

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK

Increasing Students' Interest in Learning Through the Application of Traditional Games in PJOK Learning

Wildan Fauzitama¹, Agus Cahyo Utomo², Anis Zawawi³

¹fauzitamawildan@gmail.com, PPG, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²aguscahyo1991@gmail.com, SD negeri Datengan 2, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, Indonesia

³zawawi@unpkediri.ac.id, Penjaskesrek, FIKS, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstrak

Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari dunia Pendidikan dan bersifat fundamental. Keberhasilan dalam dunia Pendidikan bukan semata-mata tanggung jawab pemerintah dan Lembaga terkait, melainkan turut melibatkan peran berbagai pihak lainnya. termasuk peran guru sebagai pendidik dan pengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK di SDN Datengan 2 Kediri. Kesimpulan ini diperkuat oleh data yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar secara bertahap dari pra-siklus ke siklus I, kemudian berlanjut ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK mampu membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Kata kunci: Minat Belajar; Permainan Tradisional; Pembelajaran PJOK; Pendidikan Jasmani; Siswa.

Abstract

Education has a very important role in human life, is fundamental, and cannot be separated from everyday life. The success of education is not only the responsibility of the government and related institutions, but also involves various other elements, including the role of teachers as educators and lecturers. This research aims to describe the application of traditional games in Physical Education, Sports and Health (PJOK) learning and analyze their influence on students' interest in learning. Using traditional game methods in learning PJOK can help students become more active in the learning process. Based on the research results, it can be concluded that the application of traditional games has a positive impact on increasing students' activeness and interest in learning in PJOK subjects at SDN Datengan 2 Kediri. This conclusion is supported by an increase in students' average scores and the percentage of learning completion from the pre-cycle stage, cycle I, to cycle II. This increase occurred because traditional games applied in PJOK learning were able to make students more active and motivated to learn.

Keywords: Learning Interest; Traditional Games; Physical Education Learning; Physical Education; Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, tidak hanya melalui penguasaan pengetahuan, tetapi juga melalui pengembangan sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran yang bermakna menuntut keterlibatan aktif siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar masih menjadi permasalahan mendasar di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang seharusnya bersifat aktif dan menyenangkan (Hidi & Renninger, 2006).

Minat belajar merupakan faktor afektif yang sangat menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, partisipasi, dan ketekunan yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar berimplikasi pada sikap pasif, kurangnya motivasi, serta minimnya keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran (Schiefele, 2009). Kondisi ini menjadi semakin krusial dalam pembelajaran PJOK, karena karakteristik mata pelajaran ini menuntut partisipasi fisik dan psikologis secara langsung dari peserta didik.

Permasalahan rendahnya minat belajar dalam pembelajaran PJOK sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada teknik olahraga secara mekanistik dan repetitif. Pembelajaran yang menekankan drill teknik tanpa variasi aktivitas cenderung menimbulkan kejemuhan, terutama pada siswa sekolah dasar yang secara perkembangan lebih menyukai aktivitas bermain (Bailey et al., 2009). Ketidaksesuaian antara karakteristik perkembangan siswa dengan strategi pembelajaran yang diterapkan berpotensi menurunkan antusiasme serta menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PJOK secara holistik.

Di sisi lain, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga bertanggung jawab merancang pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat berpengaruh langsung terhadap minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Metzler, 2011). Oleh karena itu, guru PJOK dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif,

kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki karakteristik menyenangkan, kompetitif, kolaboratif, serta sarat dengan nilai budaya dan sosial, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Griffin & Butler, 2005). Selain mengembangkan keterampilan motorik dan kebugaran jasmani, permainan tradisional juga mendukung pengembangan aspek sosial, emosional, dan karakter siswa secara terpadu.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan minat dan hasil belajar (Dyson et al., 2004). Permainan seperti gobak sodor, bentengan, dan engklek tidak hanya relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alternatif solusi pedagogis untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Datengan 2, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan partisipasi yang rendah dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan mendesak untuk dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PJOK, guru perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dengan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan semua siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Penelitian ini dilakukan

di SDN Datengan 2 Kediri. Peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut terdapat permasalahan tertentu yang menjadi focus kajian dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas III di SDN Datengan 2 Kediri sebanyak 20 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah materi permainan tradisional Gobak sodor dan Bentengan, alas an pemilihan kelas ini adalah berdasarkan karakteristik dan kemampuan siswa yang berbeda. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari beberapa siklus dan setiap siklus terdiri atas empat kegiatan: (1) perencanaan, (2) Tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi, selain itu pengambilan data menggunakan cara observasi langsung dan juga pembagian angket kepada siswa.

Adapun rumus penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

Penilaian Angket

$$\text{Presentase NP} = \left(\frac{R}{SM} \right) \times 100$$

Keterangan: NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R : Jumlah skor yang diperoleh
SM : Skor maksimum ideal dari angket
100 : Bilangan tetap

Kriteria penilaian keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Kriteria Penilaian

86% - 100%	Keaktifan belajar siswa sangat baik
76% - 85%	Keaktifan belajar siswa baik
60% - 75%	Keaktifan belajar siswa cukup
55% - 59%	Keaktifan belajar siswa rendah
0 – 54%	Keaktifan belajar siswa sangat rendah

HASIL

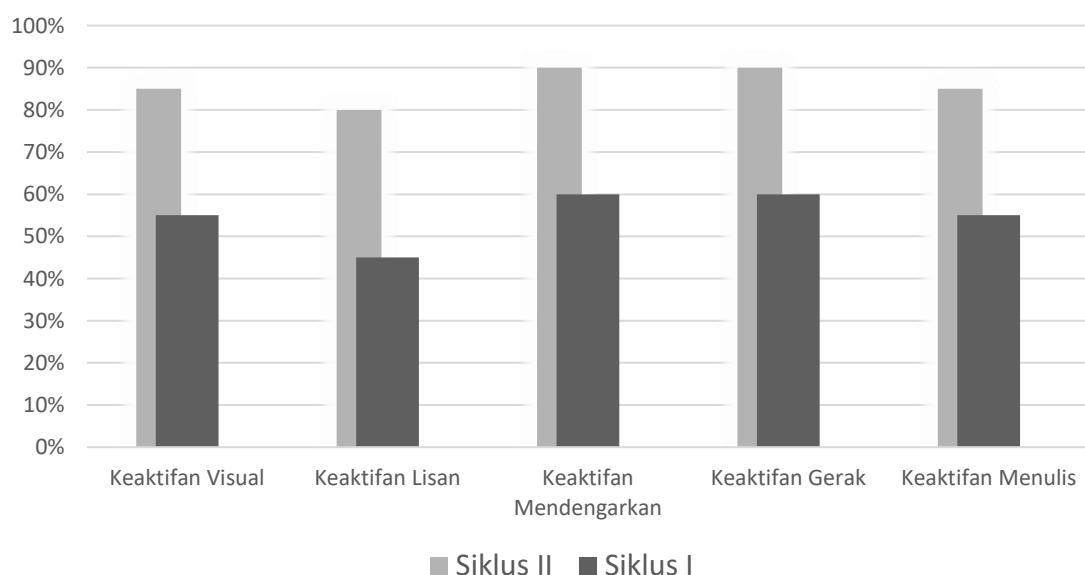
Berdasarkan hasil observasi minat dan keaktifan siswa belajar selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional, secara keseluruhan terjadi peningkatan. Pada siklus I, minat belajar terlihat pada aspek visual dengan 11 siswa 55%, aspek lisan sebanyak 9 siswa 45%, aspek mendengarkan sebanyak 12 siswa 60%, aspek gerak sebanyak 12 siswa 60% dan aspek menulis sebanyak 11 55%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada keaktifan dan minat siswa, dimana aspek visual sebanyak 17 siswa 85%, aspek lisan sebanyak 16 siswa 80%, aspek mendengarkan sebanyak 18 siswa 90%, aspek gerak sebanyak 18 siswa 90% dan aspek menulis sebanyak 17 siswa 85%.

Tabel 2. Peningkatan Siklus I Dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus	I	55%	45%	60%	60%	55%
Siklus	II	85%	80%	90%	90%	85%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap aspek yang diamati dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase ketercapaian aspek yang diamati masih berada pada kategori sedang, dengan nilai berkisar antara 45% hingga 60%, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berlangsung secara optimal dan masih memerlukan perbaikan. Aspek terendah pada Siklus I terdapat pada aspek ke-2 dengan persentase 45%, sedangkan aspek lainnya masih menunjukkan ketercapaian yang relatif belum konsisten. Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam pelaksanaan pembelajaran, seluruh aspek mengalami peningkatan yang sangat jelas. Persentase ketercapaian meningkat menjadi 80% hingga 90%, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan lebih efektif. Aspek ke-3 dan ke-4 menunjukkan peningkatan tertinggi dengan capaian 90%, sementara aspek lainnya juga mencapai kategori tinggi. Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pada seluruh aspek yang diamati.

Gambar 1. Diagram batang observasi siklus I dan siklus II



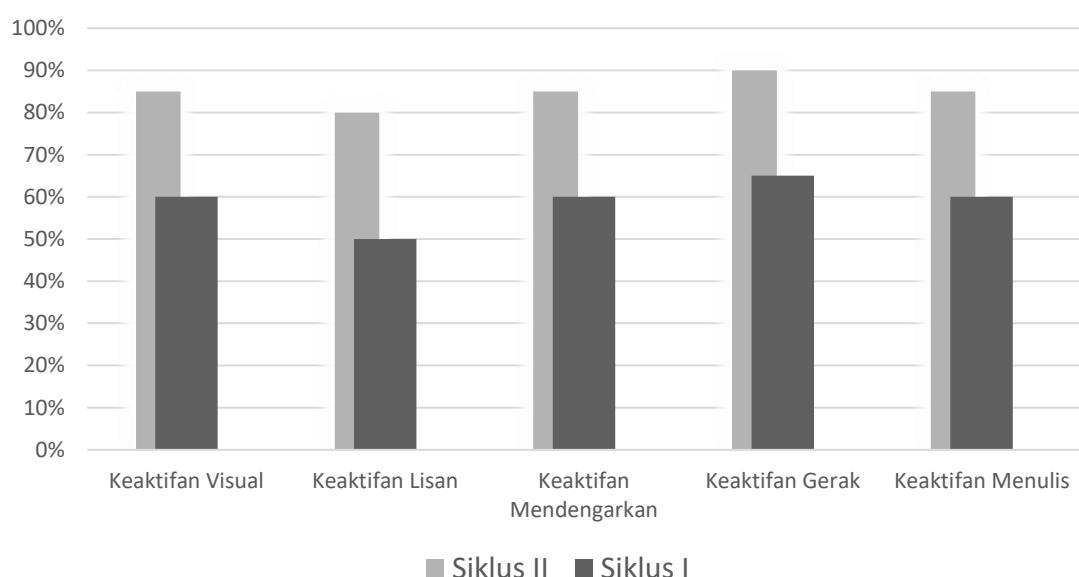
Dari hasil angket yang mengukur minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, secara umum menunjukkan

adanya peningkatan minatbelajar siswa. Pada siklus I, minat belajar tercermin pada aspek visual sebanyak 60% (12 siswa), aspek lisan 50% (10 siswa), aspek mendengarkan 60% (12 siswa), aspek gerak 65% (13 siswa) dan aspek menulis 60% (12 siswa). Sementara itu, pada siklus II terjadi peningkatan yang sigifikan, dengan aspek visual mencapai 85% (17 siswa), aspek lisan 80% (16 siswa), aspek mendengarkan 85% (17 siswa), aspek gerak 90% (18 siswa), dan aspek menulis 85% (17 siswa).

Tabel 3. Peningkatan Siklus I Dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus	I	60%	50%	60%	65%	60%
Siklus	II	85%	80%	85%	90%	85%

Gambar 2. Diagram batang Angket siklus I dan siklus II



Berdasarkan hasil dan pembahasan data yang telah disajikan, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga di SDN Datengan 2 Kediri.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Datengan 2, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat banyak siswa yang kurang berpartisipasi secara aktif. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan kecenderungan untuk tidak terlibat secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Dalam pelaksanaannya, guru telah menerapkan berbagai tahapan pembelajaran,

termasuk pemberian penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari. Namun, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariatif dan bersifat monoton dianggap kurang optimal dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. (Fatha Pringgar & Sujatmiko, n.d.) mengemukakan bahwa siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yang umumnya masih menggunakan teknologi konvensional seperti papan tulis, powerpoint dan proyektor. Media-media tersebut cenderung mendukung proses pembelajaran yang bersifat satu arah dari guru kepada siswa. Hal ini disebabkan oleh dominasi guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak ter dorong untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, kesempatan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang maksimal menjadi terbatas. Penggunaan metode dan media yang variatif juga akan menghasilkan proses belajar yang menarik yang membantu siswa menemukan makna dari materi yang dipelajari secara mendalam sehingga dapat meningkatkan minat, pemahaman konsep, serta pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi(Tammu, 2018). Penerapan berbagai metode dan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan pendekatan yang variatif, siswa dapat lebih mudah memahami serta menemukan makna dari setiap konsep yang dipelajari, khususnya dalam pembelajaran biologi. Selain itu, variasi dalam metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi. (Nurfadhillah et al., 2021) berpendapat bahwa seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang relevan dan tepat guna, agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh pihak sekolah dapat tercapai secara optimal. Seorang guru harus mampu menentukan dan memfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi faktor penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh sekolah secara optimal. Dengan meningkatnya minat dan pemahaman siswa, prestasi akademik mereka dalam mata pelajaran biologi juga berpotensi mengalami peningkatan yang signifikan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi guna meningkatkan minat pembelajaran. Salah satu upaya perbaikan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan permainan tradisional, seperti Gobak Sodor dan Bentengan, dalam proses pembelajaran. Dilihat dari penelitian terdahulu Prameswari, N. K., & Anggraini, K. (2022). Dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas I SDN Lidah Kulon IV yang menghasilkan Hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan, memahami, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Tingginya minat belajar dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih tekun dalam menggali pengetahuan, memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Minat belajar dapat ditingkatkan dari dalam diri masing-masing individu, setiap individu mempunyai minat dan dorongan dalam belajar tersendiri, selain itu jika dikelola dengan baik minat belajar akan meningkat dengan sendirinya, seperti yang jelaskan Winkel (2018) menambahkan bahwa minat belajar berkaitan dengan motivasi intrinsik siswa, yang jika dikembangkan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Djamarah dan Zain (2018) menyebutkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Menurut (Nugroho et al., 2020) minat belajar siswa terbukti memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran matematika. Minat belajar siswa memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan mereka dalam memahami dan menguasai konsep materi. Minat yang tinggi terhadap pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, minat belajar yang kuat juga mendorong siswa untuk lebih tekun dalam menyelesaikan tugas serta berusaha memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, semakin tinggi minat belajar yang dimiliki, semakin besar kemungkinan siswa mencapai prestasi akademik yang lebih baik dalam mata pelajaran tersebut.

Menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran juga membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai penting, seperti kejujuran, toleransi, kreativitas, serta berbagai nilai positif lainnya yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan memiliki nilai sosial, budaya, dan edukatif, yang sudah ada sebelum permainan modern (Brata Susena et al., n.d.). Permainan tradisional dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, holistik dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik dalam memadukan nilai-nilai kultural dengan pembelajaran yang menyenangkan(Muliadi & Asyari, 2024). Keunggulan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK antara lain meningkatkan motivasi, memperbaiki keterampilan motorik, serta mengembangkan kerja sama tim (Sugiyono,

2019). Penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang tercermin dari adanya peningkatan capaian akademik pada setiap siklus pembelajaran (Fatir Atfal & Samarinda Jalan Wahid Hasyim Samarinda, 2022). Metode tersebut juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep yang dipelajari. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional seperti engklek menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu permainan tradisional gobak sodor ternyata juga dapat meningkatkan minat siswa dan efektif terhadap hasil belajar (Yunita Sari et al., 2019). Untuk itu salah satu manfaat utama dari permainan tradisional adalah meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDN Datengan 2 Kediri berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, di mana setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan permainan tradisional telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan tahapan perkembangan anak di tingkat sekolah dasar. Permainan tradisional memberikan berbagai manfaat bagi individu yang memahami dan memainkannya, antara lain membantu perkembangan keterampilan motorik anak serta menciptakan rasa kesenangan dan kegembiraan dalam suasana yang kompetitif (Anas Maftuh Fuadi, 2024).

Dengan pendekatan ini, siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif, sehingga meningkatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, permainan tradisional dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa, yang berkontribusi pada pembelajaran holistik. Oleh karena itu, strategi ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), terutama dalam membangun motivasi siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini telah dilakukan secara efektif dan sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Meskipun demikian,

peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Salah satu kendala yang dihadapi adalah masih adanya siswa yang belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru, yang dapat disebabkan oleh perbedaan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar setiap individu. Selain itu, peneliti juga menyadari bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, belum sepenuhnya mampu mengelola kelas secara optimal, yang mungkin berdampak pada efektivitas interaksi antara guru dan siswa. Meskipun demikian, peneliti tetap menyampaikan rasa syukur karena penelitian ini berhasil diselesaikan dengan baik dan memberikan pengalaman berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan refleksi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional, seperti gobak sodor dan bentengan, efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di kelas III SDN Datengan 2 Kediri. Hal ini didasarkan pada peningkatan nilai rata-rata siswa serta persentase ketuntasan belajar yang terjadi secara bertahap mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dipengaruhi oleh penerapan permainan tradisional dalam materi PJOK, yang berhasil mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Abdul, A., Wita, A., Hafizh, F., Abdillah, Z., Ali, M., Perang, B., Santoso, R., Ekaningtyas, D. N. L., Muthahharah, S., Finsensia, M., Alexander, A., Linggi, I., Purnama, M., & Amsila, N. N. (n.d.). Psikologi pendidikan. CV. Eureka Media Aksara.
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., & Sandford, R. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Brata Susena, Y., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport permainan tradisional gobak sodor. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5035410>
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. <https://doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
-

- Ekonomi, D. P. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–9.
- Fatir Atfal, M., & Samarinda Jalan Wahid Hasyim Samarinda, U. K. (2022). Penerapan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar di SD Negeri 024 Samarinda Utara. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 101–108.
- Febrian, R. S., Florensa, Y. C., Putra, R. A., Dewantara, G., Bhakti, M. S., Tarmidhi, M. H., Yuliawan, D., & Rahmawati, R. D. (2025). Minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pare dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 1–10.
- Fuadi, A. M. (2024). Survei pemahaman guru Penjasorkes Madrasah Ibtidaiyah se-Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri terhadap permainan tradisional tahun 2023. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 45–52.
- Griffin, L. L., & Butler, J. I. (2005). *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice*. Human Kinetics. <https://doi.org/10.5040/9781492595319>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan manfaat ice breaking untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Kristiani Bate'e, A., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, W. (n.d.). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional models for physical education* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315213521>
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali kearifan lokal: Pendidikan nilai dalam permainan tradisional suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Nisa Maghfiroh, A., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–10.
- Nugroho, M. A., Muhamajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nur Isnaini, S. (n.d.). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*,

7(1), 1–8.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), 190–201.
- Rahmasari, D. (2023). Strategi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1075–1079. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831>
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (n.d.). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 88–96.
- Schiefele, U. (2009). Situational and individual interest. In K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 197–222). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203879498>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Tammu, R. M. (2018). Keterkaitan metode dan media bervariasi dengan minat siswa dalam pembelajaran biologi tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 2(2), 134–142. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p134-142>
- Yunita Sari, N., Agustini, F., & Aniq, M. K. H. B. (2019). Efektivitas permainan tradisional gobag sodor terhadap hasil belajar subtema keseimbangan ekosistem. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(1), 1–9.