

## Upaya Mengenalkan Nilai-nilai Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Balogo Kalimantan

Dini Wulandari

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

[dini79956@gmail.com](mailto:dini79956@gmail.com)

### Abstract

*Indonesia has a lot of culture that needs to be protected and preserved, one of which is traditional games. This neglectful attitude towards traditional games has resulted in the displacement of the existence of traditional games themselves, including Balogo and its local wisdom values. The aim of this research is to describe the traditional Balogo game which contains history, rules of play, local wisdom values, and efforts to introduce the local wisdom values of the Balogo game. This research method uses a type of literature that refers to book, article and e-journal literature. Efforts have been made to introduce the traditional Balogo game from various parties, one of which is by holding competitions at cultural festivals held even in communities in the Balogo game area. Local wisdom values continue to be preserved so that in the future they will still become part of cultural identity and be passed on again.*

**Keywords:** Effort, Identity, Tradition, Culture, Balogo

---

### Abstrak

Indonesia mempunyai banyak sekali budaya yang perlu untuk dilindungi dan dilestarikan, salah satunya adalah permainan tradisional. Adanya sikap abai terhadap permainan tradisional mengakibatkan bergesernya keberadaan permainan tradisional itu sendiri termasuk Balogo beserta nilai-nilai kearifan lokalnya. Tujuan penelitian ini guna mendeskripsikan permainan tradisional Balogo yang di dalamnya memuat sejarah hukum bermain, nilai-nilai kearifan lokal, dan upaya mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal permainan Balogo. Metode penelitian ini menggunakan jenis kepustakaan yang mengacu pada literatur buku, artikel, dan *e-journal*. Upaya mengenalkan permainan tradisional Balogo dari berbagai pihak telah dilakukan, salah satunya dengan adanya perlombaan di festival budaya yang diselenggarakan bahkan di komunitas daerah permainan Balogo ini. Nilai-nilai kearifan lokal terus dilestarikan agar di kemudian hari masih menjadi bagian dari identitas budaya dan diwariskan kembali.

**Kata kunci:** Upaya, Identitas, Tadisi, Budaya, Balogo



## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat krusial untuk dilindungi dan terus dilestarikan, salah satunya adalah permainan tradisional, namun pada era teknologi sekarang yang lebih canggih, anak zaman sekarang cenderung lebih menyukai permainan *modern* karena menurut mereka permainan *modern* jauh lebih menyenangkan, maju dan tidak ketinggalan zaman. Dewasa ini, semakin banyak orang yang memakai gawai guna mengakses aplikasi permainan yang ada di dalamnya (Rustan & Munawir, 2020). Selain itu adanya sikap abai terhadap kelestarian permainan tradisional juga termasuk dari penyebab bergesernya eksistensi permainan tradisional di Indonesia. Padahal permainan tradisional banyak sekali macamnya, salah satunya adalah Balogo namun sudah sangat jarang dimainkan. Di mana permainan tradisional Balogo banyak sekali memuat nilai-nilai kearifan lokal yang mencerminkan negara Indonesia (Cendana & Suryana, 2021).

Permainan tradisional Balogo bukan hanya sekadar hiburan semata, tetapi juga mengandung nilai-nilai kearifan lokal orang-orang Indonesia sebenarnya seperti kerjasama, sportivitas dan kreativitas (Widyaning Tyas & Widiasari, 2023). Salah satu cara untuk melestarikannya adalah dengan mengenalkan permainan tradisional ke dalam kegiatan bermain tradisional di lingkungan bermain serta adanya keikutsertaan diri pada lomba-lomba yang memuat perlombaan permainan tradisional yang diadakan secara berkala (Nataliya, 2016). Selain itu sebagai pengguna jejaring sosial media juga dapat memanfaatkan media sosial untuk berbagi video tutorial atau cerita menarik tentang permainan tradisional. Sangat penting sekali untuk melestarikan permainan tradisional karena dapat mengenalkan budaya bangsa, menstimulasi kreativitas dan imajinasi para pemain permainan tradisional serta membangun nilai kearifan lokal yang perlu dilestarikan (Sonjaya et al., 2021).

Tujuan penelitian ini adalah guna mendeskripsikan permainan tradisional khususnya Balogo, termasuk di dalamnya memuat sejarah, aturan bermain dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalam permainan tersebut. Selain itu pada penelitian ini juga mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam upaya mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional Balogo. Di samping itu, penelitian ini sebagai penulisan guna sebagai bahan bacaan dan menjadi salah satu cara melestarikan nilai-nilai kearifan lokal dan mengembangkan permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal.

Upaya merupakan usaha yang menunjukkan tindakan yang dilakukan guna mencapai suatu tujuan yang bisa bersifat fisik, mental atau gabungan antara keduanya (Rosala, 2020). Selain itu, upaya adalah semua aktivitas yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah (Khasanah et al., 2023). Menurut (Veronica et al., 2022) upaya juga diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang terarah untuk menuju hasil akhir. Berdasarkan pengertian di atas, upaya adalah segala tindakan untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan masalah yang bersifat fisik maupun mental. Secara keseluruhan yang mengacu pada judul penelitian, upaya mengacu pada segala bentuk tindakan yang dilakukan untuk melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional Balogo serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Nilai-nilai kearifan lokal adalah serangkaian nilai, norma, pengetahuan dan praktik yang sudah diwariskan secara turun-temurun dalam suatu golongan masyarakat tertentu (Agus Salim & Wedra Aprison, 2024). Secara sederhana, nilai kearifan lokal merupakan kebijaksanaan yang dimiliki masyarakat tertentu dan sudah teruji keabsahannya melalui waktu (Satino, dkk., 2024). Kearifan lokal sendiri dimiliki oleh setiap golongan yang unik di mana sesuai dengan kondisi geografis, sosial, budaya setempat dan nilai-nilai ini bersifat dinamis mengikuti perkembangan zaman namun tidak menghilangkan nilai dasar yang telah diwariskan (Affandy, 2019a). Nilai kearifan lokal penting karena suatu identitas budaya yang menjadi ciri khas dan pembeda komunitas (Riyanti & Novitasari, 2021). Menurut Piswatama & Ivana (2023) nilai-nilai kearifan lokal ini sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan karena dengan nilai kearifan lokal dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada di komunitas tersebut. Pengertian permainan tradisional merupakan permainan yang sesuai dengan adat istiadat masyarakat setempat (Ardiyanto, 2018). Permainan yang dibawakan dan beralih dari generasi ke generasi (Saleh, dkk., 2017). Menurut (Pratiwi & Kristianto, 2014) permainan tradisional adalah permainan yang di dalamnya terdapat sejarah yang sesuai dengan karakteristik nilai budaya dari daerahnya. Dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang ada sejak dahulu dan diturunkan secara turun-menurun ke orang-orang selanjutnya dan mengandung nilai-nilai budaya setempat.

Permainan Balogo merupakan permainan tradisional berasal dari Kalimantan yang dimainkan dengan merobohkan logo lawan menggunakan *panapak* (sejenis tongkat kecil dari kayu) (Paskanova, 2024). Nama Balogo berasal dari kata logo, yaitu bermain menggunakan alat 'logo'. Permainan Balogo sendiri dimainkan dengan keterampilan

memainkan logo agar mampu menjatuhkan logo lawan yang telah dipasang (Istati, 2017). Berdasarkan pengertian di atas, Balogo adalah permainan tradisional berasal dari Kalimantan yang terbuat dari kayu dan berbentuk seperti 'logo'. Disimpulkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal adalah segala sesuatu yang di dalamnya terdapat nilai, norma, pandangan yang dimiliki setiap golongan dan bersifat unik serta dinamis yang disesuaikan dengan keadaan geografisnya guna pedoman hidup dan identitas budaya. Dalam konteks permainan tradisional Balogo, nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya seperti kerjasama, sportivitas, kesabaran dan juga penyusunan strategi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif kajian jenis kepustakaan (*library research*) (Abdussamad, 2021). Jenis penelitian mengacu pada kepustakaan literatur buku, artikel, maupun *e-journal* (Firmansyah et al., 2021). Penelitian dianalisis secara mendalam melalui literatur sehingga diambil kesimpulan dan temuan dalam penelitian ini (Bellaputri et al., 2022). *Literature review* mencari sumber bacaan disesuaikan dengan mencari buku, artikel, *e-journal* antara 2014 sampai tahun 2024 dan disesuaikan dengan judul penelitian (Meliyafara Pratiwi et al., 2022).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada era teknologi yang semakin canggih, permainan tradisional semakin ditinggalkan karena kurangnya minat untuk mewariskan permainan tradisional. Ini diperkuat oleh peneliti sebelumnya oleh (Putri & Hasyim, 2017) yang mengatakan bahwa permainan tradisional semakin terlupakan karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari nenek moyang, yang di dalamnya memuat nilai kebudayaan setempat (Iswinarti & Saraswati, 2022). Permainan tradisional mempunyai aturan yang tidak sama dari permainan tradisional yang lainnya serta permainan tradisional bisa dimainkan perorangan atau lebih dari satu dalam permainannya (Mulyani, 2016).

Di Indonesia sendiri sangat banyak macam permainan tradisional. Permainan yang di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri merupakan nilai yang dijunjung tinggi oleh orang-orang sekitar yang dapat memberikan corak pada kehidupan masyarakatnya (Iswatiningsih, 2019). Nilai-nilai kearifan bukan hanya sekedar kepercayaan, tetapi sebagai pondasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan

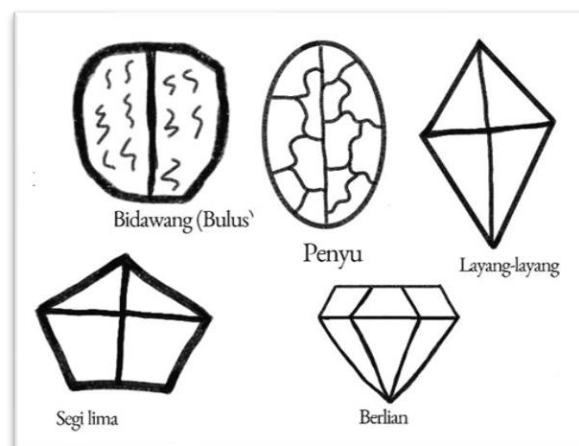
diamalkan (Istiawati, 2016). Menurut Affandy (2019) nilai-nilai kearifan lokal juga mengandung nilai yang positif, keluhuran budi pekerti dan kebaikan di dalamnya. Nilai kearifan lokal juga mengangkat nilai estetika dalam berperilaku serta mengandung nilai religi, moral dan mengajarkan nilai toleransi (Wiediharto et al., 2020). Nilai kearifan lokal juga mengandung simbol-simbol yang telah diciptakan oleh masyarakat melalui berbagai interaksi (Wiratmaja et al., 2021). Kesimpulan di atas menjelaskan bahwa nilai-nilai kearifan lokal adalah norma dan aturan yang ada di masyarakat melalui berbagai interaksi sebagai pondasi kehidupan.

Kebanyakan permainan tradisional berasal dari budaya masyarakat yang menjadikan permainan tersebut sebagai media untuk berkomunikasi antar individu (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional umumnya memiliki latar belakang nilai budaya yang identik dengan karakteristik daerahnya (Situmorang & Nugroho, 2022). Handoko dan Gumantan (2021) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang sebenarnya diwariskan oleh keturunan semenjak awal dan diteruskan guna menjaga nilai-nilai lokal yang terdapat di dalamnya. Permainan tradisional juga sebenarnya sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, karena bermain menggunakan permainan tradisional memberikan dampak yang signifikan bagi fisik motorik (Taati Wulandari, 2015). Adanya permainan tradisional yang memuat nilai-nilai kearifan lokal setiap daerah Indonesia juga membantu melestarikan keaslian karakteristik anak bangsa agar mencerminkan seperti apa rakyat Indonesia sebenarnya (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Berdasarkan pengertian permainan tradisional di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu alat berkomunikasi yang memuat nilai-nilai kearifan lokal setiap daerah di Indonesia.

*Balogo* merupakan salah satu permainan tradisional berasal dari Kalimantan yang hingga kini masih terus dilestarikan di Indonesia, terutama pada saat festival Erau di Tenggarong. Permainan *Balogo* juga mengandung nilai filosofis dari para leluhur sebagai kebiasaan yang diwariskan nenek moyang suku Dayak di Kalimantan (Manda et al., 2022). Permainan *Balogo* ini berasal dari kata "logo" karena bentuknya yang seperti logo berbentuk segi lima atau berlian, permainan *Balogo* ini melibatkan keterampilan motorik halus maupun kasar dengan merobohkan logo lawan yang sebelumnya telah dipasang (Agustina & Khasyi'in, 2023). *Balogo* ini mengandung nilai kearifan lokal seperti kejujuran, kerja sama dan musyawarah mufakat antar sesama tim (Syaharuddin et al., 2018). Permainan *Balogo* dipercayai oleh masyarakat Kalimantan zaman dahulu sebagai

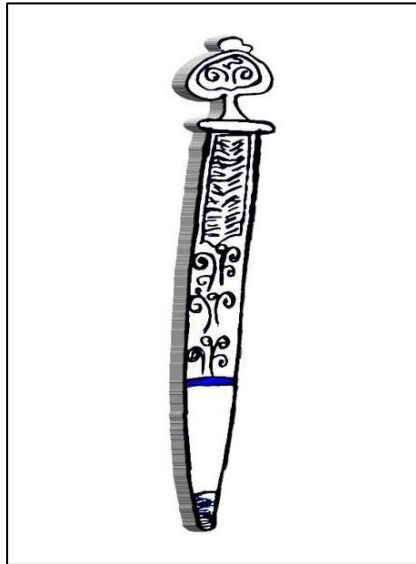
permainan yang mengukur tingkat keberuntungan kehidupan. Ini berkaitan dengan permainan *Balogo* yang mengharuskan para pemain untuk menyusun strategi sebelum merobohkan “logo” lawan (Normuliati & Urahmah, 2023). Selain itu masyarakat adat dayak juga memainkannya untuk menyambut musim panen padi dan juga upacara *Tiwah* (upacara kematian seseorang) (Fajriani et al., 2022).

Permainan *Balogo* dapat dilakukan individu maupun berkelompok, apabila dimainkan dengan berkelompok maka permainan harus sama dengan jumlah orang di dalam kelompok, begitu pula dengan jumlah “logo” yang nantinya akan dipakai. Total pemain beregu minimal 2 orang dan maksimal 6 orang. Ketentuan memasang “logo” adalah didirikan berbaris ke belakang disesuaikan dengan garis-garis melintang. Pemain memakai alat lain berupa *penapak* atau dapat juga disebut *campai*. Ini adalah alat pemukul yang berukuran 40 cm dengan lebar 2 cm. pemukul ini berguna untuk mendorong logo milik sendiri agar dapat menumbangkan logo milik lawan (Irmawati & Resyiva, 2023). Alat yang dipakai untuk permainan *Balogo* biasanya terbuat dari tempurung kelapa dan diampelas agar terlihat lebih rapi dan bersih (Sugianto, 2017). Ukuran garis tengah tempurung kelapa berkisar 5-7 cm dan ketebalan rata-rata 1-2 cm. Bentuk “logo” sendiri ada banyak macamnya seperti, bentuk bidawang (bulus), *biuku* (penyu), segitiga, layang-layang, berlian, dan bentuk segi lima (Nurhaliz et al., 2022).



**Gambar 1. Bentuk Logo**

Pemain memakai alat lain berupa *penapak* atau dapat juga disebut *campai*. Ini adalah alat pemukul yang berukuran 40 cm dengan lebar 2 cm. pemukul ini berguna untuk mendorong logo milik sendiri agar dapat menumbangkan logo milik lawan (Irmawati & Resyiva, 2023).



**Gambar 2. Bentuk Penapak**



**Gambar 3. Permainan Balogo**

Setiap pemain dalam kelompok diberi kesempatan dua kali dalam setiap putaran untuk merobohkan logo lawan. Pada kesempatan pertama, apabila pemain satu berhasil menjatuhkan logo lawan maka poin yang didapat akan digandakan sesuai dengan posisi logo lawan. Namun, apabila pemain tersebut dapat langsung mengenai logo lawan dengan posisi paling belakang maka ronde tersebut berakhir dan tim mendapatkan poin maksimal. Setiap ronde biasanya mempunyai batas waktu, pemenang ditentukan berdasar perolehan poin paling tinggi. Istilah untuk pemenang biasanya disebut dengan janggut-janggut. Pemenang diperkenankan untuk mengelus janggutnya sendiri atau janggutnya lawan main sambil berteriak “janggut-janggut” (Asri et al., 2021).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah setempat guna melestarikan permainan tradisional Balogo ini, antara lain dengan diadakannya lomba Balogo pada festival budaya *Erau*. Bahkan pemerintah Banjar juga membuka perlombaan se-Kalimantan Selatan. Selain itu, Kalimantan Timur sendiri mempunyai lembaga Kebudayaan Nusantara Provinsi dan Duta Budaya yang ikut membantu melestarikan berbagai jenis permainan tradisional Kalimantan dengan mempromosikan ke sekolah-sekolah, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Karena dengan melestarikan permainan *Balogo* ini juga membantu melestarikan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di dalam permainan tersebut.

Seperti yang sudah dijelaskan di awal bahwa permainan Balogo sendiri memiliki nilai kearifan lokal seperti seperti kejujuran, kerja sama dan musyawarah mufakat antar sesama tim. Kerja sama secara tidak langsung terjadi pada saat pemain merobohkan logo lawan. Saat melakukan permainan Balogo, para pemain juga bersikap kooperatif guna berjalannya permainan Balogo. Selain itu penanaman nilai kearifan lokal diwujudkan dengan melakukan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah. Permainan ini mengajarkan berbagai nilai-nilai kearifan lokal yang positif dalam kehidupan masyarakat yang harmonis. Selain itu kearifan lokal yang dapat diambil dalam permainan ini adalah kedisiplinan diri dengan adanya kepatuhan dalam mengikuti peraturan permainan yang telah disepakati sebelumnya. Sportivitas juga terlihat pada kelapang hati para pemain yang mengalami kekalahan pada saat bermain (Fajriani et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional *Balogo* sudah banyak memberikan manfaat dan nilai-nilai kearifan lokal bagi kehidupan sehari-hari. Ini terjadi secara tidak langsung pada saat melakukan permainan Balogo. Nilai-nilai kearifan lokal yang sampai saat ini terus dilestarikan oleh berbagai pihak, mulai dari pemerintah, komunitas, sampai ke masyarakat. Semua pihak telah berupaya untuk melestarikan semua nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini. Salah satunya berupaya dengan adanya pengenalan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan Balogo dalam kejuaran festival daerah atau memperingati hari jadi suatu daerah karena, sudah sepatutnya masyarakat Indonesia melestarikan permainan-permainan tradisional. Harapan di kedepan bahwa adanya kurikulum yang secara spesifik mengenalkan permainan ini dan mempraktekkannya di dunia sekolah, semenjak pendidikan anak usia dini hingga ke



sekolah menengah atas. Ini termasuk salah satu cara untuk membantu para anak-anak untuk mengurangi tingkat bermain gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.; I). CV. Syakir Media Press.
- Affandy, S. (2019a). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 201–225. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Affandy, S. (2019b). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 201–225. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Agus Salim, & Wedra Aprison. (2024). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.31004/jpion.v3i1.213>
- Agustina, R. N., & Khasyi'in, N. (2023). Budaya Permainan Tradisional Balogo dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(5), 1352–1360.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. In A. Ardiyanto (Ed.), *Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital* (pp. 173–176). Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- 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. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Bellaputri, A., Dermawan Purba, F., & Qodariah, L. (2022). Kualitas Hidup Orang Tua Dari Anak Dengan Disabilitas Intelektual: Studi Kualitatif. *Journal Psychology of Science and Profession*, 6(1), 42–57.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Fajriani, K., Pancasilawati, A., Hasmawaty, H., & Liana, H. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Balogo. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 92–104. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.4024>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha, K. D. I. (2021). ESENSI PERBEDAAN METODE KUALITATIF DAN KUANTITATIF. *Elastisitas : Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Irmawati, & Resyiva. (2023). Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Balogo pada Pembelajaran Penjas Di SDN-1 Sabuh Kecamatan Teweh Baru. *Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Istati, M. (2017). Penguatan Keterampilan Konseling Anak: Memahami Karakteristik Anak Melalui Permainan Balogo. *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 7(2), 1–9.

- Istiawati, N. F. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v10i1.78>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–164. <https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10244>
- Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 1–220. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>
- Khasanah, B. A., Nuria, N., Devasari, P., Putri, F. A., Rahmawati, R., & Syahputra, R. K. (2023). Aplikasi Blantik Berbasis Android Sebagai Upaya Pencegahan Erosi Budaya Di Kalangan Generasi Alpha. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 483. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>
- Manda, D., Fajriani, K., & Darmayanti, D. P. (2022). Improving Early Childhood Emotional Intelligence Through Traditional “Balogo” Games in Kindergartens. *Education Quarterly Reviews*, 5(4). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.04.679>
- Meliyafara Pratiwi, M., Andri Yanuarini, T., & Rahma Yani, E. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Bicara Dan Bahasa Pada Anak Balita: Studi Literatur. *Jurnal Ilmu Kebidanan (Journal of Midwifery Sciences)*, 11(2), 153–170. <https://jurnal.stikes-alinsyirah.ac.id/index.php/kebidanan>
- Mulyana, Y., & Lengkana, S. A. (2019). *Permainan Tradisional* (A. Setiawan, Ed.; 1st ed., Vol. 1). CGR Printing.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (P. Uta, Ed.; Satu, Vol. 1). Diva Press.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343.
- Normuliati, S., & Urahmah, N. (2023). Permainan Tradisional Balogo Pada Masyarakat Kalimantan Selatan Dalam Karya Sastra. *Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya*, 11(11), 31–43.
- Nurhaliz, T., Maulida, Z. M. R., Aslamiah, S. S., Rosanti, R., Veronika, Rozie, F., & Pangestu, A. A. (2022). Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo Sebagai Stimulasi Pembelajaran Aud Dalam Pengasuhan Keluarga Banjar. *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak*, 5(2), 11–22.
- Paskanova, W. (2024, May 22). *Permainan Balogo Salah Satu Warisan budaya Masyarakat Kalteng*. Mmm.Kalteng.Go.Id.
- Piswatama, D., & Ivana, J. (2023). Implementasi Kearifan Lokal Sunda Untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Dalam Berdemokrasi. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 5(2), 232–241.
- Pratiwi, Y., & Kristianto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18–37.
- Putri, U. B. A., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 77–149.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>

- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780>
- Rosala, D. (2020). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni Dan Desain Serta Pembelajarannya*, 2(1), 19–25.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Saleh, T. Y., Nugraha, F. M., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2).
- Satino, Hermina Manihuruk, Marina Ery Setiawati, & Surahmad. (2024). Melestarikan Nilai-nilai Kearifan Lokal Sebagai Wujud Bela Negara. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 248–266. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3512>
- Situmorang, K. A., & Nugroho, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Biomotor Dengan Permainan Tradisional Siswa SMA Negeri 1 Belalau. *Journal Of Physical Education*, 3(1), 13–16. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i1.1752>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Sugianto, A. (2017). Teknik Permainan Balogo Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras Pada Siswa SMP. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kkni*, 20.
- Syahrudin, M., Nasruddin, M., & Fajar Rivanny, M. (2018). The Values of Balogo Traditional Game as the Source of Social Science Education (IPS) Learning. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences Education - “Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment” (ICSSE 2017)*. <https://doi.org/10.2991/icsse-17.2018.69>
- Taat Wulandari, A. T. W. S. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO*. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4524>
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Hadawiyah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Hidayanti, Ed.; pertama, Vol. 1). PT. Global Eksekutif.
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Wiediharto, T. V., Ruja, N. I., & Purnomo, A. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Suran. *Diakronika*, 20(1), 13–20.
- Wiratmaja, I. N., Suacana, I. W. G., & Sudana, I. W. (2021). Penggalan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Bali Dalam Rangka Penguatan Wawasan Kebangsaan. *POLITICOS: Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.22225/politicos.1.1.3009.43-52>