



---

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

**Wildan Fauzitama**

*fauzitamawildan@gmail.com*

PPG Prajabatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Agus Cahyo Utomo**

*zawawi@unpkediri.ac.id*

penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Anis Zawawi**

*aguscahyo1991@gmail.com*

SD negeri Datengan 2, Kabupaten Kediri, Indonesia

***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:** Education, traditional games, student interests.*

**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:** Pendidikan, permainan tradisional, minat siswa.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan manusia yang bersifat esensial dan tidak dapat dipisahkan dari eksistensi manusia itu sendiri. Peran Pendidikan turut mempengaruhi perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) secara menyeluruh, mencakup berbagai aspek kepribadian maupun kehidupannya. Pengetahuan menjadi sumber utama kekuatan manusia, sebab dengan ilmu yang dimiliki, seseorang

dapat menciptakan inovasi yang memungkinkan mereka bertahan, maju, dan berkembang. Pendidikan membantu manusia menjadi lebih matang dalam menyikapi berbagai situasi, sebab dengan berpikir berdasarkan ilmu yang telah diperoleh, seseorang memiliki kemampuan untuk merumuskan kesimpulan yang akurat guna diaplikasikan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Kemajuan dalam dunia Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sekaligus pendidik. Namun, peran orang tua juga sangat penting, karena pendidikan sejatinya dimulai dari lingkungan keluarga. Guru merupakan salah satu unsur yang berkontribusi dalam bentuk tingkat keaktifan siswa. Sebagai elemen kunci dalam proses pembelajaran di sekolah, guru memegang tanggung jawab untuk melaksanakan berbagai kegiatan guna mendukung keberhasilan siswa dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan. Guru memikul tugas dan tanggung jawab yang kompleks dalam mewujudkan tujuan Pendidikan, karena perannya tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan motivasi dalam pengembangan pendidikan serta pembentukan karakter peserta didik (Salsabilah et al., n.d.). Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan, memahami, dan aktif dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi dalam belajar dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam mencari ilmu, memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Minat siswa dapat juga dipengaruhi oleh implementasi pembelajaran yang inovatif dengan disertai peran aktif dan dukungan keluarga merupakan factor krusial dalam membentuk lingkungan belajar yang kondusif (Febrian et al., 2025). Tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitas peran guru dalam melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai pendidik. Diera teknologi zaman sekarang mungkin materi atau bahan ajar bisa didapat oleh siswa melalui platform digital seperti youtube dan sebagainya, namun sosok guru tidak dapat digantikan dengan hal itu, mengingat guru disekolah bukan hanya sebagai penyalur materi melainkan sebagai pendidik karakter, seperti yang dijelaskan oleh (Ekonomi, 2019) bahwa guru mengemban peran dan tanggung jawab yang beragam terhadap pencapaian tujuan pendidikan, karena guru menjadi sumber inspirasi dan motivasi baik dalam pendidikan maupun karakter bagi peserta didik. Menjadi guru profesional, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), memiliki peran yang sangat penting. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal,

terdapat berbagai faktor yang berperan dalam mendukung proses belajar siswa. Salah satu faktor utama yang berpengaruh adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Maesaroh, 2013). Berbagai strategi yang dapat diimplementasikan guna meningkatkan minat belajar siswa antara lain mencakup : (1) Memberikan pendampingan dalam menyelesaikan tugas selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), (2) mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran, (3) Menyediakan dukungan dalam pengembangan keterampilan literasi dan numerasi, (4) Memberikan bantuan bagi siswa berkebutuhan khusus agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik, serta (5) Membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Upaya-upaya tersebut dapat diperkuat dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam membaca, berhitung, maupun dalam aspek pembelajaran lainnya (Siregar et al., 2022). Pemilihan metode yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Menurut (Nisa Maghfiroh et al., 2024) pemilihan media pembelajaran yang relevan dan menarik dapat membangun persepsi positif siswa terhadap mata pelajaran matematika sebagai bidang studi yang menarik dan menyenangkan pada tingkat sekolah dasar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik memiliki peran penting dalam membentuk persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam memahami konsep-konsep matematika. Selain itu, media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta tingkat perkembangan siswa dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media yang menarik tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengubah pandangan mereka bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan untuk dipelajari.

Sebaliknya, metode yang kurang bervariasi atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menghambat pemahaman materi dan menurunkan motivasi belajar. Dengan demikian, guru wajib mempertimbangkan penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan

kondusif. Pembelajaran PJOK yang lebih berorientasi pada teknik olahraga sering kali membuat siswa bosan dan kurang aktif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan minat belajar siswa. 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. Dalam konteks PJOK, minat belajar sangat berperan karena aktivitas fisik yang dilakukan membutuhkan keterlibatan langsung dari siswa.

Faktor yang memengaruhi minat belajar antara lain lingkungan, metode pembelajaran, peran guru, dukungan keluarga, serta kesiapan mental dan emosional siswa. Penerapan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif berpotensi meningkatkan motivasi serta minat siswa, sedangkan metode yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, dukungan dari orang tua serta lingkungan sekitar turut memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran. Selain itu minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai factor, baik factor internal maupun eksternal, dimana factor eksternal mencakup lingkungan belajar yang kondusif, strategi pengajaran, serta dukungan dari guru dan orang tua (Abdul et al., 2021). Strategi yang tepat saat guru melaksanakan pembelajaran dapat mendukung proses penyampaian materi dengan baik (Harianja & Sapri, 2022). Strategi yang efektif akan membantu penyajian materi menjadi lebih menarik dan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Menurut Harianja dan Sapri (2022), strategi yang tepat dalam proses pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Nur Isnaini, n.d. menyarankan bahwa guru dapat menggunakan metode pembelajaran inovatif, seperti permainan atau aktivitas interaktif, agar peserta didik lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta memberikan penghargaan atas usaha siswa dalam belajar juga dapat meningkatkan minat belajar. (Rahmasari, 2023) pengaitan materi dengan pengalaman nyata peserta didik akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik bagi mereka. Pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga berperan dalam membangun susasa belajar yang kondusif, menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan

ke dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa (Arikunto, 2019). Melalui aktivitas bermain, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep yang disampaikan, mengingat bermain merupakan aspek integral dari kehidupan dan perkembangan anak. Peserta didik akan lebih termotivasi dan berinovasi dalam belajar apa bila dalam proses pembelajaran diterapkan metode bermain sambil belajar (Kristiani Bate'e et al., n.d.). Peserta didik akan lebih termotivasi dan terdorong untuk berinovasi dalam proses pembelajaran apabila metode bermain sambil belajar diterapkan secara efektif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara konseptual, namun juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Dengan demikian, bermain sambil belajar menjadi strategi yang efektif dalam membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk materi secara lebih mendalam.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar akan menjadi lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi ajar merupakan hal penting. Salah satu metode yang relevan untuk diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif.

Penggunaan permainan tradisional yang sering diterapkan seperti, seperti gobak sodor, bentengan, dan engklek. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengandung unsur kerja sama, ketangkasan, dan nilai budaya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu Permainan-permainan tersebut dapat melatih keterampilan motorik, kerja sama tim, serta meningkatkan kebugaran jasmani siswa secara alami. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung unsur budaya yang dapat membantu siswa mengenal dan melestarikan warisan budaya lokal. Salah satu manfaat utama dari permainan tradisional adalah meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan mengadaptasi permainan ini ke dalam pembelajaran PJOK, diharapkan

tercipta suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak lagi merasa bosan atau terbebani dengan materi yang diberikan.

Penelitian sebelumnya Prameswari, N. K., & Anggraini, K. (2022) meneliti Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV. Hasil peneliti yang diperoleh oleh peneliti tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan permainan tradisional terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SDN Datengan 2, dalam kegiatan belajar mengajar masih terdapat banyak siswa yang kurang berpartisipasi. Selain itu, ada juga siswa yang cenderung malas untuk terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Dalam pelaksanaannya, guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mencakup pemberian penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dan menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap 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.

### Persamaan dan Rumus

Adapun rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto 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:

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

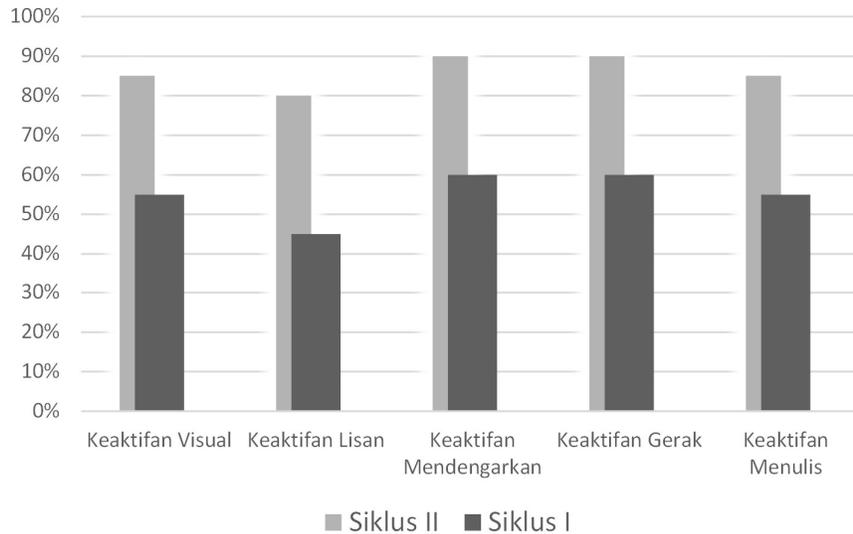
Berdasarkan hasil observasi minat dan keaktifan siswa belajar selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional, secara keseluruhan terjadi peningkatan. Pada siklus I, minat belajar terlihat pada aspek visual dengan 11 siswa 55%, aspek lisan sebanyak 9 siswa 45%, aspek mendengarkan sebanyak 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 1.** 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%

**Gambar.** Diagram batang observasi siklus I dan siklus II

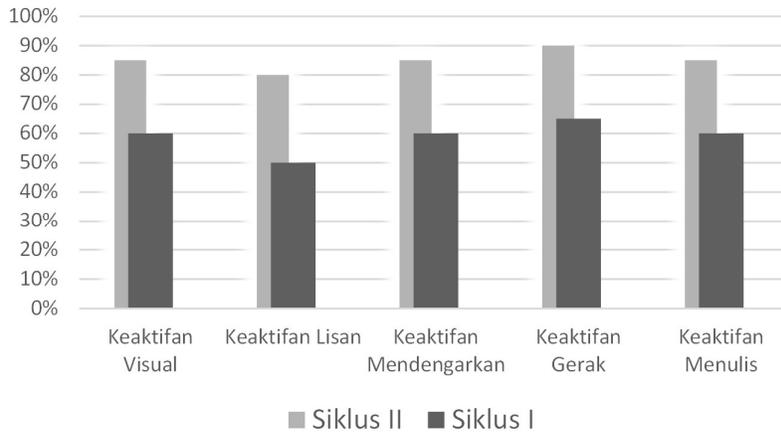


Dari hasil angket yang mengukur minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, secara umum menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I, minat belajar tercermin pada aspek visual sebanyak 60% (12 siswa), aspek lisan 50% (10 siswa), aspek mendengarkan 60% (12 siswa), aspek gerak 65% (13 siswa) dan aspek menulis 60% (12 siswa). Sementara itu, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, 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 2.** 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.** 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 bervariasi 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 terdorong 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 pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi factor 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 memahaminya 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., Luh, N., Ekaningtyas, D., Muthahharah, S., Finsensia, M., Alexander, A., Linggi, I., Purnama, M., & Amsila, N. N. (n.d.). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Anas Maftuh Fuadi, M. A. Z. M. F. (2024). Survei Pemahaman Guru Penjasorkes Madrasah Ibtidaiyah se Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Terhadap Permainan Tradisional Pada Tahun 2023. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2.
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., Setyaningsih, P., & Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (n.d.). *Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor*.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5035410>
- Ekonomi, D. P. (2019). *PERAN GURU PADA ERA PENDIDIKAN 4.0 METHA LUBIS* (Vol. 4, Issue 2).
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (n.d.). *PENELITIAN KEPUSTAKAAN (LIBRARY RESEARCH) MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN SISWA*.
- Fatir Atfal, M., & Samarinda Jalan Wahid Hasyim Samarinda, U. K. (2022). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 024 SAMARINDA UTARA TAHUN 2022. In *Jurnal Pendas Mahakam* (Vol. 7, Issue 2). Desember.
- 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 Students' Learning Interest in Physical Education at Grade X of SMA Negeri 1 Pare. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(01), 1–10.
- Guru Sekolah Dasar, P., & Dasar, ; Pgsd) Jurnal Pesona. (2018). HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN PRESTASI. *Universitas Syiah Kuala*, 6(2), 33–43.
- 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>

- Kristiani Bate'e, A., Derana Laoli, J., Dohona, S., & Lase, W. (n.d.). *PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam 150 PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- 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., Ferelien El Hilaly Daksana, M., & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Maret 2024 Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1). <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 42–46. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Nur Isnaini, S. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Issue 1).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- 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., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter* (Vol. 5).
- 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 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 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. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p134-142>
- Yunita Sari, N., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1).