

**PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM
AKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SYTEMATIC
LITERATURE REVIEW**

Khansa Muhammad¹, Alit Rahmat², Carsiwan³
Universitas Pendidikan Indonesia ^{1,2}
muhammadkhansa71@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional, terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*), pencarian literature dilakukan dengan menggunakan database digital (*Scopus, Sciace Direct, dan Google Scholar*). Dengan pencarian menggunakan kata kunci permainan tradisional, pendidikan jasmani, minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjass disekolah. Simpulan, bahwa dengan menerapkan permainan tradisional sebagai pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, psikomotor anak, partisipasi siswa dalam malakukan kelas penjas, dan dapat meningkatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran penjas disekolah.

Kata Kunci: Minat Belajar, Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of traditional games in increasing students' interest in learning in physical education learning activities at school. The method used in this research uses the SLR (Systematic Literature Review) method, literature searches are carried out using digital databases (Scopus, Science Direct, and Google Scholar). By searching using the keywords Traditional Games, Physical Education, and Interest in Learning. The research results show that traditional games have a very significant influence on students' interest in learning in physical education learning activities at school. Conclusion, that applying traditional games is an interesting and fun approach to improving children's physical fitness and psychomotor skills, and student participation in physical education classes, and can improve students' physical education learning activities at school.

Keywords: Interest in Learning, Physical Education, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal perubahan fisik, mental, serta emosional. Salah satu pembelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Rismayanthi, 2011). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari

sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, perkembangan, dan pertumbuhan pada manusia (Sau et al., 2022). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat (Malinda et al., 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat memberikan berbagai pendekatan agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Dewi & Sujana, 2022; Fauzia et al., 2022; Safira Putri, 2023).

Minat belajar merupakan sikap ketaatan pada proses kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan, jadwal belajar, maupun inisiatif untuk melakukan usaha tersebut dalam sungguh-sungguh (Alifiyarti et al., 2023; Henjilito et al., 2023; Sirait, 2016). Dengan begitu, seperti yang telah kita ketahui dalam pembelajaran penjas juga dibutuhkan minat dari siswa Darmawan, (2018); Imansyah, (2018); Junaedi, (2018); B. Pratama & Sembiring, (2023)), agar siswa tersebut memberi perhatian sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, kemudian memperoleh hasil yang baik dari proses belajarnya (Henjilito et al., 2023; Junaedi, 2018). Sedangkan minat belajar dan tingkat kesegaran jasmani memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, maka dari itu untuk minat belajar sendiri perlu adanya tingkat kesegaran jasmani yang baik (Pramana et al., 2021). Namun pelaksanaan pembelajaran penjas dibeberapa sekolah masih belum optimal dilakukan. Salah satu kendala yang sering dijumpai yaitu rendahnya minat belajar, yang dikhawatirkan akan berlanjut sampai anak menjadi dewasa dalam mengikuti pembelajaran penjas (Latif et al., 2019; Susanto, 2017).

Berbagai cara pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan (Wardika, 2019). Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dapat menghibur dan dinikmati oleh semua orang, salah satu dari aktivitas permainan melalui aktivitas permainan tradisional (N. Z. Pratama, 2020; Pratiwi & Kristanto, 2014; Puspitasari et al., 2022; Susena et al., 2021) Permainan tradisional memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya (Kurniati, 2006; Mudzakir, 2020; Pratiwi & Kristanto, 2014; Setiawan & Triyanto, 2014;). Permainan ini mudah untuk didapatkan, tanpa biaya mahal, tanpa melupakan lingkungan sekitar, membuat kita lebih terlibat interaksi dengan teman sebaya, serta membuat anak-anak atau remaja sekarang tidak melupakan nilai-nilai budaya lokalnya (Anggraini & Nurhafizah, 2020; Syauqiyah & Sulistianingsih, 2021). Saat ini jarang sekali kita menemukan atau melihat anak-anak yang bermain permainan tradisional seperti permainan galah asin, lompat tali, petak umpet, congklak, egrang, ular naga panjang, layang-layang, kelereng, bentengan, kasti, balap karung, dan permainan tradisional yang lainnya (Wardika, 2019). Dengan begitu, untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang akan membantu untuk terciptanya motivasi belajar yang lebih baik bagi siswa, terutama dalam minat belajar pendidikan jasmani disekolah.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis akan mengkaji mengenai efektivitas permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas, dengan menggunakan metode SLR (*systematic literatur riview*). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai permainan tradisional yang dapat meningkatkan minat belajar terhadap siswa di dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Riview*). Penelitian *Systematic Review* adalah metode yang bertujuan untuk membantu menemukan hasil terbaik yang bisa didapatkan dengan cara mencari literatur secara sistematis, kemudian membaca semua literatur yang didapat dan menganalisis semua data literatur dan membuat kesimpulan dari hasil analisis data literatur untuk menjawab permasalahan secara efisien, jelas dan relevan *Systematic Literature Review* (SLR) didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi, menilai, dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk memberikan jawaban untuk pertanyaan penelitian tertentu

Pada metode SLR (*Systematic Literature Riview*) menggunakan tiga tahapan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan tinjauan literatur. Untuk melakukan tinjauan literatur menggunakan tiga fase, yaitu merencanakan dan mengidentifikasi pertanyaan penelitian, melakukan tinjauan termasuk identifikasi string pencarian dan sumber data, pemilihan studi, penilaian kualitas, dan Ekstraksi data dan laporan tinjauan akhir

Tujuan dari metode SLR itu sendiri untuk menemukan strategi yang dapat membantu mengatasi suatu masalah yang dihadapi, mengidentifikasi perspektif yang berbeda terkait dengan permasalahan yang akan diteliti, dan untuk mengungkap teori yang relevan dengan kasus. Dalam penelitian ini yang mengkaji lebih dalam permainan tradisional terhadap minat belajar siswa disekolah dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Objek penelitian ini adalah permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas. Pemilihan objek penelitian berupa permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas memiliki dengan jenis penelitian *Systematic literature review* alasan sebagai berikut:

1. Masih sangat terbatasnya penelitian *Systematic literature review* yang membahas permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas dengan metode *Systematic Literature Review*. Data Microsoft academic.
2. Penelitian permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas sangat relevan dengan situasi saat ini. Tentunya di era digital dan teknologi yang semakin maju, penggunaan permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan sikap afektif dan kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk perkembangan jasmani.
3. Melalui penelitian ini, kita dapat mengevaluasi keefektifan permainan tradisional dan menilai apakah ada perbedaan dengan melalui permainan tradisional siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran penjas.
4. Hasil penelitian permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas dapat diaplikasikan pada berbagai jenis institusi jasmani, baik di sekolah dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.
5. Dengan melakukan penelitian permainan tradisional yang penjas, kita dapat memahami permainan tradisional terbaru yang muncul serta memperoleh wawasan tentang jenis – jenis permainan tradisional yang paling efektif.

Pada dasarnya prinsip dari penelitian *systematic literature review* dimulai dengan membuat protokol penelitian SLR dan tahap berikutnya melaksanakan penelitian *systematic review*. Metode SLR yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada metode SLR sebagai berikut:

Tabel 1.
Tahapan Proses SLR

NO	Tahapan Proses	Tujuan
1	Identifikasi pertanyaan penelitian.	Melakukan transformasi masalah menjadi pertanyaan penelitian yang spesifik dan relevan.
2	Mengembangkan protokol penelitian <i>systematic review</i> .	Memberikan penuntun dalam melakukan <i>systematic review</i> , seperti kriteria inklusi dan eksklusi, metode pencarian, metode ekstraksi data, dan metode sintesis hasil.
3	Menetapkan lokasi data base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian.	Memberikan batasan wilayah pencarian terhadap hasil penelitian yang relevan, misalnya MEDLINE, PubMed, atau UPI Repository.
4	Seleksi hasil – hasil penelitian yang relevan.	Mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian dari berbagai sumber dan tahun publikasi.
5	Pilih hasil penelitian yang berkualitas.	Melakukan eksklusi dan inklusi terhadap penelitian yang akan dimasukkan dalam <i>systematic review</i> berdasarkan kualitas metodologi dan validitas data.
6	Ekstraksi data dari studi individu.	Melakukan ekstraksi data dari studi individual untuk mendapatkan temuan pentingnya, seperti variabel, ukuran sampel, metode analisis, dan hasil statistik.
7	Sintesis hasil dengan metode meta-analisis (kalau memungkinkan), atau metode naratif (bila tidak memungkinkan)	Melakukan sintesis hasil dengan teknik meta-analisis (forest plot) atau teknik naratif (metasintesis) untuk menggabungkan dan membandingkan temuan dari berbagai studi.
8	Penyajian hasil	Menuliskan hasil penelitian dalam dokumen laporan hasil <i>systematic review</i> dengan format yang sesuai.

Dari teori mengenai tahapan proses penelitian tersebut, penulis kemudian menyusun tahap persiapan yang diperlukan dalam proses penelitian menggunakan metode SLR. Tahapan tersebut yaitu:

Tabel 2.
Tahap Persiapan Menyusun SLR

No.	Tahap Persiapan Proses
1.	Merumuskan masalah yang akan diteliti menjadi sebuah pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas? b. Apakah permainan tradisional efektif untuk minat belajar siswa dalam aktifitas pembelajaran penjas?
2.	Mengembangkan protokol penelitian SLR <ol style="list-style-type: none"> a. Hasil penelitian yang dicari adalah berbentuk artikel jurnal b. Lokasi penelitian artikel jurnal harus berada di Indonesia

	c. Tahun penerbitan artikel jurnal tidak lebih dari 5 tahun
	d. Subjek penelitian merupakan anak usia sekolah mulai dari tingkat SD, SMP, SMA.
	e. Artikel jurnal yang terindeks SINTA 1 sampai dengan 6
3.	Menetapkan lokasi data-base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian <ol style="list-style-type: none"> Mesin pencarian yang digunakan adalah <i>Google Scholar, Publish or Perish</i>
4.	Seleksi hasil penelitian-penelitian yang relevan <ol style="list-style-type: none"> Peneliti melakukan pencarian artikel melalui <i>google scholar</i> dan <i>publish or perish</i> dengan <i>keyword</i> Permainan Tradisional ditemukan hasil 150.000 hasil. Lalu pencarian kedua dengan <i>keyword</i> Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar Siswa dan ditemukan 37.100 hasil namun hanya 18 artikel yang bisa diunduh dan relevan dengan kata kunci yang digunakan. Lalu peneliti menganalisis artikel-artikel tersebut dengan kriteria inklusi dan eklusi dan mendapatkan 7 artikel yang berkualitas.
5.	Memilih hasil-hasil penelitian yang berkualitas dengan kriteria inklusi dan eklusi.

Tabel 3.
Artikel Jurnal yang termasuk kriteria inklusi

No	Judul	Penulis
1	Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Dedi Kurnia dan Rama Adha Septiana.
2	Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar	Nuriska Subekti, Agus Mulyadi, Juhrodin.
3	Penerapan Permainan Tradisional Boy-boyan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang	Ibrahim Mohammad, Inne Rahayu Purwaningsih, Ardawi Sumarno.
4	Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas	Sulthan Dhia Anugrah, Febi Kurniawan, Muhammad Mury Syafei.
5	Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan Tahun Pelajaran 2018/2019	Siti Fajarwati, Vega Mareta Sceisarriya.
6	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar	Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harj, Arfin Deri Listiandi.
7	Minat Peserta Didik Kelas S VII SMPN 3 MARTAPURA mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Permainan Tradisional.	Agus Hery Rusita, H. Sarmidi dan Mita Erliana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui review artikel, terdapat beberapa artikel ilmiah yang termasuk kriteria yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan dalam permainan kecil sebagai bentuk latihan pemanasan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Pada penelitian ini menggunakan metode desain penelitian eksperimen dan pengumpulan data melalui angket minat siswa yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Populasi dalam penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Sucinaraja Kabupaten Garut dengan popluasi 128 siswa dan sampel sebanyak 38 siswa menggunakan *cluster random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil sangat berpengaruh dalam bentuk latihan pemanasan terhadap minat siswa dalam melakukan pembelajaran penjas.

Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi strategi pembelajaran melalui permainan tradisional dalam pembelajaran penjas terhadap peningkatan kebugaran jasmani dan motiviasi belajar di Sekolah dasar kota Tasikmalaya. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi dan sampel dilakukan di SD Al Jamal Kota Tasikmalaya dengan jumlah populasi 268 siswa dan sampel sebanyak 32 siswa putra dan putri. Berdasarkan analisis uji berpasangan sampel t-test diperoleh hasil bahwa permainan tradisional tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani ($p = 0,45$). Namun ditemukan bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan motivasi belajar ($p = 0,00$).

Penerapan Permainan Tradisional Boy-boyan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang.

Tujuan dari penelitian ini mengidentifikasi masalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang yang berjumlah 487 siswa . Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel *Cluster Sampling* (Area Sampling). Sampel diambil dari seluruh populasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. Jumlah sampel yang sebanyak 100 siswa. Analisis statistik deskriptif juga mengungkapkan adanya perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan tradisional boy-boyan. Nilai rata-rata meningkat dari 74,25 sebelum diberikan perlakuan menjadi 119,70 setelah diberikan perlakuan, hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa.

Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deksritif kuantitatif yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan rancangan yang struktur,, sesuai sistematika penelitian ilmiah. Populasi dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Telukjambe Barat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian menggunakan *Cluster Random Sampling*. Jumlah sampel 32 siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Telukjambe Barat dipilih sebagai kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa SMA. Nilai pre-test berkisar antara 57,00 hingga 120,00 dengan rata-rata 59,71. Setelah diberikan perlakuan nilai post-test berkisar antara 62,00 hingga 134,00 dengan rata-rata 125,68. Nilai signifikansi (p) pada uji normalitas lebih besar dari 0,05 berarti data berdistribusi normal.

Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Tujuan dari penelitian ini mengukur minat siswa dalam mempelajari gerak dasar lokomotor melalui permainan tradisional gobak sodor. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode deksritif kuantitatif dengan desain eksperimen, khususnya one grup *pretest - posttest design*. Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan, sampel dalam penelitian berjumlah 30 siswa yang mencakup seluruh siswa dalam kelas. Terdapat hasil yang menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa terhadap gerak dasar lokomotor meningkat dari 5,30 pada *pretest* menjadi 6,23 pada *posttest*. Tentunya hal ini menunjukkan hasil yang signifikan bahwa penggunaan permainan tradisional “gobak sodor” dapat memberikan dampak positif terhadap minat siswa dalam mempelajari gerak dasar lokomotor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa terhadap gerak dasar lokomotor meningkat dari 5,30 pada *pretest* menjadi 6,23 pada *posttest*.

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di SMAN 1 Cikembar.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Cikembar Kab. Sukabumi. Jenis penelitian yang digunakan quasi eksperimen dengan one group *pretest-posttest design*. Populasi siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Cikembar Kab. Sukabumi. Sampelnya berjumlah 28 siswa kelas X MIPA 3. Nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan minat siswa yang signifikan, dengan nilai *posttest* berkisar antara 120 hingga 172, dan nilai rata-rata 145,6. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional pada kelas pendidikan jasmani efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Minat Peserta Didik Kelas S VII SMPN 3 MARTAPURA Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Permainan Tradisional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif dengan persentase dengan metode *pre-eksperimen one group pretest-posttest design*, Populasi yaitu siswa kelas VII SMPN 3 Martapura dengan sampel diambil menggunakan teknik random sampling yang berjumlah 10% dari populasi sebanyak 279 orang menjadi 28 orang. Tes awal sangat setuju 0 orang (0%), setuju 17 orang (60,7%), ragu-ragu 11 orang (39,3%), tidak setuju 0 orang (0%) dan sangat tidak setuju 0 (0%) dengan kategori setuju. Tes akhir dengan hasil sangat setuju 15 orang (53%), setuju 12 orang (43%), ragu-ragu 1 orang (3,6%), tidak setuju 0 orang (0%), dan sangat tidak setuju 0 orang (0%) dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional sangat efektif terhadap peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura.

Berdasarkan hasil pemaparan artikel yang tertera diatas, peneliti telah menganalisis kebanyakan peneliti dilatarbelakangi permasalahan; kurangnya antusias terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas; kurangnya inovatif dan kreatifitas guru penjas dalam menerapkan permainan tradisional terhadap minat belajar; prasarana yang kurang memadai disekolah; rendahnya pengetahuan guru dan siswa terhadap permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang membahas permainan tradisional terhadap minat belajar, bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada dasarnya anak – anak gemar sekali bermain sehingga lebih antusias jika pembelajaran dikombinasikan dengan permainan maka anak tidak merasa bosan dan dapat merangsang anak dalam melakukan kegiatan. Permainan tradisional cukup efektif dan efisien untuk diterapkan kepada semua anak mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga sekolah menengah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dengan menganalisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran penjas disekolah. Dengan menerapkan permainan tradisional sebagai pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, psikomotor anak, partisipasi siswa dalam malakukan kelas penjas, dan dapat meningkatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran penjas disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyarti, T., Wuryandani, W., & Retnawati, H. (2023). How the Teacher's Efforts to Instilling Responsibility Character in Learning from Home Era? *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.40078>
- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471–3481.
- Bin, J., & Hashim, M. (2021). *Asas pendidikan jasmani pjms 1084. September*, 1–48.
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–

462.

- Darmawan, S. (2018). Pengaruh lingkungan sekolah, peran guru dan minat belajar siswa terhadap motivasi belajar penjas SD Inpres Buttatianang I Makassar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 3(2), 103–111. <https://www.neliti.com/id/publications/271911>
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/46404>
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Hakim, R. T., & Zulfikar, M. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://www.journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- Henjilito, R., Putera, N. A., Gazali, N., Juita, A., & Abdullah, N. M. (2023). Students' interest in physical education learning: A study of COVID-19. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(1), 37–46. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4\(1\).10182](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4(1).10182)
- Imansyah, F. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Penjas Orkes Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Penjas Orkes Siswa SMA Negeri Se-Kecamatan Pengandonan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2040>
- Junaedi, A. D. (2018). Survei Minat Belajar Penjas Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Pada Siswa SMA Negeri 10 Enrekang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 1, 2–4. <http://eprints.unm.ac.id/14154/>
- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan. *Bandung: Tidak Diterbitkan*, 1–18.
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Malinda, R., Rahmat, Z., & Is, Z. (2022). Pengaruh Modifikasi Pemanasan Menggunakan Permainan Terhadap Minat Siswa Mengikuti Pelajaran PJOK di Kelas V MIN 12 Bireuen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(2). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/783>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Pramana, R. A., J, R. R., & Syafei, M. M. (2021). Survei Minat Belajar Penjas dan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas X di SMK Pamor Cikampek Pada Masa Pandemi Covid 19. <https://Jurnal.Peneliti.Net/Index.Php/JIWP>, 7(4), 362–370. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5155262>
- Pratama, B., & Sembiring, I. (2023). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Secara Daring Pada Massa Pandemi Covid-19 Di SMA Swasta Melati Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Bina Guna*, 1(2), 65–72. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JMBG/article/view/891>
- Pratama, N. Z. (2020). Nilai–Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09

- Sungai Pangkur. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 4(1), 128–155. <https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/joi/article/view/1409>
- Pratama, N. Z. (2021). Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7, 2013–2015.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3(2), 34.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinansiswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3478>
- Safira Putri, I. (2023). *Kreativitas Guru Di Abad 21 Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SDN Seminar Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Mataram.
- Sau, R. A., Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2022). Permainan Tradisional Hadang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Sport & Science* 45, 4(2), 29–36.
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1), 2088–6802.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Puji, S. (2021). Ethnosport permainan tradisional gobak sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
- Syauqiyah, N. V., & Sulistianingsih, N. S. (2021). Permainan Tradisional dalam Tinjauan Pendidikan Karakter Anak Remaja. *Pekan Ilmiah Mahasiswa FKIP UNIS “Meningkatkan Publikasi Ilmiah Mahasiswa Dalam Transformasi Ilmu Pada Era Disrupsi 2021.”*
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 231. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17377>