

## Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK

Syafriadi, Lalu Sapta Wijaya Kusuma<sup>2</sup>, Rusdiana Yusuf<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat UNDIKMA Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat

\*Correspondence e-mail: [syafriadisyaf99@gmail.com](mailto:syafriadisyaf99@gmail.com)

Diterima: April 2021; Revisi: Juni 2021; Diterbitkan: Juni 2021

**Abstrak:** Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar PJOK siswa dengan Integrasi Permainan Tradisional dalam pembelajaran praktik siswa kelas VI SDN 4 Selaparang Lombok Timur Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 4 Selaparang tahun 2021 yang berjumlah 10 orang dan terbagi atas 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi minat siswa. Analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi awal sebelum dilakukan PTK, siswa yang tuntas belajar lompat jauh hanya 2 siswa. Pada siklus I meningkat menjadi 6 siswa. Siklus II meningkat menjadi 9 siswa. Integrasi Permainan Tradisional memberi kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar PJOK siswa. Simpulan penelitian ini adalah dengan integrasi permainan tradisional dalam metode pembelajaran praktik dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas VI SDN 4 Selaparang Lombok Timur Tahun Pembelajaran 2020/2021. Ketercapaian minat belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I sebesar 40%. Dari siklus I ke siklus II sebesar 30%. Peningkatan minat belajar siswa secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 70%.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Minat Belajar, pembelajaran PJOK.

## Integration of Traditional Games in Practical Learning Methods to Increase Interest in Learning PJOK

**Abstract:** The purpose of this classroom action research is to determine the increase in students' interest in learning PJOK with the Integration of Traditional Games in the practical learning of class VI students at SDN 4 Selaparang, East Lombok in the 2020/2021 academic year. This research method uses Classroom Action Research (CAR). This research was carried out in cycle stages consisting of planning, implementing actions, observing, and reflecting. The subjects of the research were the sixth grade students of SDN 4 Selaparang in 2021, totaling 10 people and divided into 6 male students and 4 female students. Data collection techniques using student interest observation sheets. Data analysis uses descriptive techniques using percentage techniques to see trends that occur in learning activities. The initial condition before the CAR was carried out, only 2 students had finished learning the long jump. In the first cycle increased to 6 students. Cycle II increased to 9 students. The integration of Traditional Games makes a significant contribution to increasing students' interest in learning PJOK. The conclusion of this study is that the integration of traditional games in practical learning methods can increase interest in learning PJOK for grade VI students at SDN 4 Selaparang, East Lombok, for the 2020/2021 academic year. The achievement of student interest in learning from the initial conditions to the first cycle is 40%. From the first cycle to the second cycle by 30%. The overall increase in students' interest in learning from the initial conditions to the second cycle was 70%.

**Keywords:** Traditional Games, Learning Interests, PJOK learning

**How to Cite:** Syafriadi., Wijaya L.S.W., & Yusuf R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. Reflection Journal. 1(1), 14-21. doi: <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>



<https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>

Copyright© 2021, Syafriadi et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## LATAR BELAKANG

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut (Nurhasanah and Sobandi 2016). Menurut (Slameto 2010) Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Ainley, Hillman, and Hidi 2002). Minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang and Adesope 2016).

Minat belajar siswa Pendidikan Jasmani sekolah dasar yang termotivasi merupakan suatu keadaan didalam diri siswa yang mampu mendorong dan mengarahkan perilaku mereka kepada pencapaian tujuan yang ingin di capainya dalam mengikuti Pendidikan Jasmani di sekolah. Tidak terlepas juga dari aktifitas fisik salah satunya dengan bermain. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama dan gotong royong. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya, beranekaragaman kultur, etnis, suku dan agama disetiap daerahnya. Tak luput halnya dengan permainan rakyat atau yang sering disebut dengan permainan tradisional (Hikmah Prisia Yudiwinata 2014).

Permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Pada permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivias, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketetapan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan bermainnya. Jumlah dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena ada faktor bahaya sehingga harus ada yang mendampingi (Nurhayati 2012).

Permainan tradisional sudah dikenal sejak zaman dahulu. Bahkan, sejak zaman penjajahan Belanda dan Jepang, permainan tradisional sering dilakukan atau dimainkan di sekolah-sekolah atau bahkan di masyarakat pun sering dimainkan atau ditemukan (Royana 2017). Namun, akhir-akhir ini permainan tradisional sudah jarang ditemukan atau sudah langka apalagi dalam pertandingan kompetisi resmi. Tidak adanya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembarikan anak dan kesenangan terhadap anak dalam hal pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam permainan tradisional (Hikmah Prisia Yudiwinata 2014). Sebagai contoh siswa sering mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam pembelajaran permainan tradisional. Padahal permainan tradisional perlu di kembangkan dan di lestarikan, agar anak tidak cepat bosan dalam pembelajaran permainan tradisional dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya dan yang akan datang.

Permainan tradisional terdapat pada kurikulum 2013 edisi revisi 2018 untuk Sekolah Dasar khususnya pada kelas tinggi yaitu kelas VI. Berdasarkan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Penjasorkes pada kelas VI yaitu meliputi (1) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional; (2) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional; dan (3) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi ke dalam olahraga tradisional.

Penerapan permainan tradisional dalam mata pelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-Lokomotor, dan manipulatif dalam olahraga tradisional seperti pada contoh permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional anak – anak, yang dimana permainan engklek dimainkan diatas bidang permainan berupa gambar 8 buah kotak dan satu gambar gunung. Permainan tradisional tersebut dapat dikembangkan lagi sesuai dengan karakteristik sekolah dan kreativitas guru dalam pembelajaran.

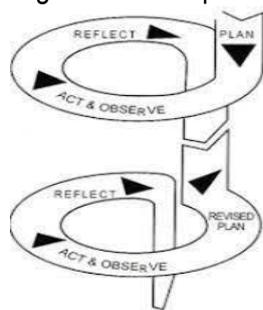
Hasil observasi dan wawancara dengan guru Penjasorkes kelas VI SD Negeri 4 Selaparang Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, bahwa di sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya. Permainan tradisional sudah di cantumkan dalam racangan pembelajaran (RPP), hanya saja guru Penjasorkes tidak mengaplikasikannya pada proses pembelajaran dan bersifat monoton. Hal ini menimbulkan kurangnya minat dan interaktif siswa dalam belajar sehingga hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan harapan. Sehingga pada proses praktiknya guru hanya membawa siswa tersebut ke lapangan lalu diberikan materi kemudian siswa hanya di suruh mempraktikkannya secara berulang-ulang. Seperti siswa yang terlihat jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut sesuai dengan kondisi siswa agar tujuan dari pembelajaran Penjasorkes dapat tercapai dengan baik. Salah satu langkah atau strategi yang di gunakan adalah dengan mengintegrasikan atau menyisipkan permainan tradisional kedalam pembelajaran PJOK agar lebih potensial dan bervariasi sehingga dapat di aplikasikan pada kurikulum 2013 (K13) yang sudah ada di cantumkan. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik Untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK Siswa Kelas VI SD 4 Selaparang Lombok Timur Tahun Pembelajaran 2020/2021”.

## METODE PELAKSANAAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dapat didefinisikan sebagai sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru/calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, hasil atau situasi pembelajaran (Arikunto 2013). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Selaparang Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 4 Selaparang yang berjumlah 10 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru penjasorkes di SDN 4 Selaparang. Penelitian dilakukan selama beberapa siklus, dan setiap siklus dilakukan satu kali tatap muka dengan alokasi waktu 4 jam pembelajaran (140 menit). Penelitian ini mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart, karena alur siklus PTK pada model ini sangat praktis dan mudah dipahami. Tiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan tindakan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Gambar alur siklus kegiatan PTK dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. Alur siklus kegiatan PTK (Arikunto 2013)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui lembar observasi/pengamatan minat belajar siswa untuk mengamati aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Analisis data pada penelitian dilakukan secara deskriptif, baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif. Lembar observasi minat belajar siswa dihitung melalui tahapan berikut :

a. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor hasil lembar observasi minat belajar siswa :

$$\text{skor minat belajar siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b. Rumus untuk mendapatkan skor akhir :

$$NA = \frac{\text{skor Observasi} + \text{skor angket}}{2}$$

c. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata digunakan :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\sum X$  = jumlah skor minat belajar siswa peserta didik

$x$  = nilai rata-rata kelas

$N$  = jumlah peserta didik

d. Untuk menghitung persentase minat belajar siswa, dapat diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase

$n$  = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

$\sum X$  = Peserta didik yang minat / tidak minat

e. Kriteria minat belajar siswa adalah sebagai berikut :

80 – 100 : Minat siswa sangat tinggi

66 – 79 : Minat siswa tinggi

56 – 65 : Minat siswa cukup tinggi

40 – 55 : Minat siswa kurang tinggi

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa dikatakan tuntas secara individual jika memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Secara klasikal ketuntasan belajar 80 % dari jumlah siswa .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

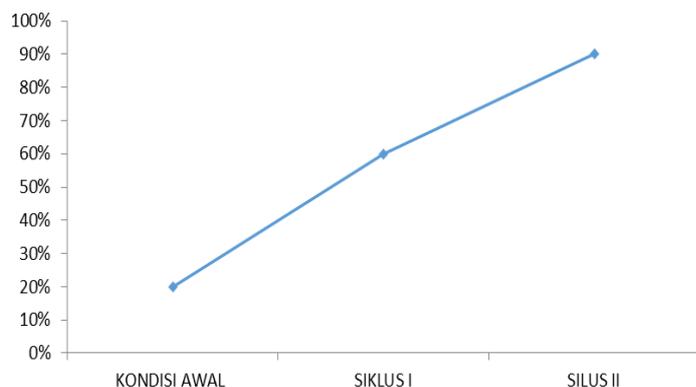
Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus I yaitu mengalami peningkatan dari kondisi awal, namun target yang ditetapkan masih belum tuntas. Dimana hasil yang didapatkan yaitu hanya 6 siswa yang minat belajar atau jika dipersentasekan siswa yang minat belajar sebanyak 60%, dan 4 siswa yang kurang minat belajar atau jika dipersentasekan siswa yang kurang minat belajar sebanyak 40%. Hal tersebut menjadi dasar perlunya diadakan perbaikan guna mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu dimana dalam penelitian ini adalah siswa dikatakan tuntas secara individual jika memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Secara klasikal ketuntasan belajar 80 % dari jumlah siswa. Dengan demikian peneliti bersama kolaborator (guru penjasorkes) memutuskan untuk melakukan perbaikan dengan melanjutkan ke siklus II.

Adapun kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran diluar/didalam kelas maupun dari hasil evaluasi siswa pada akhir siklus diantaranya : 1) Adanya beberapa siswa belum nampak sikap keaktifan, terlihat pada saat diskusi dengan guru, siswa belum ada keantusiasan hanya beberapa siswa yang berani memberikan tanggapan sedangkan yang lain lebih banyak diam. 2) Adanya beberapa siswa sudah nampak sikap percaya diri terlihat pada saat guru menyuruh siswa untuk maju mempraktikkan/memberikan contoh teknik dasar lompat jauh serta menjelaskan sesuai pemahaman didepan para siswa lainnya, hanya beberapa siswa yang berani maju sedangkan yang lain lebih banyak diam dan malu. 3) Semua siswa-siswi belum nampak sikap rasa peduli terlihat pada saat guru menyuruh siswa untuk maju mempraktikkan/memberikan contoh teknik dasar lompat jauh serta menjelaskan sesuai pemahaman didepan para siswa lainnya. Ada siswa yang berani maju namun menunjukkan ekspresi yang gugup sehingga hasil yang didapatkan tidak maksimal/masih ada kesalahan. Hal tersebut membuat siswa lainnya mentertawakan temannya sendiri yang didepan dan sebagian juga ada yang diam. 4) Penggunaan metode pengajaran dengan ceramah kurang efektif. Hal ini terlihat dari hasil skor minat belajar siswa yang masih rendah/kurang. 5) Penggunaan bahasa Indonesia pada pengajaran lompat jauh pada siswa kurang efektif. Hal ini terlihat masih ada beberapa siswa yang kurang faham dan banyak yang diam..

Untuk memperbaiki kegagalan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai siswa pada siklus I, maka peneliti bersama kolaborator (guru penjasorkes) melakukan diskusi untuk memperbaiki pembelajaran/melanjutkan ke siklus II diantaranya : 1) Perlu adanya perubahan metode dalam mengajar yaitu dengan menggunakan metode demonstrasi agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Dengan demikian diharapkan siswa menjadi terampil dalam melakukan lompat jauh sesuai dengan teknik-teknik yang diajarkan. 2) Perlu adanya perubahan bahasa dalam mengajar yaitu dengan menggunakan variasi bahasa (selang-seling) yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Dengan demikian diharapkan siswa menjadi paham terhadap materi yang diajarkan. 3) Perlu ditingkatkan lagi peraturan dan variasi bermain dalam permainan tradisional agar pembelajaran lebih menarik sehingga hasil yang didapatkan maksimal. 4) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dengan memberikan hadiah/hukuman. 5) Guru berusaha untuk lebih meningkatkan lagi pengelolaan kelas dengan cara lebih tegas lagi 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 manajemen pelaksanaan RPP.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap hasil pengamatan/observasi pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yaitu mengalami peningkatan dari siklus I dan sudah memenuhi target yang diharapkan. Dimana hasil yang didapatkan yaitu 9 siswa yang minat belajar atau jika dipersentasekan siswa yang minat belajar sebanyak 90%, dan 1 siswa yang kurang minat belajar atau jika dipersentasekan siswa yang kurang minat belajar sebanyak 10%. Hal tersebut menjadi dasar bahwa hasil minat belajar siswa pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan. Dengan demikian peneliti bersama kolaborator (guru penjasorkes) memutuskan untuk memberhentikan pelaksanaan penelitian sampai siklus II dan tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Persentase hasil skor lembar observasi minat belajar siswa dan hasil lembar angket minat belajar siswa kelas VI SD Negeri 4 Selaparang; Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik hanya mencapai 20%. Setelah diberikan tindakan Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik pada siklus I meningkat menjadi 60%. Pada Siklus II meningkat menjadi 90%. Hasil analisis disajikan seperti pada gambar 1.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal

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

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Awal ke Siklus I

Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Rentang Peningkatan
Minat Belajar	2 siswa	6 siswa	4 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	60%	40%

Dari data penelitian berdasarkan minat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 3 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 30%. Pada tabel 3:

Tabel 3. Perbandingan Siklus I ke Siklus II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Rentang Peningkatan
Minat Belajar	6 siswa	9 siswa	3 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	60%	90%	30%

Dari data penelitian berdasarkan minat belajar dari kondisi awal ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 7 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 70%. Pada tabel 4:

Tabel 4. Perbandingan Kondisi Awal ke Siklus II

Uraian	Kondisi Awal	Siklus II	Rentang Peningkatan
Minat Belajar	2 siswa	9 siswa	7 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	90%	70%

Dari keberhasilan yang didapatkan pada siklus II terbukti bahwa dengan integritas permainan tradisional dalam metode pembelajaran praktik dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas VI SDN 4 Selaparang Lombok Timur Tahun Pembelajaran 2020/2021. Dalam hal ini siswa merasa senang, bersemangat, aktif, percaya diri, dalam melakukan dan melaksanakan tugas pembelajaran PJOK. Rasa senang dan bersemangat yang diperoleh dari aktivitas permainan menimbulkan rasa ingin tahu secara spontan yang disebut dengan minat situasional yang dipengaruhi situasi lingkungan

(Flowerday and Shell 2015) dan (Chen, Yang, and Hsiao 2016). (Hanief and Sugito 2015) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dunia anak merupakan dunia bermain, yang menggabungkan aspek-aspek rekreatif dan edukatif dapat menjadikan sarana untuk belajar yang efektif untuk anak. Nilai edukatif yang diperoleh dari permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak (Sahidun 2018). Dalam bermain anak dapat menerima menerima banyak rangsang, selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak (Ramadhan and Resita 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya terkait integritas permainan tradisional dalam pembelajaran praktek PJOK untuk meningkatkan minat belajar siswa, diantaranya hasil penelitian yang dilakukan (Anggara Effendi 2017) ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. Dibuktikan dengan hasil nilai thitung sebesar  $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$  dengan  $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (Hariyanto et al. 2021) permainan tradisional dapat menarik minat anak-anak mengunjungi perpustakaan untuk bermain sambil belajar dan mengurangi ketergantungan mereka pada gadget. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengunjung Teras Baca meskipun wisata edukasi Kampung Literasi masih ditutup karena adanya pandemi Covid 19. (Jusmarita 2018) penerapan permainan tradisional Makah-Makah pada konsep koloid yang dilakukan melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil siklus pertama terlihat 22,22% yang tuntas, dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 96,30% ketuntasan secara klasikal telah tercapai.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan integrasi permainan tradisional dalam metode pembelajaran praktik dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas VI SDN 4 Selaparang Lombok Timur Tahun Pembelajaran 2020/2021. Hal ini terbukti dari minat belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II.

## 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 li 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.

- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1):128. doi: 10.17509/jpm.v1i1.3264.
- Nurhayati, Iis. 2012. "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal EMPOWERMENT* 1(2):39–48. doi: <https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p39-48.614>.
- Ramadhan, Muhammad Gilang, and Citra Resita. 2020. "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas VIII DI MTS Al-Ahliyah." *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga* 12(2):104. doi: 10.26858/cjeko.v12i2.13591.
- Royana, Ibnu Fatkhul. 2017. "Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani." Pp. 483–93 in *Strategi Kebudayaan dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer*. FPIPSKR Universitas PGRI Semarang.
- Sahidun, Nurfitri. 2018. "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *Journal of Early Childhood Care & Education JECCE* 1(1):13–17. doi: <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.4>.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wang, Zhe, and Olusola Adesope. 2016. "Exploring the Effects of Seductive Details with the 4-Phase Model of Interest." *Learning and Motivation* 55:65–77. doi: 10.1016/J.LMOT.2016.06.003.