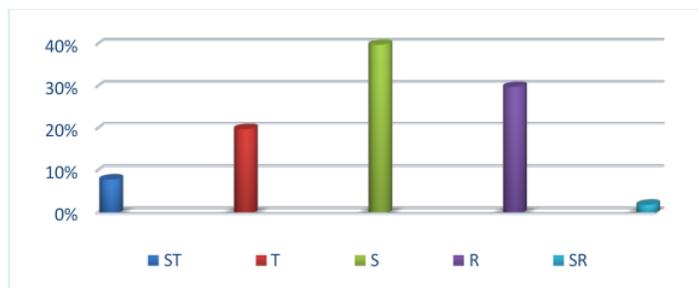
ini tetap dengan jumlah 31 item pernyataan dan dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan perhitungan statistik Cronbach's Alpha dengan perolehan score 0,868. Dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari r tabel yang dapat diartikan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif presentase yang menggunakan alat bantu berupa Microsoft Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai Minat Masyarakat Millennial Di Desa Tajer Mulya Terhadap Permainan Tradisional Patok Lele sebanyak 50 responden. Peneliti menggunakan data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase dan analisis statistik deskriptif, instrumen penelitian adalah skala likert. Adapun data yang diperoleh dapat diamati dari tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Minat Masyarakat Millennial di desa Tajer Mulya

<i>Kategori</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Sangat Tinggi	4	8%
Tinggi	10	20%
Sedang	20	40%
Rendah	15	30%
Sangat Rendah	1	2%
Jumlah	50	100%

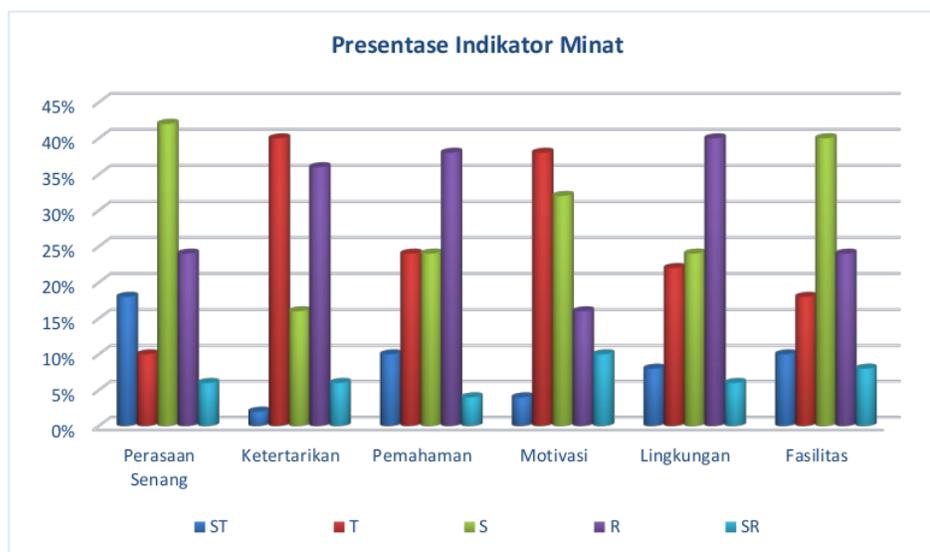


Gambar 1. Diagram Hasil Minat Masyarakat Millennial di desa Tajer Mulya

Untuk dapat mengetahui keseluruhan kriteria minat masyarakat millennial di desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional sehingga dilakukan analisis deskriptif presentase berdasarkan indikator dalam instrumen penelitian. Indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian dalam deskriptif presentase adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil presentase indikator minat masyarakat millennial didesa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele

Kategori	Perasaan Senang	Ketertarikan	Pemahaman	Motivasi	Lingkungan	Fasilitas
Sangat Tinggi	18%	2%	10%	4%	8%	10%
Tinggi	10%	40%	24%	38%	22%	18%
Sedang	42%	16%	24%	32%	24%	40%
Rendah	24%	36%	38%	16%	40%	24%
Sangat Rendah	6%	6%	4%	10%	6%	8%
Jumlah	100%	100%	100%	100%	100%	100%



Gambar 2. Diagram distribusi presentase indikator minat masyarakat millennial didesa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele

Berdasarkan **tabel 3** menunjukkan bahwa, presentase tertinggi terdapat pada indikator perasaan senang dengan kategori sedang yang memiliki presentase 42%, Indikator ketertarikan berada dalam kategori tinggi dan memiliki presentase 40%; indikator pemahaman berada dalam kategori rendah dan memiliki presentase 38%; indikator motivasi berada dalam kategori tinggi dan memiliki presentase 38%; dan indikator fasilitas berada dalam kategori sedang dan memiliki presentase 40%. Dari hasil menunjukkan bahwa masyarakat millennial di desa Tajer Mulya mempunyai perasaan senang yang sedang terhadap minat permainan tradisional patok lele.

Pembahasan hasil penelitian ini bisa menjadi sebuah interpretasi lebih lanjut dalam minat dan preferensi setiap individu yang berbeda-beda satu sama lain berdasarkan kualitas unik mereka. Dalam berolahraga, setiap orang memiliki kebutuhan, pengalaman, kekhawatiran, dan perspektif yang unik. Beberapa hasil penelitian juga mendukung manfaat permainan tradisional diantaranya dilakukan oleh (Irfan et al., 2023) Budaya terkait masyarakat Bima melakukan berbagai aktivitas dan olah raga

tradisional, namun seiring berjalannya waktu, generasi muda mulai menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang asing.

Dari data diatas dapat diartikan secara keseluruhan minat masyarakat millennial di Desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele masuk dalam kategori sedang karena frekuensi yang tertinggi terdapat pada kategori sedang yang memiliki jumlah responden 20 orang dengan presentase 40%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesimpulan dari minat masyarakat millennial di desa Tajer Mulya terhadap permainan tradisional patok lele masuk dalam kategori sedang dengan presentase 40% dengan perolehan skor rata-ratanya 94,16. Minat masyarakat dengan jumlah 4 orang termasuk dalam kategori sangat tinggi, 10 orang termasuk dalam kategori tinggi, 15 orang termasuk dalam kategori rendah dan 1 orang termasuk dalam kategori sangat rendah. Bila ditinjau dari indikator minat masyarakat indikator perasaan senang yang paling dominan dengan memperoleh presentase 42% dengan kategori sedang. Harapan peneliti permainan tradisional patok lele semakin banyak peminatnya lagi. Saran yang dapat peneliti beri adalah tetap melestarikan bebragai macam permainan tradisional termasuk patok lele agar warisan budaya leluhur tidak hilang ataupun punah.

DAFTAR PUSTAKA

- abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari., M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56. Doi: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1368>
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Arif, M. (2021). Generasi Millennial Dalam Internalisasi Karakter Nusantara. *Press*, 1–273. http://repository.iainkediri.ac.id/eprint/682%0ahttp://repository.iainkediri.ac.id/682/1/Generasi_Milenial_Moh_Arif.Pdf
- Arifin, R., Kahri, M., Rahman, M. H., & Faisal, M. (2022). Program Latihan Peningkatan Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Junior Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 288–292. <https://doi.org/10.31571/jpo.v11i2.4578>
- Atika Putri, A., & Yelda Andespa. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompa Panjang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kindergarten: Journal Of*

Islamic Early Childhood Education, 4(2), 165–172.
[Http://Dx.Doi.Org/10.24014/Kjiece.V4i2.12506](http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12506)

- Dirgantoro, L. A. Fauzan Dan E. W. (2020). *Program Studi Pendidikan Jasmani Dipublikasikan Oleh : Upt Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin Upt Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Ba*. 80–86.
- Fanani, N. A., Dia, A., Sari, I., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Karakter, P. (2024). *Issn 3030-8496 Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 1(2), 21–32.
- Gani, A., Ismaya, B., & Dimiyati, A. (2019). Fm 07 Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Sepak Bola Meraka Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin. *Sport Science*, 12(15), 47–54.
- Hakim, A. A. (2019). Survei Perkembangan Olahraga Tradisional Di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol.8(No.1), Pp.33-38. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/31051>
- Harvianto, Y., & Abeng, A. T. (2021). Pelestarian Nilai Luhur Budaya Dayak Melalui Olahraga Di Kota Palangka Raya. *Jendela Olahraga*, 6(1), 130–138. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.7073>
- Indrawan, Y., & Riyoko, E. (2020). *Kebijakan Dispora Kota Palembang Dalam Megembangkan Minat Masyarakat Untuk Berolahraga*.
- Irfan, I., Amar, K., Faidin, N., & Bahri, S. (2023). Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional Gantao Sebagai Ekspresi Kegiatan Kebudayaan Masyarakat Bima. *Jurnal Pengabdian ...*, 4(4), 3487–3493.
[Http://Ejournal.Sisfokomtek.Org/Index.Php/Jpkm/Article/View/1826%0ahttps://Ejournal.Sisfokomtek.Org/Index.Php/Jpkm/Article/Download/1826/1294](http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1826%0ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/1826/1294)
- Khadijah, C. (2019). Transformasi Perpustakaan Untuk Generasi Millennial Menuju Revolusi Industri 4.0. *Iqra': Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (E-Journal)*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.30829/iqra.v12i2.3983>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. [Http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Historis](http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis)
- Lioni, A., & Heri, R. (2015). Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. *Inosains Jurnal*, 10(1), 1–17.
- Mr, M. H. (2021). *Lunturnya Permainan Tradisional*. 5, 3–3. File:///C:/Users/Dell/Downloads/4568-11447-3-Pb (1).Pdf
- Permata Putri, N., Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, P., & Pgrri Pacitan, S. (2017). Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Generasi Millennial. In *45 Widyabastra* (Vol. 05, Issue 1).
- Pratama, N. Z. (2021). Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7, 2013–2015.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya Dan Permainan Tradisional Pada Keterampilan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Sholeh, A., Samidi, S., & Amiruddin, A. (2021). Survei Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Smp/Sederajat Se-Kecamatan Awayan Kabupaten Balangan.

Stabilitas: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 2(3), 129–135.
<https://doi.org/10.20527/Mpj.V2i3.1060>

Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Syarif, A. (2019). *Minat Masyarakat Berolahraga Rekreasi Di Kegiatan Car Free Daydi Kota Palangka Raya*.

Wiweka, K., Sandi Wachyuni, S., & Agus Rini, N. (2019). Volume 4, Nomor 3 Halaman 38-53 *Jurnal Sains Terapan Pariwisata Perilaku Berwisata Wisatawan Generasi Milenial Di Jakarta Pada Era Revolusi Industri 4.0. J-Stp*, 4(3).

Dian Rahma Kumala

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	Submitted to Kaplan Professional School of Management Student Paper	2%
3	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
4	putusan3.mahkamahagung.go.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	journal.upgris.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	jim.teknokrat.ac.id	

Internet Source

1 %

10

text-id.123dok.com

Internet Source

1 %

11

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Student Paper

1 %

12

repository.upi.edu

Internet Source

1 %

13

Submitted to Universitas Kristen Satya
Wacana

Student Paper

1 %

14

ijcs.stmikindonesia.ac.id

Internet Source

1 %

15

dspace.uui.ac.id

Internet Source

<1 %

16

repository.yudharta.ac.id

Internet Source

<1 %

17

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

18

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

19

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

20	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
21	11041983mileage.wordpress.com Internet Source	<1 %
22	cahaya-ic.com Internet Source	<1 %
23	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
25	Ramadhan Arifin, Mariful Kahri, Muhammad Hafiza Rahman, Muhammad Faisal. "PROGRAM LATIHAN PENINGKATAN KONDISI FISIK PEMAIN SEPAKBOLA JUNIOR KABUPATEN TANAH LAUT", Jurnal Pendidikan Olahraga, 2022 Publication	<1 %
26	Shintya Yuliana, Nor Norisanti, Faizal Mulia. "Peran Kualitas Pelayanan dengan Aplikasi PLN Mobile dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan", Journal of Management and Bussines (JOMB), 2019 Publication	<1 %
27	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %

e-journal.iakntarutung.ac.id

28

Internet Source

<1 %

29

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

30

polgan.ac.id

Internet Source

<1 %

31

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

32

www.mariataniguchi.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Dian Rahma Kumala

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/100

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
