



Survei Tentang Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional

Felix Adriano Tarigan Sibero¹, Samsuddin Siregar²,

Daniel Sitorus³, Cristovel Saragih⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Jl William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email : flxtarigan@gmail.com samsuddinsiregar@unimed.ac.id
danielsitorus2005@gmail.com cristovelsaragihsumbayak@gmail.com

Abstract: *Physical Education, Sports and Health (PJOK) is an important subject in Elementary School (SD) which aims to improve students' physical, spiritual and social health. However, in reality, many students are less interested in learning PJOK. This is caused by several factors, such as monotonous and less interesting learning methods. This research aims to determine the effectiveness of using traditional games in increasing elementary school students' interest in learning PJOK. The research method used is literature study by examining several literary sources such as journals, scientific articles and books. The research results show that the use of traditional games in PJOK learning can increase elementary school students' interest in learning*

Keywords: *PJOK, Traditional Games, Interest in Learning*

Abstrak: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran penting di Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan untuk meningkatkan Kesehatan jasmani, rohani, dan sosial siswa. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran PJOK. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji beberapa sumber literatur seperti jurnal, artikel ilmiah, dan buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat belajar siswa SD.

Kata Kunci: PJOK, Permainan Tradisional, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran dalam kurikulum yang ada di Indonesia. PJOK pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani untuk menghasilkan perubahan yang menyeluruh pada kualitas fisik, mental, dan emosional yang dimiliki seseorang. PJOK berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, psikologis, keterampilan motorik, pengetahuan dan pemikiran, kesadaran akan nilai-nilai (mental, emosional, sportivitas, spiritual, sikap, dan sosial) serta pola hidup sehat dan teratur yang bertujuan untuk mendorong atau meningkatkan serta mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pemikiran yang kritis, sosial, penalaran, kestabilan emosi, moral, dan pengenalan lingkungan bersih dan sehat melalui aktivitas dalam PJOK yang direncanakan secara sistematis dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional (Mujahir, 2017).

Minat belajar dapat diartikan sebagai kenyataan bahwa seseorang yang tertarik dengan

pelajaran menganggap pelajaran tersebut menarik, maka ia akan mempunyai niat untuk giat belajar dan terus memahami segala ilmu di bidang tersebut (Nurhasanah, 2016). Menurut Slameto (2020), minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Minat belajar diartikan ketika seseorang yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka akan merasa bahwa pelajaran tersebut menarik. Ia akan belajar dengan giat, terus memahami segala ilmu yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut dan akan mengikuti pelajaran dengan semangat dan tanpa merasa terbebani serta stress. Minat berpengaruh positif terhadap pembelajaran akademis, bidang pengetahuan, dan bidang pembelajaran spesifik individu (Ainley, 2002). Minat mempengaruhi beberapa aspek yang dianggap penting bagi pengetahuan seseorang, yakni perhatian, tujuan, dan tingkat belajar (Wang, 2016).

Permainan tradisional dalam pendidikan jasmani disediakan sebagai materi dalam PJOK, karena setiap permainan pada awalnya menitikberatkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam permainan seperti nilai-nilai pendidikan yang perlu diperhatikan. Permainan tradisional tidak hanya melibatkan aturan permainan yang sederhana, tetapi juga unsur-unsur seperti sportivitas, sikap jujur, ketepatan, ketangkasan, ketegasan dalam menentukan langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Angka berpotensi mencakup seluruh siswa di kelas tersebut, dan guru dapat mengontrol siswa dalam permainan, sebab terdapat dampak yang dapat membahayakan sehingga harus disertai pendampingan (Nurhayati, 2012).

Dilihat dari aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, bagi guru PJOK untuk mencapai pembelajaran PJOK yang berkualitas dari proses hingga hasil, maka penting untuk memberikan pembelajaran PJOK yang unggul, efektif, efisien, beragam, dan menyenangkan adalah syarat utama (Tapo, 2021). 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 Tapo, 2024), 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. Media pembelajaran interaktif dapat menggunakan permainan tradisional yang dirancang sebagai kegiatan pembelajaran PJOK.

Olahraga tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia, yang dapat menjadi alat bantu penyemangat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan fisik motoriknya serta mengembangkan motorik kasar dan halus. Permainan tradisional sangat berperan dan bermanfaat terhadap unsur-unsur kebugaran jasmani, sehingga dijadikan sebagai salah satu strategi guru khususnya pada pembelajaran materi kebugaran jasmani (Bile, 2021).

Menurut Habibi (2015), terdapat pengaruh implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap meningkatnya keaktifan siswa. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PJOK melalui Permainan tradisional karena permainan tradisional dipercaya memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, terutama siswa sekolah dasar.

2. METODE

Berkaitan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian permainan tradisional terhadap peningkatan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK, maka jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode kajian literatur. Studi pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti jurnal, artikel ilmiah, dan buku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara membaca dan memahami isi data, klasifikasi data dengan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema yang muncul, serta interpretasi data yaitu menafsirkan makna dari data yang telah diklasifikasikan.

Penelitian ini mengidentifikasi berbagai permainan tradisional yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK. Tujuan artikel ini adalah untuk memberikan gambaran komprehensif kepada para pendidik tentang potensi manfaat memasukkan permainan tradisional ke dalam kelas pendidikan jasmani di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting dari sistem pendidikan yang komprehensif. 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. Banyak siswa memandang pendidikan jasmani sebagai hal yang perlu dilakukan, sesuatu yang harus mereka lakukan tetapi tidak mereka nikmati. Hal ini dapat menimbulkan pelepasan diri dan kurangnya motivasi dalam mempelajari pendidikan jasmani. Akibatnya, siswa mungkin tidak mengembangkan keterampilan fisik dan kebiasaan yang mereka perlukan untuk mempertahankan gaya hidup sehat dan aktif.

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.

Beberapa permainan yang dianggap memiliki potensi yang cukup baik bagi peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK diantaranya sebagai berikut.

1. Lompat Tali

Permainan tradisional Lompat Tali adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Indonesia, khususnya di kalangan perempuan. Permainan ini melibatkan gerakan melompat menggunakan tali karet yang dirangkai dengan panjang sekitar 3-5 meter. Permainan ini biasanya dimainkan secara individu, dengan dua orang sebagai pemegang tali dan sisanya berlomba untuk melompati karet hingga kalah. Permainan ini juga memiliki aturan yang harus diikuti, seperti tidak boleh terkena tali karet saat melakukan lompatan dan tidak boleh menyentuh tali karet dengan kaki.

Permainan tradisional lompat tali ini dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa dengan beberapa cara. Pertama, permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, yang secara langsung meningkatkan keaktifan fisik dan psikomotor siswa. Kegiatan ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar, seperti lompat tinggi gaya straddle, yang penting dalam olahraga atletik. Selain itu, permainan Lompat Tali dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa, yang secara tidak langsung mempengaruhi minat mereka terhadap kegiatan belajar PJOK.

Permainan ini juga dapat meningkatkan minat siswa dengan cara yang lebih tidak

langsung. Misalnya, permainan Lompat Tali dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama dan sportivitas, yang penting dalam kegiatan belajar PJOK. Dengan demikian, siswa lebih cenderung untuk berpartisipasi aktif dan memiliki minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar PJOK. Terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional Lompat Tali ini meliputi:

- a. Membuat otot lebih kuat dengan gerakan melompat yang melibatkan bagian bawah tubuh, serta bagian atas seperti bahu, bicep, dan otot perut.
- b. Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dengan gerakan yang melibatkan kaki, lengan, dan dada.
- c. Membantu meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot serta kemampuan fisik secara signifikan.
- d. Menjadi media untuk bersosialisasi dan mengasah keterampilan mengambil keputusan.
- e. Membangun jiwa sportivitas dan kegembiraan bagi anak-anak.

Dalam sintesis, permainan Lompat Tali dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa dengan cara yang lebih langsung dan tidak langsung. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan keterampilan gerak dasar, serta meningkatkan kesegaran jasmani dan kemampuan sosial. Dengan demikian, permainan Lompat Tali dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan belajar PJOK.

2. Engklek

Permainan Engklek adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di Indonesia. Permainan ini melibatkan gerakan melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat, dengan tujuan untuk menguasai wilayah yang paling banyak. Permainan ini memiliki beberapa nama yang berbeda di berbagai daerah, seperti engklek, sondah, deplok, main lore, cak engkle, tengge-tengge, dan lain-lain. Permainan Engklek memerlukan beberapa alat untuk dimainkan, yaitu Gaco, tanah kosong atau bidang kosong, kapur atau arang.

Permainan Engklek dimainkan dengan cara pertama-tama, gambar delapan kotak persegi panjang di atas tanah atau lantai menggunakan kapur, arang, atau kayu, kemudian pemain pertama melompat dengan satu kaki dari kotak 1 ke kotak 6, kemudian berhenti sejenak di kotak A, dan kembali lagi ke kotak 1, pemain lainnya bergantian untuk melompat dengan satu kaki di kotak-kotak yang telah dibuat. Pemain tidak boleh menginjak wilayah lawan yang telah diberi penanda berupa sebuah gaco. Jika tidak sengaja menginjak, maka permainan akan dihentikan dan yang menginjak harus mengulangi kembali dari kotak bawah sebagai hukuman, pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang memiliki bintang terbanyak. Bintang

diperoleh dengan menginjak kotak-kotak yang telah dibuat. Permainan Engklek dapat dimainkan secara perorangan atau juga beregu dengan maksimal anggota sebanyak 5 orang.

Permainan Engklek memiliki beberapa manfaat yang signifikan bagi kesehatan fisik anak, termasuk:

- a. Meningkatkan Kemampuan Fisik: Permainan Engklek melibatkan gerakan melompat dengan satu kaki, yang meningkatkan kelincahan dan ketepatan. Gerakan melompat juga bertujuan untuk mengangkat badan sekaligus gerak motorik pada anak.
- b. Meningkatkan Keseimbangan: Permainan Engklek melatih anak dalam menjaga keseimbangan, memperkuat otot kaki, dan juga paru-paru dan jantung lebih sehat.
- c. Meningkatkan Kemampuan Motorik: Engklek melatih kemampuan motorik kasar anak, seperti melompat dengan satu kaki, memutar badan, dan melompat dengan kedua kaki.
- d. Meningkatkan Kesadaran Tubuh: Permainan Engklek memberikan input rangsang raba, rangsangan sendi, dan rangsangan perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus maupun konsentrasi. Jika body awareness tidak dilatih, maka akan menyebabkan anak hiperaktif atau malas-malasan, sensitif, serta emosi yang tidak stabil.
- e. Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar: Permainan Engklek meningkatkan keterampilan gerak dasar bagi anak, seperti kelincahan, keseimbangan, dan kemampuan motorik.

Permainan Engklek, sebagai permainan tradisional, memiliki manfaat yang luas dalam pengembangan fisik, motorik, sosial, dan psikologis anak.

3. Boy-boyan

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar PJOK siswa adalah permainan tradisional Boy-Boyan. Boy-Boyan merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang berasal dari Indonesia khususnya daerah Jawa Barat. Permainan ini sangat digemari banyak anak karena melibatkan melempar bola kecil dan bermain secara berkelompok. Metode ini dapat digunakan oleh guru PJOK dan wali kelas untuk lebih mengoptimalkan minat siswa dalam proses belajar mengajar di kelas pendidikan jasmani.

Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bagus untuk melatih keterampilan motorik kasar dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun strategi. Keputusan penggunaan permainan Boy-Boyan untuk pengembangan motorik kasar didasari oleh kenyataan bahwa permainan Boy-Boyan memiliki keunggulan dibandingkan permainan lainnya dan sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. Salah satu manfaat permainan boy-boyan adalah dapat mengembangkan beberapa keterampilan motorik kasar pada anak dalam waktu yang bersamaan. Permainan boy-boyan ini memiliki gerakan seperti

melempar, menangkap, dan berlari sehingga sekaligus dapat mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih kerja sama peserta didik. Tidak semua permainan bisa dilakukan berkelompok dan hanya mengembangkan aspek motorik kasar. Alat yang digunakan dalam permainan ini hanyalah menggunakan bola kasti dan lempengan tembikar atau sejenisnya yang disusun seperti menara (Mulyani, 2013:29). Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan terbuka. Bagi anak sekolah dasar, permainan ini dapat melatih pengendalian diri dan menumbuhkan rasapersatuan dan solidaritas antar teman. Untuk memainkan Boy-Boyan dengan baik, peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan: kemampuan melempar dan menangkap bola, serta kemampuan memahami konsep permainan.

Permainan boy-boyan dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada anak SD. Permainan boy-boyan adalah jenis permainan yang melibatkan gerakan manipulatif, seperti melambungkan, melempar, dan menangkap bola. Dengan menggunakan permainan boy-boyan, anak-anak dapat membangkitkan dan meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif mereka, seperti mempraktikkan gerak melambungkan bola dalam permainan boy-boyan dengan baik, mempraktikkan gerak melempar bola mendatar dalam permainan boy-boyan dengan baik, dan mempraktikkan gerak melempar bola menyusur tanah dalam permainan boy-boyan dengan baik.

Permainan boy-boyan juga dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Dalam penelitian yang dilakukan, penerapan permainan boy-boyan diketahui meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penelitian lain, penerapan permainan boy-boyan diketahui meningkatkan minat belajar siswa terhadap pendidikan jasmani. Selain itu, implementasi permainan boy-boyan, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi, praktik, dan permainan. Guru juga dapat menggunakan berbagai media, seperti video YouTube, untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

4. Egrang

Dalam gemerlap teknologi dan kehidupan modern saat ini, permainan tradisional seringkali terlupakan, bahkan di antara anak-anak sendiri. Namun, di tengah arus perubahan tersebut, ada satu permainan tradisional yang tetap bertahan dengan gagahnya yaitu, egrang. Egrang bukanlah sekadar permainan biasa. Ia memiliki akar yang dalam dalam sejarah budaya

Indonesia. Berawal dari kebutuhan akan transportasi sederhana di pedesaan, egrang digunakan sebagai sarana untuk melintasi genangan air dan medan yang sulit dilalui. Tongkat kayu yang diikatkan pada potongan bambu panjang memungkinkan orang untuk tetap kering sambil berjalan. Namun, seiring berjalannya waktu, egrang berubah fungsi menjadi permainan yang menghibur, terutama bagi anak-anak di desa-desa. Dari sini, egrang terus berkembang menjadi permainan tradisional yang ikonik di Indonesia.

Bermain egrang bukanlah hal yang mudah. Dibutuhkan keseimbangan tubuh, koordinasi yang baik, dan tentu saja, keberanian. Pemain akan berdiri di atas dua potong kayu yang disatukan dengan bambu panjang, sambil mencoba untuk berjalan maju dengan menggunakan tongkat yang juga disatukan dengan bambu tersebut. Tongkat tersebut berperan penting dalam menjaga keseimbangan saat berjalan, sambil berusaha untuk menjaga agar egrang tetap stabil di bawah kaki. Permainan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga melatih keterampilan motorik kasar dan keseimbangan tubuh.

Egrang memiliki manfaat yang melampaui sekadar hiburan semata. Salah satu manfaat utamanya adalah dalam pengembangan keterampilan motorik kasar. Pemain harus mempertahankan keseimbangan tubuhnya sambil berjalan di atas egrang, yang membutuhkan koordinasi yang baik antara tubuh dan otak. Selain itu, bermain egrang juga dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri, karena pemain harus mengatasi rasa takut jatuh dan terus mencoba hingga mahir dalam mengendalikan egrang. Tidak hanya itu, bermain egrang juga memiliki manfaat sosial yang penting. Permainan ini sering dimainkan dalam kelompok, memungkinkan interaksi antar pemain dan memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Melalui egrang, anak-anak belajar bekerja sama, saling membantu, dan memahami pentingnya kerjasama. Ini juga menjadi sarana untuk melestarikan budaya lokal dan mengenalkannya kepada generasi muda, sehingga mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya nenek moyang mereka.

Egrang bukanlah sekadar permainan tradisional, tetapi ia adalah bagian dari identitas budaya Indonesia yang kaya. Melalui egrang, kita tidak hanya menghibur diri, tetapi juga memperkaya pengalaman budaya kita serta mendapatkan manfaat fisik dan mental yang berharga. Sehingga, mari lestarikan dan terus bermain egrang sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya kita. Dengan demikian, kita dapat menjaga kekayaan budaya kita dan meneruskannya kepada generasi mendatang.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dalam rangka meningkatkan minat siswa terhadap Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), pengintegrasian permainan tradisional seperti Lompat Tali, Engklek, Boy-boyan, dan Egrang dapat menjadi strategi yang

efektif. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan fisik, motorik, serta kemampuan sosial siswa.

Dengan menghadirkan kegiatan yang lebih relevan dan menarik bagi siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam melestarikan budaya lokal dan memperkenalkan nilai-nilai kerja sama serta sportivitas. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan PJOK merupakan langkah positif dalam mendukung perkembangan holistik siswa dan memupuk minat mereka dalam menjaga gaya hidup sehat dan aktif.

4. 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. Beberapa permainan tradisional yang efektif untuk tujuan ini meliputi lompat tali, engklek, boy-boyan, dan egrang. Integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Ini tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan budaya yang penting bagi perkembangan mereka secara menyeluruh. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ainley, M., Hillman, K., & Hidi, S. (2002). Gender and interest processes in response to literary texts: Situational and individual interest. *Learning and Instruction*, 12(4), 411-428. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00015-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00015-1)

Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan model latihan kebugaran

- jasmani berbasis permainan tradisional sebagai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71-80.
- Habibi, M. A. (2015). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa kelas X SMAN 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3, 560-567.
- Mohammad, I., Purwaningsih, I. R., & Sumarno, A. (2022). Penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 355-364.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMP/MTs kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurhayati, I. (2012). Peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 39-48.
- Ramadan, A. N., & Hasibuan, R. (2018). Pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(2), 1-8.
- Septanto, M. I., & Lubay, L. H. (2015). Meningkatkan keterampilan lempar-tangkap bola kecil melalui modifikasi permainan tradisional boy-boyan pada siswa kelas V SDN Cisitu 2 Kota Bandung. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 125-131.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriadie, D. (2022). Gambaran minat siswa SMP terhadap permainan olahraga tradisional Manyipet di Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 2(1), 33-36.
- Tapo, Y. B. O., Bile, R. L., & Nenot, A. N. (2021). Pengembangan model latihan spat-desain materi bola voli dalam pembelajaran PJOK pada jenjang SMP. *Jurnal Penjakora Fakultas Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 16-25.
- Tapo, Y. B. O., Natal, Y. R., Bile, R. L., Wani, B., Nona, A., & Kolong, M. Y. (2024). Pendampingan pembelajaran PJOK interaktif melalui permainan tradisional engklek di SMP Citra Bakti. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, 2(1), 1-9.
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the effects of seductive details with the 4-phase model of interest. *Learning and Motivation*, 55, 65-77. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2015.11.004>