
Upaya Meningkatkan Minat Belajar Olahraga Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Permainan Tradisional

Pirmanuloh¹, Asep Angga Permadi², Azhar Ramadhana Sonjaya³

¹²³ Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Garut

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar olahraga pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner minat belajar sebagai alat utama untuk mengukur peningkatan minat. Subyek penelitian adalah siswa kelas 5 di SDN 02 Indralayang yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar meningkat secara signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Persentase siswa yang tertarik belajar adalah 60% pada Siklus I, 68% pada Siklus II (selisih 8%), dan 80% pada Siklus III (12%). Antara Siklus I dan Siklus III, terdapat peningkatan sebesar 20% secara keseluruhan. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan minat belajar olahraga, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: minat belajar, permainan tradisional, pendidikan jasmani, siswa sekolah dasar, tindakan kelas.

Abstract

The purpose of this study was to increase interest in learning sports in elementary school students through a traditional game approach. The method used was Classroom Action Research (CAR) consisting of three cycles, where each cycle involved the stages of planning, implementation, observation and reflection. The instrument used was a learning interest questionnaire as the main tool to measure the increase in interest. The subjects of the study were 30 fifth-grade students at SDN 02 Indralayang. The results showed that learning interest increased significantly from one cycle to the next. The percentage of students interested in learning was 60% in Cycle I, 68% in Cycle II (a difference of 8%), and 80% in Cycle III (12%). Between Cycle I and Cycle III, there was an overall increase of 20%. Based on these results, it was concluded that traditional games are effective in increasing interest in learning sports, making the learning process more interesting and enjoyable.

Keywords: learning interest, traditional games, physical education, elementary school students, class action.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat. Ini adalah usaha yang terorganisir dan logis yang bertujuan untuk membina individu agar menjadi lebih dewasa dalam mengambil keputusan yang bijak (Pristiwanti et al., 2022). Dampaknya berkaitan dengan pentingnya pendidikan dalam kehidupan sosial, termasuk pendidikan jasmani yang dianggap sebagai salah satu bidang studi yang sangat vital bagi anak-anak (Mudzakir, 2020).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memegang peran penting dalam pengembangan karakter serta aspek fisik, mental, dan sosial anak-anak yang berada di usia sekolah dasar (Hidayat et al., 2020). Pendidikan jasmani juga merupakan salah satu media dalam mendorong kemampuan motorik, fisik, penalaran, pengetahuan, penghayatan, serta mendorong hidup sehat sehingga menjadi kesatuan dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan secara seimbang (Hadi et al., 2023). Dalam kurikulum pendidikan, olahraga tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab (Nasta et al., 2021). Namun, dalam kenyataannya, banyak anak di sekolah dasar yang menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran olahraga di sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga seharusnya kegiatan yang diberikan mampu memberikan kesenangan kepada siswa. Akan tetapi, masih sering dijumpai siswa yang kurang berminat, seperti terlihat dari perilaku mengobrol, tidak serius, dan malas-malasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru di lapangan (Asmi et al., 2018). Padahal, minat merupakan unsur penting yang mendukung dan memperkuat pencapaian belajar. Minat belajar adalah ketertarikan tanpa paksaan terhadap sesuatu atau aktivitas yang menggabungkan keterikatan dan kesukaan (Siregar et al., 2023). Jika siswa tidak memiliki minat dan perhatian terhadap materi yang disampaikan guru, maka apa yang

diajarkan tidak akan didengarkan maupun dikuasai (Bayoumy & Alsayed, 2021). Sebaliknya, ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, ia akan merasa tertarik dengan hal tersebut dan mencurahkan perhatiannya sepenuhnya, bahkan jiwanya akan terlibat dalam apa yang sedang diperhatikannya (Marisca et al., 2025).

Rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Banyak guru masih menganut pembelajaran tradisional yang monoton dan berpusat pada instruksi guru saja (Hasan et al., 2023). Kurangnya kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Padahal, membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif dan mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa, antar siswa, serta dengan sumber belajar (Daryanes et al., 2023). Hal ini di satu sisi menuntut guru untuk terus melatih kreativitasnya secara maksimal dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan di sisi lain siswa perlu lebih proaktif dalam belajar dan berlatih di lapangan. Menurut Sunyoto (dalam Bile & Tapo, 2021), menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman memerlukan media pembelajaran interaktif dan metode yang memungkinkan terwujudnya situasi pembelajaran melalui komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber belajar.

Salah satu pendekatan yang diyakini efektif untuk menumbuhkan kembali semangat dan minat siswa adalah melalui pendekatan permainan, khususnya permainan tradisional. Berdasarkan teori Lev Vygotsky, kegiatan bermain tidak hanya menjadi sumber kebahagiaan, tetapi juga merupakan sarana penting dalam proses belajar dan perkembangan anak (Ikrima et al., 2024). Permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran interaktif yang mampu memadukan unsur fisik, sosial, dan emosional siswa (Syafriadi et al., 2021). Selain itu, permainan tradisional

merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang sarat nilai-nilai luhur seperti sportivitas, kejujuran, ketangkasan, kerja sama, dan tanggung jawab (Asriasnyah, 2018).

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai-nilai edukatif, rekreatif, dan sosial. Permainan-permainan ini tidak hanya memberikan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan tradisional, para pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Ketika permainan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari suatu topik atau konsep tertentu (Aprilia et al, 2019). Permainan tradisional juga sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang senang bergerak, bermain, bekerja sama, dan belajar melalui pengalaman langsung (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, atau egrang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran jasmani yang tidak hanya menyehatkan, tetapi juga membangkitkan rasa gembira, menumbuhkan interaksi sosial, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang kini mulai tergeser oleh permainan modern berbasis teknologi.

Penelitian ini dilakukan karena pentingnya mencari solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran olahraga serta perlunya inovasi metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan aspek motorik atau kebugaran jasmani, penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan permainan tradisional. Model yang dikembangkan tidak hanya menggunakan satu jenis permainan, tetapi mengintegrasikan berbagai

permainan tradisional yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal pendekatan dan tujuan. Kebaruan tersebut terletak pada integrasi nilai-nilai budaya lokal dengan strategi pedagogis modern yang menekankan kesenangan, interaksi sosial, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini mereaktualisasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual yang relevan dengan semangat kurikulum merdeka belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas modifikasi permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 02 Indralayang. Dengan menggabungkan unsur permainan tradisional yang menyenangkan dengan pembelajaran yang terstruktur, diharapkan dapat menciptakan pendekatan pembelajaran PJOK yang tidak hanya lebih efektif tetapi juga lebih bermakna bagi siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PJOK, meningkatkan partisipasi aktif mereka, dan pada akhirnya, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat bagi perkembangan fisik, mental, serta sosial mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 3 siklus. Pada tiap siklusnya terdiri dari beberapa komponen seperti: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pendekatan penelitian tindakan kelas ini dipilih karena dianggap tepat dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas. Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pendekatan yang dikembangkan oleh kemis dan Mc. Tagart (Ngatiyem, 2021)



Gambar 1. Siklus PTK

Sumber: (Kemlis dan Mc. Taggart).

Pengambilan data dapat dilakukan melalui observasi dan kuisioner untuk mengumpulkan informasi berdasarkan pengalaman, wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada individu yang dianggap dapat memberikan informasi, dan juga melalui dokumentasi (Purwanto, 2021).

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang dimana peneliti memilih subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai sarana menyelesaikan masalah dalam meningkatkan minat belajar olahraga melalui olahraga tradisional. Subyek penelitian diambil dari satu kelas 5 yaitu di SDN 02 INDRALAYANG Garut sebanyak 30 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu pada bulan April-Mei 2025.

Penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner untuk mengumpulkan data. Kuisioner menurut (Sugiyono, 2018) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi responden sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Penelitian yang dikerjakan menggunakan metode analisis deskriptif dengan mean (rata-rata), standar deviasi, varian, dan persentase, yaitu metode menerjemahkan data berdasarkan kesesuaian dengan kebenaran informasi yang diperoleh.

Keberhasilan dalam pendekatan penelitian ini terletak pada peningkatan minat belajar yang dihasilkan dari angket minat belajar. Penilaian dianggap berhasil apabila hasil dari data angket yang disebar memperoleh hasil $\geq 60\%$. Dengan kriteria persentase dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 1. Kriteria persentase minat belajar

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat kurang

(Widiyoko, 2009)

HASIL

Berdasarkan data yang diperoleh hasil angket mengenai minat belajar yang telah diberikan kepada siswa, maka diperoleh distribusi frekuensi nilai rata-rata keseluruhan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi nilai rata-rata angket minat belajar siklus I

Siklus I	Sum	Mean	Sd	Var	Persen	Kategori
	1350	45.00	2.378	5.655	60%	Cukup

Siklus I didapat hasil data kuisisioner minat belajar yang diambil dari siswa dengan jumlah skor 1350, rata-rata skor 45.00, standar deviasi 2.378, varian 5.655 dengan persentase ketercapaian minat belajar 60%. Pada siklus I minat belajar siswa tergolong cukup dan perlu perbaikan pada siklus selanjutnya.

Menggunakan siklus permainan olahraga tradisional untuk mengajarkan olahraga telah berjalan sesuai rencana. Mulai dari langkah

pertama mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dan menyiapkan alat bantu pembelajaran hingga pelaksanaan instruksi dan penutupan. Namun ada kekurangan kekurangan pada siklus I sehingga peneliti memutuskan untuk memperbaiki pada siklus II.

Tabel 3. Distribusi frekuensi nilai rata-rata angket minat belajar siklus II

Siklus II	Sum	Mean	Sd	Var	Persen	Kategori
	1575	52.50	3.071	9.431	68%	Baik

Siklus II terdapat peningkatan minat belajar yang ditandai dengan prolehan skor pada siklus II, jumlah skor 1575, rata-rata skor 52.50, standar devisiasi 3.071, varian 9.431 dengan persentase 66.36%. pada siklus II terdapat peningkatan minat belajar menjadi 68% hal tersebut menunjukan kategori minat belajar pada siklus II berada pada kategori baik.

Pembelajaran olahraga dengan pendekatan permainan olahraga tradisional pada siklus II berjalan sesuai apa yang telah direncanakan. dari tahap awal membuat perangkat apa saja yang dibutuhkan serta membawa perlengkapan pendukung pembelajaran hingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sampai tahap penutup. pada siklus II pembelajaran menggunakan pendekatan permainan tradisional mulai adanya peningkatan minat belajar hal tersebut dapat dilihat dari tabel diatas bahwa persentase siklus II sebesar 68% ada peningkatan sebesar 8% dari siklus I. Meskipun di siklus II mengalami peningkatan tetapi tidak mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu >75% maka peneliti memutuskan melakukan perbaikan pada siklus III.

Tabel 4. Distribusi frekuensi nilai rata-rata angket minat belajar siklus I

Siklus III	Sum	mean	Sd	Var	persen	kategori
	1801	60.03	2.356	5.551	80%	Baik

Pada siklus III didapat hasil skor 1801, rata-rata skor 60,03, standar deviasi 2.356, varian 5.551 dengan persentase 80%. di siklus ini terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan ditandai dengan persentase skor 81.02% berada dalam kategori minat belajar baik.

Pembelajaran olahraga dengan pendekatan permainan olahraga tradisional pada siklus III, dengan mempertimbangkan kelemahan yang ditemukan pada siklus II dan melakukan perbaikan di siklus III berjalan sesuai apa yang telah direncanakan. Pada siklus III pembelajaran menggunakan pendekatan permainan tradisional mengalami peningkatan minat belajar hal tersebut dapat dilihat dari tabel diatas bahwa persentase siklus III sebesar 80% ada peningkatan sebesar 12% dari siklus II. Jadi untuk penelitian ini pada siklus III sudah melebihi kriteria yang ditentukan yaitu >75% dan dinyatakan pendekatan penelitian ini berhasil dengan jumlah sebesar 80% dengan kategori “ Baik”

PEMBAHASAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting dari sistem pendidikan yang komprehensif (Luh Putu Indrawathi et al., 2021) Ini memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan fisik siswa, koordinasi, dan kesejahteraan secara keseluruhan. Di Indonesia, pendidikan jasmani sangat penting di sekolah dasar, dimana siswa mempelajari dasar-dasar aktivitas fisik dan mengembangkan literasi jasmani mereka. Namun, meskipun penting, banyak siswa di sekolah dasar cenderung menunjukkan sedikit minat terhadap pendidikan jasmani. Salah satu penyebab utama kurangnya minat ini adalah persepsi bahwa pendidikan jasmani itu membosankan (Dewi & Sepriadi, 2021).

Permainan dan olahraga telah menjadi bagian integral dari budaya Indonesia selama berabad-abad, dan memberikan kesempatan unik bagi siswa untuk mempelajari keterampilan fisik, keterampilan sosial, dan kerja sama tim, komunikasi, dan sportivitas. Dengan memasukkan permainan

tradisional ke dalam kelas pendidikan jasmani, pendidik dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK juga dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa (Yustiyati et al., 2024).

Keunikan yang ada dalam penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan karakteristik dan materi pembelajaran siswa sekolah dasar. Permainan tradisional bukan hanya permainan yang turun temurun zaman dahulu tetapi permainan disini juga mengadopsi permainan-permainan sederhana yang dikaitkan dengan materi pembelajaran (Wati et al., 2024).

Selain itu, penelitian ini memperluas temuan tentang efektivitas media pembelajaran interaktif, dengan menambahkan dimensi kearifan lokal sebagai media pembelajaran aktif (Muhadi, 2025). Permainan tradisional dan nilai budaya yang terkandung didalamnya dikaitkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat memperkuat motivasi intrinsik dan partisipasi siswa (Setyawan et al., 2025). Penggunaan permainan tradisional juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama pembelajar (Khoiro et al., 2025).

Pendekatan ini juga sejalan dengan indikator minat belajar yaitu mencakup perhatian, motivasi, kesenangan, dan keterlibatan siswa. Minat belajar juga memiliki korelasi positif terhadap hasil belajar dan sikap siswa dalam kegiatan olahraga sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pembaruan dalam konteks penerapan permainan tradisional yang diintegrasikan dan dikaitkan dengan materi pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar secara holistik (Mohamad Dai & Wahyu Setia Kuscahyaning Putri, 2021).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang memerlukan kajian lebih lanjut lagi untuk dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya. Jumlah sampel yang digunakan masih terbatas hanya

melibatkan satu kelompok belajar dari satu sekolah, tanpa adanya kelas pembanding untuk mengukur efektivitas intervensi secara lebih objektif. Penelitian ini yang relatif singkat membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang dari penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar siswa. Lokasi penelitian yang dilakukan di sekolah dengan fasilitas yang terbatas serta halaman yang belum memenuhi standar ideal juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan dan hasil pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini memperkuat teori minat belajar (Slameto, 2020) dan mengembangkan pemahaman baru tentang bagaimana nilai budaya dan aktivitas fisik berbasis permainan tradisional dapat menjadi stimulus efektif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori pendidikan humanistik dari Ki Hajar Dewantara, yang menekankan bahwa pendidikan seharusnya memanusiakan manusia dan mengembangkan potensi anak secara menyeluruh.

Sehingga hasil yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui permainan tradisional. Pendekatan ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis karakter, kemandirian, dan konteks budaya lokal. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga mendukung pembentukan karakter seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab (Maghfiroh, 2020).

KESIMPULAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah komponen penting dalam sistem pendidikan yang menyeluruh. PJOK berperan signifikan dalam mengembangkan keterampilan fisik, koordinasi, dan kesejahteraan umum siswa. Di Indonesia, PJOK sangat penting di

sekolah dasar, di mana siswa mempelajari dasar-dasar aktivitas fisik dan jasmani mereka. Namun, banyak siswa menunjukkan sedikit minat terhadap pendidikan jasmani karena menganggapnya membosankan. Hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan fisik dan kebiasaan hidup sehat. Permainan tradisional Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar olahraga siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil angket minat belajar dari siklus I hingga siklus III. Efektivitas tersebut tampak dari meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, dan rasa senang siswa selama mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Permainan tradisional dapat mengatasi rendahnya minat belajar karena aktivitasnya bersifat konkret, familiar, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga menumbuhkan rasa memiliki dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran. Selain itu, kerjasama, dan gerak aktif dalam permainan tradisional memunculkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar tanpa merasa tertekan.

Meskipun di sekolah sudah terdapat pembelajaran yang tersusun dalam RPP, peneliti tidak menyarankan agar setiap pertemuan selalu menggunakan permainan tradisional, melainkan mengintegrasikannya secara kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Permainan tradisional berfungsi sebagai variasi strategi pembelajaran untuk menghindari kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa pada saat-saat tertentu, terutama ketika minat belajar cenderung menurun.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi guru pendidikan jasmani agar mampu merancang pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada siswa, melalui penerapan pendekatan permainan tradisional secara terencana dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. (2019). Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek beserta alatnya sebagai bahan ajar. *Kadikma*, 10(1), 85-94. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/93008>
- Asmi, A., Neldi, H., & FIK-UNP, K. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *Jurnal MensSana*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i1.64>
- Asriasnyah, A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10597>
- Bayoumy, H. M. M., & Alsayed, S. (2021). Investigating relationship of perceived learning engagement, motivation, and academic performance among nursing students: A multisite study. *Advances in Medical Education and Practice*, 12, 351–369. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S272745>
- Bile, R. L., & Tapo, Y. B. O. (2021). Pelatihan Program Olahraga Kesehatan Untuk Pemeliharaan Kebugaran Jasmani Siswa Sma Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v2i1.187>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>

-
- Dewi, R. P., & Sepriadi, S. (2021). Minat Siswa SMP Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring Pada Masa New Normal. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(2), 205-215.
- Hadi, H. Y., Hermawan, I., & Permadi, A. A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Direct Instruction Melalui Pendekatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10708>
- Hasan, H. A., Adi, S., Hariyanto, E., Kongrungchok, A., & Ike, H. (2023). *Physical Activity with Play and Game Model to Improve the Cognitive of Elementary School Students*. 8(1), 49–57.
- Hidayat, H., Hendrayana, Y., Paramitha, S. T., & Permadi, A. A. (2020). Evaluasi Pembelajaran Penjas (Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Renang Di Mts Sekecamatan Leles Kabupaten Garut). *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 103. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8463>
- Ikrima, R., Hamid, K., Akil, M., Bermain, M., & Siswa, P. (2024). *Junaeda*. 1(1), 46–53.
- Khoiro, A. A., Tarihoran, N., Banten, M. H., Jendral, J., No, S., Islam, U., Sultan, N., Hasanuddin, M., Jendral, J., & No, S. (2025). *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial Revitalisasi Permainan Tradisional 17 Agustus sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Anak*. 2(September).
- Luh Putu Indrawathi, N., Citra Permana Dewi, P., Luh Gde Widiantri, N., Dian Vanagosi, K., & Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi P*, 7(1), 239–247. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4460837>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 01–09. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>

- Marisca, I., Hadinata, R., & Diana, F. (2025). *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. 07(02), 336–343.
- Mohamad Dai, & Wahyu Setia Kuscahyaning Putri. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 1(1), 15–17. <https://doi.org/10.32665/citius.v1i1.189>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Muhadi. (2025). Efektivitas Pembelajaran Jasmani Berbasis Kearifan Lokal Dan Teknologi Digital Terhadap Penguatan Nilai Karakter Dan Kebugaran Siswa. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga. Pendidikan Olahraga*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.56842/pior.v4i1.735>
- Nasta, T., Nurkholis, M., & Allsabab, M. A. H. (2021). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. 1(1), 29–35.
- Ngatiyem. (2021). *Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah, 1(2), 149-157. <https://doi.org/10.51878/action.v1i2.637>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, Sari, R. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915.
- Purwanto, E. S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara
- Setyawan, I., Muhammad, H. N., Hidayat, T., & Ridwan, M. (2025). Dampak Integrasi Permainan Tradisional Pada Motivasi Belajar Siswa Pjok Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 12(1), 80–91.
- Siregar, T. I., Anilafiza, U., Atia, S., & Lestari, H. I. (2023). Analyze students learning interest in the subjects they like. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 139–147. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.77>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syafriadi, S., Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>

Wati, S. I., Dia, A., & Sari, I. (2024). *Keterkaitan Permainan Tradisional “Boy-Boyan” dengan Mata Pelajaran PENJAS Materi Lari Jarak Pendek (SPRINT) dari suatu proses pembelajaran . Karena secara psikologis pendidikan yang kemajuan bagi peserta didik tersebut . Pendidikan jasmani juga bagia. 1, 47–54.*

Widoyoko, S.E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yustiyati, S., Nabila Dhafiana, Salma Asyifa Sabila, Tania Indriani, & Agus Mulyana. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(1), 134–142. <https://doi.org/10.37304/juara.v4i1.13543>