



Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Praktik Permainan Tradisional UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA

Zulfikar Huseni Ismail¹, Syahrudin², Mukhtar³

¹ PJOK Universitas Negeri Makassar

Email: zulhusenismail@gmail.com

² PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: syahrudin@unm.ac.id

³ PJOK, UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA

Email: mukhtarmukhtar42143@gmail.com

Artikel info

Received; 02-03-2025

Revised; 03-04-2025

Accepted; 04-05-2025

Published; 25-05-2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah minat belajar PJOK siswa meningkat ketika permainan tradisional digunakan dalam praktik pembelajaran siswa kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah tahapan siklus yang digunakan untuk melakukan penelitian ini. Siswa kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA tahun 2024, yang terdiri dari 10 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan, adalah subjek penelitian. Alat pengumpulan data adalah lembar observasi minat siswa. Kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran diamati melalui analisis data deskriptif persentase. Kondisi awal sebelum PTK. Hanya dua siswa yang telah menyelesaikannya lompat jauh. Pada siklus I, Jumlah siswa meningkat menjadi 6, dan pada siklus kedua, jumlah siswa meningkat menjadi 9. Penelitian ini menemukan bahwa penggabungan permainan tradisional dalam metode pembelajaran praktik dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa di kelas VI di UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA pada tahun pendidikan 2024/2025. Ketercapaian minat belajar siswa sebesar 40% dari kondisi awal ke siklus I, 30% dari siklus I ke siklus II, dan 70% dari kondisi awal ke siklus II.

Kata Kunci: Permainan tradisional, Minat Belajar, Pembelajaran PJOK

artikel global jurnal sport innovation research dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Jika seseorang tertarik pada suatu pelajaran, mereka akan memiliki ketertarikan untuk belajar. Ia akan terus memahami semua ilmu yang berkaitan dengan bidang tersebut dan akan belajar dengan rajin (Nurhasanah and Sobandi 2016). Menurut Slameto (2010), 4 indikator dapat digunakan untuk mengukur minat belajar: ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam

belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah ketika seseorang memiliki perasaan ketertarikan terhadap suatu pelajaran. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua hal yang berkaitan dengan bidang tersebut. Ia akan antusias mengikuti pelajaran tanpa beban. Minat membantu pembelajaran akademik, domain pengetahuan, dan bidang studi individu (Ainley, Hillman, and Hidi 2002). Tiga komponen utama pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh minat: perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran (Wang and Adesope 2016).

Siswa sekolah dasar yang termotivasi untuk belajar merupakan keadaan di mana mereka dapat mendorong dan mengarahkan tindakan mereka untuk mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan untuk pendidikan jasmani di sekolah. tidak terlepas dari aktivitas fisik seperti bermain. Sifat anak sekolah dasar, yaitu tetap suka bermain. dimana bermain akan berdampak positif pada pertumbuhan dan perkembangan siswa. Bermain juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, kerja sama, dan kolaborasi. Banyak budaya, kultur, etnis, suku, dan agama di Indonesia. Itu juga berlaku untuk permainan rakyat, juga dikenal sebagai permainan tradislonal (Hikmah Prisia Yudiwinata 2014).

Dalam pendidikan jasmani, permainan konvensional digunakan sebagai sumber pembelajaran karena setiap permainan harus dipelajari terlebih dahulu tentang nilai-nilainya, seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga melibatkan hal-hal seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketetapan untuk mengambil langkah kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Aturan permainan juga mudah dipahami. Jumlah ini dapat mencakup semua siswa di kelas tersebut. Dalam permainan ini, guru dapat megontrol siswanya karena ada faktor baahaya yang memerlukan pendampingan (Nurhayati 2012).

Permainan tradisional sudah lama dikenal. Permainan tradisional bahkan sering dimainkan atau ditemukan di masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda dan Jepang (Royana 2017). Namun, permainan tradisional sudah sangat jarang, apalagi dalam pertandingan kompetisi resmi, akhir-akhir ini. Tidak ada inovasi atau kreativitas dari guru untuk membuat anak senang dengan pelajaran PJOK, terutama permainan konvensional (Hikmah Prisia Yudiwinata 2014). Sebagai contoh, siswa tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran permainan tradisional dan sering mengalami kesulitan. Meskipun demikian, permainan tradisional harus dikembangkan dan dilestarikan agar anak tidak cepat bosan dan tertarik untuk bermain lagi.

Kurikulum 2013 dan edisi revisi 2018 Sekolah Dasar memasukan permaian tradisional, khususnya untuk kelas VI, yang merupakan kelas tinggi. Kompetensi dasar mata pelajaran Penjasorkes pada kelas VI meliputi (1) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang berkaitan dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional; dan (2) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor. Tujuan penggunaan permainan tradisional dalam pelajaran PJOK di Sekolah Dasar adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk mempelajari berbagai gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui olahraga tradisional, seperti permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional anak-anak yang dimainkan di atas bidang permainan yang terdiri dari gambar delapan kotak dan satu gunung. Permainan tradisional ini dapat dimodifikasi lagi sesuai dengan karakteristik sekolah dan kemampuan guru untuk berekeasi dalam pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru Penjasorkes kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka. Permainan tradisional sudah ada dalam perangkat pembelajaran, tetapi guru PJOK tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran

karena monoton. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik dan tidak terlibat dalam belajar. Akibatnya, hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan harapan. Pada praktiknya, guru hanya perlu membawa siswa ke lapangan dan memberikan materi, setelah itu mereka hanya diminta untuk mengaplikasikannya berulang kali. Seperti siswa yang tampak tidak bersemangat dan jenuh saat mengikuti pelajaran PJOK.

Solusi untuk masalah di atas ditemukan dan disesuaikan dengan kondisi siswa agar tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai. Permainan tradisional dimasukkan ke dalam pembelajaran PJOK untuk membuatnya lebih potensial dan bervariasi. Ini membuatnya sesuai dengan kurikulum merdeka. Akibatnya peneliti memilih judul "Meningkatkan minat belajar melalui penggabungan permainan Tradisional ke dalam strategi Pembelajaran Praktik untuk meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA Tahun pembelajaran 2024/2025.

METODE

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi atau numbering, namun ditulis dengan huruf kapital, arial 12 bold, rata kiri, dengan spasi atas dan bawah masing-masing 6pt.

Khususnya untuk penelitian kualitatif, waktu dan tempat penelitian perlu dituliskan secara jelas (untuk penelitian kuantitatif, juga perlu). Target/subjek penelitian (untuk penelitian kualitatif) atau populasi-sampel (untuk penelitian kuantitatif) perlu diuraikan dengan jelas dalam bagian ini. Perlu juga dituliskan teknik memperoleh subjek (penelitian kualitatif) dan atau teknik samplingnya (penelitian kuantitatif).

Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini.

Untuk penelitian eksperimental, jenis rancangan (*experimental design*) yang digunakan sebaiknya dituliskan di bagian ini. Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

Bagaimana memaknakan data yang diperoleh, kaitannya dengan permasalahan dan tujuan penelitian, perlu dijabarkan dengan jelas.

(Catatan: Sub-subbab bisa berbeda, menurut jenis atau pendekatan penelitian yang digunakan. Jika ada prosedur atau langkah yang sifatnya sekuensial, dapat diberi notasi (angka atau huruf) sesuai posisinya).

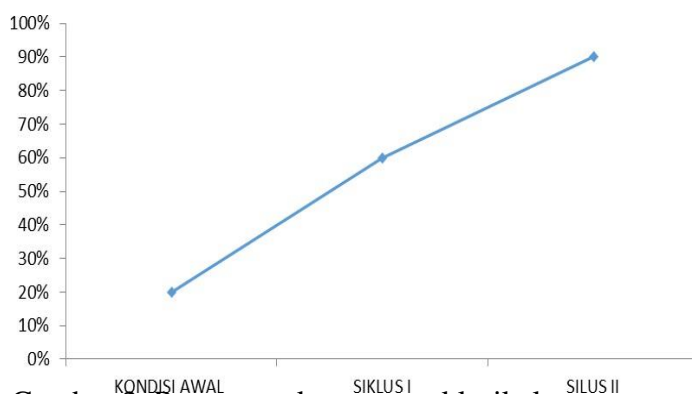
HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I memiliki beberapa kekurangan, menurut hasil observasi kegiatan pembelajaran di luar dan di dalam kelas serta evaluasi siswa pada akhir siklus. Di antaranya adalah: 1) Beberapa siswa belum terlihat aktif, seperti yang ditunjukkan oleh diskusi dengan guru; hanya beberapa siswa yang antusias, sementara yang lain tetap diam; dan 2) Beberapa siswa sudah menunjukkan sikap percaya diri yang kuat. 3) Saat guru meminta siswa untuk maju dan menunjukkan teknik dasar lompat jauh, setiap siswa tidak menunjukkan sikap peduli. Mereka juga tidak menjelaskan teknik sesuai dengan pemahaman mereka di depan siswa lainnya. Ada siswa yang berani maju, tetapi mereka terlihat gugup, yang mengakibatkan hasil yang buruk atau kesalahan. Siswa lainnya mentertawakan temannya sendiri, dan beberapa tetap diam. 4) Penggunaan metode pengajaran dengan ceramah tidak efektif, seperti

yang ditunjukkan oleh skor minat belajar siswa yang rendah atau rendah. 5) Penggunaan bahasa Indonesia dalam pengajaran lompat jauh tidak efektif pada siswa. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa tetap diam dan beberapa kurang memahami.

Peneliti dan guru PJOK berkolaborasi untuk meningkatkan pembelajaran di siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan mempertahankan keberhasilan siswa di siklus I. Beberapa poin dibahas termasuk: 1) Metode pembelajaran harus diubah untuk menggunakan metode demonstrasi agar hasil maksimal. Oleh karena itu, diharapkan siswa menguasai teknik lompat jauh yang diajarkan. 2) Untuk mengoptimalkan hasil, pengajaran harus diubah dengan variasi bahasa (selang-seling), seperti bahasa Indonesia dan bahasa sasak. Akibatnya, diharapkan siswa memahami apa yang diajarkan. 3) Agar pembelajaran menjadi lebih menarik, peraturan dan variasi permainan tradisional harus ditingkatkan lagi untuk mencapai hasil yang optimal. 4) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dengan memberikan hadiah dan hukuman. 5) Guru berusaha untuk lebih meningkatkan lagi pengelolaan kelas dengan lebih tegas dalam mendisiplinkan siswa untuk menerima pelajaran dengan baik. 6) Guru berusaha untuk lebih meningkatkan lagi pendekatan dengan siswa dan memahami karakteristik siswa-siswinya agar mendapatkan hasil yang maksimal. 7) Guru berusaha lebih meningkatkan lagi dalam menguasai pelaksanaan pelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II, yang menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I dan telah memenuhi tujuan yang diharapkan. Dalam kasus ini hasil menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan, yaitu sembilan siswa yang minat belajar, atau jika persentase minat belajar sebesar 90%, dan satu siswa yang kurang minat belajar, atau pada tabel 1 memutuskan untuk menghentikan penelitian sampai siklus II. Dalam kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA, persentase skor lembar observasi minat belajar siswa dan lembar angket minat belajar siswa masing-masing mencapai 20%. Pada kondisi awal sebelum penempatan tindakan Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik, skor meningkat menjadi 60% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Hasil analisis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Presentase ketuntasan klasikal

Dari data penelitian berdasarkan minat belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I diperoleh rentang peningkatan sebanyak 4 siswa. Sementara berdasarkan presentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 60% 1:

Tabel 1. Perbandingan kondisi awal siklus 1

Uraian	Kondisi awal	Silus 1	Rentang peningkatan
Minat belajar	2 siswa	6 siswa	4 siswa

Presentase ketuntasan klasikal	20%	60%	40%
--------------------------------	-----	-----	-----

Dari data penelitian berdasarkan minat belajar siswa dan siklus I ke siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 3 siswa. Sementara berdasarkan presentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebanyak 30% pada table 2

Tabel 2. Perbandingan siklus I dan II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Rentang peningkatan
Minat belajar	6 siswa	9 siswa	3 siswa
Presentase ketuntasan klasikal	60%	90%	70%

Dari data penelitian berdasarkan minat belajar dari kondisi awal ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 7 siswa. Sementara berdasarkan presentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 70%. Pada table 3

Uraian	Kondisi awal	Siklus II	Rentang peningkatan
Minat belajar	2 siswa	9 siswa	7 siswa
Presentase ketuntasan klasikal	20%	90%	70%

Keberhasilan siklus II menunjukkan bahwa minat belajar PJOK siswa kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA Tahun pembelajaran 2024/2025 dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran praktik yang konsisten dengan permainan tradisional. Siswa merasa senang, bersemangat, aktif, dan percaya diri saat melakukan dan melaksanakan tugas pembelajaran PJOK. Rasa senang dan bersemangat yang dihasilkan dari aktivitas permainan memicu minat situasional yang dipengaruhi situasi lingkungan. Baik Flowerday dan Shell (2015) maupun Chen, Yang, dan Hsiao (2016). Bermain didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasilnya. Menurut Hanief dan Sugito (2015), dunia bermain anak menggabungkan elemen rekreatif dan edukatif, sehingga dapat menjadi sarana belajar yang efektif bagi anak-anak. Kecerdasan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui manfaat edukatif dari permainan konvensional (Sahidun 2018). Anak-anak dapat menerima banyak motivasi dari bermain. Bermain tidak hanya dapat membuat mereka senang, tetapi juga dapat menambah pengetahuan Mereka (Ramadhan and Resita 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya tentang pentingnya permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melihat dampak yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap minat mereka dalam PJOK. Bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ditunjukkan oleh nilai thitung $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$ dengan $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$. Permainan tradisional dapat menarik anak-anak ke perpustakaan untuk bermain sambil belajar dan mengurangi ketergantungan mereka pada perangkat elektronik. Penelitian tindakan kelas, penerapan permainan tradisional Makah-Makah pada gagasan koloid dapat meningkatkan minat belajar

peserta didik. Hasil siklus pertama menunjukan ketuntasan klasik 96,30%, dan siklus kedua menunjukan peningkatan 22,22%.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan ddiskusi menunjukan bahwa minat belajar PJOK siswa kelas VI UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PMDA dapat ditingkatkan dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam metode pembelajaran praktik. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan minat belajar siswa dari siklus I hingga siklus II

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam bagian ini, kami mengucapkan terima kasih kepada sponsor, pendonor dana, narasumber, dan semua pihak yang berkontribusi pada pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainley, Mary, Kylie Hillman, and Suzanne Hidi. 2002. "Gender and Interest Processes in Response to Literary Texts: Situational and Individual Interest." *Learning and Instruction* 12(4):411–28. doi: 10.1016/S0959- 4752(01)00008-1.
- Anggara Effendi, Sasminta Christina Yuli Hartati. 2017. "Penerapan Permainan Tradisional terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Sdn Pelem Ii Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk)." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 6(1):45–49.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Bina Adiaksara dan PT Rineka Cipta.
- Chen, So Chen, Stephen J. H. Yang, and Chia Chang Hsiao. 2016. "Exploring Student Perceptions, Learning Outcome and Gender Differences in a Flipped Mathematics Course." *British Journal of Educational Technology* 47(6):1096–1112. doi: 10.1111/bjet.12278.
- Flowerday, Terri, and Duane F. Shell. 2015. "Disentangling the Effects of Interest and Choice on Learning, Engagement, and Attitude." *Learning and Individual Differences* (40):134–40. doi: 10.1016/j.lindif.2015.05.003.
- Hanief, Yulingga Nanda, and Sugito Sugito. 2015. "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional." *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 1(1):60–73. doi: 10.29407/js_unpgri.v1i1.575.
- Hariyanto, Didik, Muhammad Abror, Muhammad Yani, and Ferry Adhi Dharma. 2021. "Pembudayaan Permainan Tradisional Sebagai Wahana Belajar Luar Ruang Bagi Anak." *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks* 9(1):56–68. doi: 10.18196/berdikari.v9i1.9265.
- Hikmah Prisia Yudiwinata, Prambudi Handoyo. 2014. "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak." *Paradigma* 2(3).
- Jusmarita. 2018. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 7 Banda Aceh Melalui Permainan Tradisional Makah-Makah." *Jurnal Serambi PTK* 5(2):71–77.