



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PJOK SISWA KELAS 3 DI SDN 12 KOTO BARU

Tuti Hariani¹, Galih Al Kautsar², M. Kamil³

Email: tutiharianii97@gmail.com

Abstract: *From the research results, the researcher raised the topic of implementing traditional games in increasing interest in learning physical education, sports and health at SDN 12 Koto Baru. This study uses a qualitative research type with observation and interview methods for teachers and students in grade 3 at one of the state elementary schools 12 Koto Baru, Tiumang District. From the interview questionnaire for teachers and 14 students, it shows a lack of student interest in learning PJOK lessons.*

Keywords : *Learning Interest, Physical Education, Sports and Health, Elementary*

Abstrack: Dari hasil penelitian, peneliti mengangkat topik penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SDN 12 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas 3 di salah satu Sekolah Dasar Negeri 12 Koto Baru, Kec. Tiumang. Dari angket wawancara terhadap guru dan 14 siswa, menunjukkan kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran PJOK.

Kata Kunci : *Minat Belajar, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*

PENDAHULUAN

UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa yang bermartabat dan bertujuan untuk membentuk potensi peserta didik supaya menjadi insan yang berakhlak mulia serta bisa menjalankan perintah Allah dan menjauhi segala larangan Nya, dan

agar menjadi anak yang berilmu, terampil, kreatif bisa mandiri dan menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap UUD. ¹

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan memiliki peranan penting dalam suatu tuntutan dalam tumbuh kembangnya anak-anak. Maksudnya

¹ Hazizah Isnaini and Robie Fanreza, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah', *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.4 (2024), pp. 279-97.

ialah bahwa pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar bisa memanusiakan dan masyarakat pada umumnya dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya.² Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang didasari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar³

Ada pula beberapa penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian Bile (2021) yang meneliti terkait pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. Nurhasanah (2016) Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas

yang dilakukan di kelas III SDN 12 Koto Baru, menunjukkan bahwa saat pembelajaran PJOK minat belajar siswa masih kurang. Faktor lain penyebab kurangnya minat yaitu kurangnya variasi kegiatan, terbatasnya fasilitas olahraga, serta minimnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia (online), minat didefinisikan sebagai keinginan kuat hati terhadap sesuatu, semangat, atau kegemaran. Minat belajar, dapat diukur dengan empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.⁴ Minat belajar dapat dimaknai sebagai kenyataan bahwa seseorang yang minat dengan pelajaran tersebut menarik, maka ia akan mempunyai niat untuk rajin belajar dan terus memahami segala ilmu di bidang tersebut.⁵ Minat mempengaruhi beberapa aspek yang dianggap penting bagi pengetahuan seseorang, yakni perhatian, tujuan, dan tingkat belajar.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu

² Nur Yasfin Eka Putri, I Gusti Agung Shomia Anjali, and Ade Eka Anggraini, 'Konsep Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Menurut Perspektif Ki Hadjar Dewantara', *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2024), pp. 460–67.

³ Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia, 2020).

⁴ Sylvia Yustiyati and others, 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4.1 (2024), pp. 134–42.

⁵ A J Anda Juanda, 'Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research' 2016, 2016.

mata pelajaran pada kurikulum yang ada di Indonesia. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, psikologis, keterampilan motorik, pengetahuan dan pemikiran kesadaran akan nilai-nilai serta pola hidup sehat dan teratur dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut Bile (2021), permainan tradisional sangat berperan dan bermanfaat terhadap unsur-unsur kebugaran jasmani, sehingga dijadikan sebagai salah satu strategi guru khususnya pada pembelajaran materi kebugaran jasmani. Terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap meningkatnya keaktifan siswa. 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 bekerjasama dalam kelompok.⁶

Berdasarkan uraian di atas, peneliti yakin bahwa penerapan

permainan tradisional sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena belajar sambil bermain merupakan keinginan semua anak, sehingga dalam penelitian ini akan mengambil judul tentang “Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Minat Belajar PJOK Peserta Didik Kelas III SD Negeri 12 Koto Baru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 di SDN 12 Koto Baru. Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu Tindakan Kelas, PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam PTK diperoleh dari pandangan seorang peneliti.⁷ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 14 siswa. Adapun objek dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan

⁶ Moh. Alfian Habibi, '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*, 3.2 (2015).

⁷ Agnes Ika Mailina and Yuliawan Kasmahidayat, 'Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional', *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 3.03, pp. 381–90.

Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) setelah mengikuti permainan tradisional.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melibatkan 4 tahap. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tiap tahapannya disebut siklus. Penelitian ini terdiri dari beberapa kegiatan, perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi.⁸ Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. **Perencanaan** : Agar pelaksanaan pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut: a) Mengidentifikasi atau mendata peserta didik, b) Menyusun jadwal kegiatan, c) Menetapkan prosedur layanan, d) Menyiapkan kelengkapan administrasi layanan seperti pedoman pemantauan dan pedoman evaluasi.
2. **Pelaksanaan:** Tindakan Pelaksanaan yang dilakukan PTK dilakukan sebanyak 3x pertemuan yang mengacu kepada rencana

pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

3. **Pengamatan** : Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan yang meliputi hal-hal yang berkaitan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar pengamatan/observasi.
4. **Refleksi** : Hasil observasi terhadap proses maupun hasil tindakan, kemudian direfleksikan melalui pemberian makna, dan analisis terhadap keunggulan dan kelemahan pembelajaran yang telah diberikan sehingga dapat disusun program layanan berikutnya untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner. Metode kuesioner merupakan salah satu dari berbagai metode dalam pengumpulan data. Metode kuesioner adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan menggunakan lembar kuesioner yang diisi langsung oleh responden. Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar peserta didik sehingga data yang diperoleh berupa skor. Setelah data dalam penelitian ini terkumpul selanjutnya dilakukan analisis data.

⁸ Ade Haerullah and Said Hasan, *PTK & Inovasi Guru* (uwais inspirasi indonesia, 2021).

Dalam menganalisis data digunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.⁹

Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan pengolahan data yang dilakukan dengan langkah penyusunan secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau presentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Indikator ketuntasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal yang diperoleh peserta didik berada pada kategori tinggi.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 20 mei 2025. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam

proses pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, permainan tradisional juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena siswa dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang.

Permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka, karena mereka bisa melihat kemajuan mereka sendiri dan bersaing dengan teman-temannya. Selain itu, permainan tradisional juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Hasil penelitian ini memiliki pengaruh penting bagi pendidikan, karena menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat menggunakan media

⁹ Randi Apendi and Andi Atssam Mappanyukki, 'Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK di Kelas V SDN Parang Tambung 1', *Jurnal Education*, 1.1 (2024), pp. 9–14.

¹⁰ Dewa Made Riyan Gunawan and Ni Wayan Suniasih, 'Profil Pelajar Pancasila Dalam Usaha Bela Negara Di Kelas V Sekolah Dasar', *Mimbar PGSD Undiksha*, 10.1 (2022), pp. 133–41.

permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran.

Setelah diadakannya penelitian dengan siklus I dan Siklus 2, diperoleh ringkasan hasil seperti tampak pada tabel berikut.

No	Subjek	Siklus I	Keterangan
1.	14 siswa	(71,4%)minat (28,6%)belum	Belum mening kat
No	Subjek	Siklus II	Keterangan
1.	14 siswa	(85,7%)minat (14,3%)belum	mening kat

Penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari 14 siswa yang menjadi subjek penelitian, 10 siswa (71,4%) menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami materi pelajaran. Namun, masih ada 4 siswa (28,6%) yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat

belajar siswa. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang bisanya siswa dalam menggunakan permainan atau kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Setelah diadakan refleksi dan perbaikan pada siklus 1, penelitian siklus 2 menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar siswa secara lebih signifikan. Dari yang awalnya 14 siswa menjadi subjek penelitian, 12 siswa (85,7%) menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami materi pelajaran. Hanya 2 siswa (14,3%) yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan.

Hasil penelitian siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar siswa secara lebih signifikan setelah diadakan perbaikan dan refleksi pada siklus 1. Siswa menjadi lebih familiar

dengan permainan tradisional, warisan budaya.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran. Guru dan pendidik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 12 Koto Baru, dapat kita tarik kesimpulan bahwasanya penggunaan permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pada siklus pertama, sebanyak 71,4% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar, dan setelah dilakukan refleksi serta perbaikan, angka ini meningkat menjadi 85,7% pada siklus kedua. Selain meningkatkan minat dan pemahaman materi, permainan tradisional juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan

keterampilan fisik dan kognitif, serta penanaman nilai-nilai sosial budaya pada siswa sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Anda Juanda, A J, 'Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research' 2016, 2016

Apandi, Randi, and Andi Atssam Mappanyukki, 'Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK di Kelas V SDN Parang Tambung 1', *Jurnal Education*, 1.1 (2024), pp. 9-14

Darman, Regina Ade, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia, 2020)

Dewa Made Riyan Gunawan and Ni Wayan Suniasih, 'Profil Pelajar Pancasila Dalam Usaha Bela Negara Di Kelas V Sekolah Dasar', *Mimbar PGSD Undiksha*, 10.1 (2022), pp. 133-41.

Gunawan, Dewa Made Riyan, and Ni Wayan Suniasih, 'Profil Pelajar Pancasila Dalam Usaha Bela Negara Di Kelas V Sekolah Dasar', *Mimbar PGSD Undiksha*, 10.1 (2022), pp. 133-41

Habibi, Moh. Alfian. 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*, 3.2 (2015)

Haerullah, Ade, and Said Hasan, *PTK & Inovasi Guru* (uwais inspirasi indonesia, 2021)

- Isnaini, Hazizah, and Robie Fanreza, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah', *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.4 (2024), pp. 279–97
- Mailina, Agnes Ika, and Yuliawan Kasmahidayat, 'Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional', *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 3.03, pp. 381–90
- Nur Yasfin Eka Putri, I Gusti Agung Shomia Anjali, and Ade Eka Anggraini, 'Konsep Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Menurut Perspektif Ki Hadjar Dewantara', *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2024), pp. 460–67.
- Putri, Nur Yasfin Eka, I Gusti Agung Shomia Anjali, and Ade Eka Anggraini, 'Konsep Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Menurut Perspektif Ki Hadjar Dewantara', *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2024), pp. 460–67
- Yustiyati, Sylvia, and others, 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4.1 (2024), pp. 134–42