

## DAMPAK INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA PJOK DI SEKOLAH DASAR

Imam Setyawan<sup>\*1</sup>, Heryanto Nur Muhammad<sup>2</sup>, Taufiq Hidayat<sup>3</sup>, Mochamad Ridwan<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya (UNESA), Jawa Timur, Indonesia

\* Corresponding Author: [24060805035@mhs.unesa.ac.id](mailto:24060805035@mhs.unesa.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : Mar 13, 2025

Revised : Apr 22, 2025

Accepted : Apr 29, 2025

Available online : Apr 30, 2025

#### Kata Kunci:

permainan tradisional, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, PJOK, *paired t-test*.

#### Keywords:

*traditional games, learning motivation, elementary school students, PJOK, paired t-test.*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan menguji pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Karena menganggap proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik, siswa kelas VI Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki motivasi belajar yang rendah, yang merupakan masalah serius. Desain penelitian ini adalah pre-eksperimental kuantitatif pretest-posttest dengan satu kelompok. Tiga puluh siswa kelas VI SDN Pulungmerdiko, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo, dipilih untuk penelitian ini dengan menggunakan teknik purposive sample. Validitas dan reliabilitas alat yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sekolah dasar diperiksa. Perangkat lunak SPSS digunakan

untuk menganalisis data dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan. Data memenuhi persyaratan untuk analisis parametrik karena uji normalitas menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi secara teratur (Sig. pre-test = 0,150; post-test = 0,057). Permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut hasil uji t berpasangan, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Sig. = 0,02 < 0,05). Menurut penelitian ini, pelatihan PJOK yang mencakup permainan tradisional merupakan pendekatan pembelajar yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kesuksesan intervensi ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan fisik, dan terkait dengan budaya lokal dapat membuat suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Kesuksesan intervensi ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan fisik dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional seperti; gobak sodor, petak umpet, banteng-bentengan dan kasti dapat membuat suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Hal ini mendukung gagasan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang pasif, pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan, baik dari sisi jumlah subjek yang diteliti maupun cakupan variabel yang diteliti.

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to measure and test the effect of traditional games on elementary school students' learning motivation. Because they consider the learning process boring and*

uninteresting, sixth grade students of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) have low learning motivation, which is a serious problem. The design of this study was a quantitative pre-experimental pretest-posttest with one group. Thirty sixth grade students of SDN Pulungmerdiko, Pulung District, Ponorogo Regency, were selected for this study using a purposive sample technique. The validity and reliability of the tools used to measure elementary school students' learning motivation were examined. SPSS software was used to analyze the data using a paired sample t-test. The data met the requirements for parametric analysis because the normality test showed that the data were regularly distributed (Sig. pre-test = 0.150; post-test = 0.057). Traditional games can improve students' learning motivation, according to the results of the paired t-test, which showed a significant difference between learning motivation before and after treatment (Sig. = 0.02 < 0.05). According to this study, PJOK training that includes traditional games is a good learning approach to improve elementary school students' learning motivation. The success of this intervention shows that fun, physical, and culturally relevant learning activities can create a more lively and meaningful learning atmosphere for students. The success of this intervention shows that fun, physical learning activities using traditional game approaches such as; gobak sodor, petak umpet, banteng-bentengan and kasti can create a more lively and meaningful learning atmosphere for students. This supports the idea that, compared to passive conventional approaches, contextual and experiential learning is more effective in fostering students' learning motivation. This study has limitations, both in terms of the number of subjects studied and the scope of variables studied.

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) sangat penting di sekolah dasar untuk perkembangan siswa. PJOK membantu siswa menjadi lebih sehat secara fisik dan meningkatkan kualitas sosial, mental, dan emosional mereka, yang semua penting untuk pertumbuhan yang optimal (Dollaway et al., 2024; Prasetio et al., 2019; Saeed et al., 2023; Syahrianursaifi et al., 2023). Untuk menerapkan PJOK di sekolah dasar, pendekatan yang inovatif dan kreatif diperlukan. Ini perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan siswa dan ketersediaan sumber daya (Arifin et al., 2022; Sukron Fauzi et al., 2022). Siswa memiliki motivasi untuk belajar, yang merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran PJOK (Abnisa, 2020; Rofiqoh & Bashith, 2023). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat, aktif, dan konsisten dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Ini termasuk PJOK, yang membutuhkan keterlibatan fisik dan mental yang tinggi (Emda, 2018; Kalita, 2023; F. M. Putri & Darwan, 2023). Metode pembelajaran kreatif sangat penting untuk membuat lingkungan belajar menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif (Bhoi, 2024; Dar & Fayaz, 2023). Anak-anak sekolah dasar biasanya sedang dalam tahap perkembangan dimana bermain menjadi cara utama untuk belajar, bersosialisasi, dan mengekspresikan diri; akibatnya, mereka cenderung menyukai bermain (Singer, 2015; Whitman, 2018).

Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah pendekatan bermain. Ini terutama berlaku untuk siswa di usia sekolah dasar karena aktivitas bermain dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam belajar (Fauziddin, 2016; Yogman et al., 2018).

Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran karena merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Ini karena permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai kultural dalam proses pembelajaran, memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Ary & Busyairi, 2021; Prastowo, 2018). Permainan tradisional dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dalam PJOK (T. P. Wibowo & Prananta, 2020). Mereka menemukan bahwa pendidikan jasmani dengan fokus pada aktivitas fisik akan sangat cocok sebagai pendekatan pembelajaran. Pendekatan ini juga dapat menjadi metode yang menyenangkan dan kontekstual (Kenanoğlu & Duran, 2021; Mashuri, 2022; Rakhman et al., 2020). Pembelajaran konvensional, yang selama ini banyak digunakan dalam pembelajaran PJOK, tidak memenuhi kebutuhan dan keragaman karakter siswa. Metode ini lebih banyak menekankan menghafal dan pembelajaran pasif, dan tidak memenuhi berbagai gaya belajar, seperti pendengaran, visual, dan kinestetik (Bellón, 2018; Ngatman et al., 2019). Akibatnya, proses belajar seringkali tidak menarik dan bosan bagi siswa. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan saat belajar PJOK jika guru hanya menggunakan ceramah sebagai cara penyampaian (Lubis et al., 2018). Meskipun guru sudah memadukan PowerPoint dan buku, bahkan mereka juga kesulitan berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran PJOK.

Siswa kehilangan keterlibatan belajar dan kebugaran fisik karena pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Sebaliknya, permainan tradisional, yang merupakan warisan budaya yang penuh dengan nilai-nilai edukatif dan aktivitas fisik, mulai hilang dari pengajaran formal. Meskipun demikian, permainan tradisional telah terbukti mampu secara alami melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Akibatnya, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif permainan tradisional sebagai pendekatan pembelajaran PJOK, karena permainan ini tidak hanya meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, tetapi juga meningkatkan kebugaran fisik mereka. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah dalam literatur dan memberikan kontribusi nyata untuk membangun model pembelajaran berbasis budaya lokal di dunia modern.

Ada dua kebutuhan utama untuk penelitian ini. Pertama adalah untuk menghidupkan kembali permainan tradisional untuk melestarikan budaya negara. Kedua adalah sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani siswa dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Klaim bahwa permainan tradisional akan dihidupkan kembali pada anak-anak dapat meredam dan meminimalkan keterlibatan mereka dalam permainan online dan perangkat elektronik (Ramadhan et al., 2024; Sonjaya et al., 2020). Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengukur dan menguji bagaimana permainan tradisional memengaruhi motivasi anak-anak sekolah dasar untuk belajar di kelas Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Permainan tradisional, yang merupakan bagian dari warisan budaya negara, memiliki potensi besar untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Dalam pembelajaran PJOK, permainan tradisional digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa selain menanamkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan keinginan untuk belajar. Siswa harus mempunyai motivasi belajar yang tinggi agar proses pembelajaran berhasil. Permainan tradisional dianggap dapat meningkatkan keterlibatan fisik dan emosional siswa.

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kasti, petak umpet, benteng-bentengan, dan gobak sodor. Keempat permainan tradisional ini memiliki komponen pendidikan yang sangat bermanfaat bagi siswa, selain nilai historis dan budayanya. Melalui keterlibatan pemain secara langsung, permainan-permainan ini mendorong kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan pengendalian emosi dalam hal perkembangan sosial. Selain itu, setiap permainan secara inheren menggabungkan tindakan manipulatif seperti melempar, menangkap, dan memukul bola, serta gerakan lokomotor dasar seperti berjalan dan berlari dan gerakan non-lokomotor seperti membungkuk dan memutar. Variasi komponen gerakan dalam permainan ini mendorong anak-anak bergerak dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PJOK.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Tes diberikan sebelum dan sesudah kelompok eksperimen menerima perlakuan (permainan tradisional) untuk mengamati perubahan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest pra-eksperimental untuk menyelidikannya. Desain one-group pretest-posttest digunakan dalam penelitian pra-eksperimental untuk menentukan efek

perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang diatur (Rahman et al., 2023).

Alat ukur motivasi belajar dalam penelitian ini diambil dari penelitian terdahulu yang mengkaji motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lima komponen yang diukur adalah prestasi belajar, kemandirian belajar, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, ketekunan belajar, dan keuletan dalam mengatasi hambatan (Nur et al., 2021). Setelah membandingkan nilai  $r$  estimasi dan  $r$  tabel terhadap 50 sampel, yang masing-masing sebesar 0,28 dan 0,90, uji validitas dan reliabilitas penelitian menunjukkan bahwa 29 pertanyaan dianggap valid.

**Tabel 1.** Kisi-kisi motivasi belajar

No	Aspek	Sub Aspek	No Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Ketekunan dalam Belajar	a. Kehadiran dimata pelajaran penjas	1	2	2
		b. Mengikuti PBM penjas di lapangan	3	-	1
		c. Latihan di rumah/ luar sekolah	5,7	4,6	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap terhadap kesulitan gerak dalam pembelajaran penjas	8,11	9,10	4
		b. Usaha mengatasi kesulitan materi penjas	12	13	2
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran penjas	-	14,15	2
		b. Semangat dalam mengikuti PBM penjas	16	17	2
4	Berprestasi dalam belajar	a. Keinginan untuk berprestasi dalam pelajaran penjas	18,19	20	3
		b. Kualifikasi hasil pelajaran penjas	21	22	2
5	Mandiri dalam belajar	a. Ketekunan berlatih materi penjas	23,25	24	3
		b. Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran penjas	26,28	27,29	4
Jumlah					29

Populasi penelitian ini adalah 150 siswa SDN Pulungmerdiko di Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Pendekatan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Sebanyak 30 siswa kelas VI SD Pulungmerdiko menjadi sampel penelitian. Selanjutnya sampel akan diberikan perlakuan berupa pendekatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran PJOK selama enam pertemuan dengan rincian pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mendapatkan data awal. Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima dilakukan treatment permainan tradisional. Pertemuan keenam merupakan bagian akhir yaitu dilakukan posttest.

Analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test*, Uji t sampel berpasangan membandingkan rata-rata dari kelompok yang sama pada waktu yang berbeda atau dalam kondisi yang berbeda (Afriani et al., 2022). Skala Guttman meminta siswa untuk

menanggapi pernyataan positif dan negatif tentang pendidikan jasmani untuk mengukur pendapat mereka terhadap pendidikan jasmani (Fadila et al., 2022). Metode penilaian memberikan skor 0 untuk respon yang berlawanan dan skor 1 untuk respon yang menyangkal pernyataan negatif atau mendukung pernyataan positif.

**Tabel 2.** Penskoran Instrumen Penelitian Skala Guttman dalam (Sofiah et al., 2022).

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebanyak 30 siswa kelas 6 SDN Pulungmerdiko, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental, one-group pretest-posttest design dan bersifat kuantitatif. Pengumpulan data pretest dan posttest menggunakan instrument motivasi belajar (Nur et al., 2021), selanjutnya dianalisis menggunakan software SPSS 2025.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi_pre-test	.110	30	.200*	.948	30	.150
Motivasi_post-test	.135	30	.168	.932	30	.057

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan temuan uji normalitas yang dilakukan menggunakan SPSS, ditemukan nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,150 untuk data pra-uji dan 0,057 untuk data pasca-uji. Tingkat signifikansi yang diakui secara umum sebesar 0,05 terlampaui oleh kedua hasil. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data pra-uji dan pasca-uji adalah normal. Mengingat bahwa kenormalan data merupakan salah satu prasyarat utama untuk analisis statistik parametrik, hasil ini menyiratkan bahwa data tersebut sesuai untuk analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tidak mengakibatkan penyimpangan dari distribusi data yang normal, yang selanjutnya mendukung validitas temuan penelitian dalam hal asumsi statistik. Distribusi data yang normal juga menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap perlakuan yang diberikan seringkali seragam dan tidak terlalu condong.

Tabel 4. Hasil Uji Paired T- test

Pair	Paired Samples Test	
		Sig. (2-tailed)
1	Motivasi_pre-test - Motivasi_post-test	.002

Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,02, yang berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05, ditemukan pada hasil uji-t sampel berpasangan yang dilakukan dengan SPSS. Hasil ini menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan permainan tradisional berbeda secara signifikan. Berdasarkan analisis statistik, temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran dengan demikian secara efektif didorong oleh strategi pengajaran yang menggabungkan aspek budaya lokal dan aktivitas fisik melalui permainan tradisional.

Hasil ini konsisten dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menyoroti peran konteks sosial dan budaya dalam menumbuhkan motivasi dan pemahaman siswa (S. Wibowo et al., 2025; Xue, 2023). Secara metodologis, validitas hasil penelitian ini diperkuat karena uji normalitas telah dilakukan sebelumnya untuk memastikan distribusi data sesuai dengan asumsi parametrik.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dampak permainan tradisional terhadap motivasi belajar anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa praktik pembelajaran yang menekankan aktivitas fisik dan nilai-nilai budaya daerah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi intrinsik selama proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan bermain cocok diterapkan dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (Putri et al., 2024). Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pendekatan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aliriad et al., 2024; Badawi et al., 2023; Nashir et al., 2024).

Penelitian ini menguji efektivitas perlakuan pendekatan permainan tradisional sebagai pendekatan baru untuk meningkatkan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam hal pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), menggunakan pendekatan eksperimental kuantitatif dan desain pra-tes dan pasca-tes kelompok tunggal (Ningsih et al., 2024; Surur et al., 2024). Skor motivasi belajar

siswa dibandingkan sebelum dan sesudah permainan tradisional dimasukkan ke dalam proses pembelajaran PJOK menggunakan uji-t sampel berpasangan.

Hal ini menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pengujian berbeda secara signifikan secara statistik. Oleh karena itu, telah dibuktikan bahwa permainan tradisional meningkatkan motivasi belajar. Hasil ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa instruksi yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi anak-anak di sekolah dasar. Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional untuk menyediakan materi pembelajaran dapat memengaruhi motivasi belajar siswa (Aliriad et al., 2024; Badawi et al., 2023; Nashir et al., 2024).

Anak-anak di sekolah dasar dan teknik permainan yang umum untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna merupakan kesamaan utama di antara subjek penelitian. Namun, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan kelas IV dan melakukan dua perlakuan, demografi dan latar penelitian ini sangat berbeda. Siswa di kelas VI berpartisipasi dalam enam pertemuan untuk penelitian ini, yang dijabarkan sebagai berikut: satu pertemuan pra-tes, empat pertemuan terapi permainan tradisional, dan satu pertemuan pengumpulan data akhir (pasca-tes). Selain itu, penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan desain pre-eksperimen dengan pretest-post-test sedangkan beberapa penelitian yang lain menggunakan desain quasi eksperimen.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dikaji secara kritis untuk dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya. Jumlah sampel yang digunakan masih terbatas, yaitu hanya melibatkan satu kelompok belajar dari satu sekolah, tanpa kelas pembanding yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas intervensi secara lebih objektif. Selain itu, permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini juga masih terbatas pada gobak sodor, petak umpet, banteng-bentengan dan kasti saja untuk menyesuaikan dengan perangkat dan lapangan yang tersedia di sekolah tersebut, sehingga belum mewakili keberagaman permainan tradisional yang berpotensi untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran. Lokasi penelitian yang dilakukan di sekolah dengan fasilitas terbatas dan halaman yang belum memenuhi standar ideal juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan dan hasil pelaksanaan pembelajaran.

Oleh karena itu, generalisasi dari temuan ini perlu dilakukan secara cermat, dan penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak, berbagai jenis permainan tradisional, sekolah dengan karakteristik yang berbeda-beda,

serta penggunaan desain eksperimen yang mengikutsertakan kelompok kontrol agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan valid.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan empiris dari uji *paired-sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional secara signifikan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap aspek afektif peserta didik; nilai signifikansi sebesar 0,02 menunjukkan adanya perbedaan nyata antara skor motivasi sebelum dan sesudah perlakuan. Kesuksesan intervensi ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan fisik dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional seperti; gobak sodor, petak umpet, banteng-bentengan dan kasti dapat membuat suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Hal ini mendukung gagasan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang pasif, pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, baik dari sisi jumlah subjek yang diteliti maupun cakupan variabel yang diteliti. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini melalui teknik dan pendekatan yang berbeda, memperluas cakupan, atau memasukkan variabel-variabel lain yang relevan untuk mendapatkan hasil yang lebih detail dan lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(2), 124–142. <https://doi.org/10.36769/ASY.V21I02.114>
- Afriani, N., Haris, M., Savalas, L. R. T., & Sofia, B. F. D. (2022). Pengaruh Modul Elektronik Kimia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Jonggat pada Materi Termokimia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 84–88. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.393>
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Arifin, B., Roisatul Mar'atin Nuro, F., Muzakki, A., & Ikhlasatul Riska, L. (2022). Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 104–111. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20508>
- Ary, D. Da, & Busyairi, A. (2021). Internalization of Conservation Values in Multicultural Education Courses through Traditional Games. *Edukasi*, 15(1), 48–56. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i1.30013>

- Badawi, A., Kurniawan, A. R., & Setyawati, H. (2023). Efforts to Improve Learning Motivation and Learning Outcomes Throw in the Game Softball through Traditional Games. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 320–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62542>
- Bellón, F. M. (2018). The Creative Learning and the Brain. To Rescue the Concept of “Apprehending.” *Revista Internacional de Educación Para La Justicia Social (RIEJS)*, 7(2), 47–59. <https://doi.org/10.15366/riejs2018.7.2.003>
- Bhoi, C. (2024). Evaluating the Effectiveness of Innovative Learning Approaches in Teaching Biology to Secondary School Students: A Comparative Study of Traditional and Interactive Pedagogical Methods. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 2(03), 894–906. <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i03.779>
- Dar, S. A., & Fayaz, A. (2023). The Value of Innovation in Educational Settings. *Journal of Learning and Educational Policy*, 3(5), 12–22. <https://doi.org/10.55529/jlep.35.12.22>
- Dollaway, K. C., Hannays, K., Paul, J., & Melville, M. (2024). The importance of physical education and sport in primary (Elementary) school. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 11(3), 244–251. <https://doi.org/10.22271/kheljournal.2024.v11.i3d.3348>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fadila, H. N., Heynoek, F. P., Kurniawan, R., & Amiq, F. (2022). Survei Motivasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Se-Kota Malang. *Sport Science and Health*, 4(11), 1040–1048. <https://doi.org/10.17977/um062v4i112022p1040-1048>
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>
- Kalita, R. (2023). Education and Motivation: How to Make Pupils Interested? *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 5(2), 1–4. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i1/pr200232>
- Kenanoğlu, D., & Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74–81. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2021.71.74.81>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Erna. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Service Bawah Bola Voli. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2), 33–39.
- Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15–26. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v7i4.14942](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942)
- Nashir, M., Hartati, S. C. Y., & Supriyono. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI-3 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Nakula*, 2(6). <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i6.1269>
- Ngatman, N., Hidayah, R., Suhartono, S., Susiani, T. S., Salimi, M., & Khasanah, W. (2019). Optimizing Multimodal Literacy in Elementary School Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 339–344. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.38199>
- Ningsih, Y. F., Khotimah, K., Sugeng, I., Winarno, M. E., & Safirah, A. D. (2024). Traditional Games on Basic Movement Abilities of Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 374–382. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.68580>
- Nur, L., Ginanjar, A., Malik, A. A., & Pongon, L. (2021). Validity and Reliability of Elementary School Students’ Learning Motivation Instruments in Physical

- Education. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(2), 205. <https://doi.org/10.35194/jm.v11i2.1843>
- Prasetyo, P. A., Yuniarti, Y., & Nugraha, F. F. (2019). the Implementation of Physical Education, Sport and Health Learning Through Sports Game in Building Primary Students' Characters. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i1.1222>
- Prastowo, A. (2018). Permainan Tradisional Jawa Sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Keterampilan Global Di Mi/Sd. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1–28. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>
- Putri, A. A., Ridhwan, A. S. N., Zahra, F. R., Handayani, N. A., Maharani, N. F., Rahmadini, R., & Mulyana, A. (2024). Menumbuhkan Minat dan Keterampilan Berolahraga melalui Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2750–2762. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1161>
- Putri, F. M., & Darwan, D. (2023). Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Pancalang. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 132–137. <https://doi.org/10.55824/jpm.v2i3.270>
- Rakhman, A., Wibawa, B., & Rusmono. (2020). Learning Basic Fundamental Movement Skills Through Local Wisdom Traditional Games Urang Banjar. *Sys Rev Pharm*, 11(6), 1346–1351. <https://doi.org/10.31838/SRP.2020.6.196>
- Ramadhan, D. P., Dinomo, J. A. R., Anggraeni, A. N., Novita, V. Dela, Rahmania, H. A., Nurcahyani, S. T., Jannah, N. F. I., Nurseto, L., Sabat, C. L., & Susilowati, E. (2024). *Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Sarana Hiburan DAN Edukasi Direalisasikan Dalam Lomba Peringatan Hari Anak Di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, kabupaten Sragen*. 1(10), 868–874. <https://doi.org/10.62335/5t0hcc83>
- Rofiqoh, F. N., & Bashith, A. (2023). Metode Pembelajaran Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i1.2080>
- Saeed, N., Shah, R., & Itbar Khan. (2023). A Qualitative Inquiry into the Role and Issues of Physical Education in Primary Schools: Perspectives of Primary School Teachers. *Sjesr*, 6(1), 61–67. [https://doi.org/10.36902/sjesr-vol6-iss1-2023\(61-67\)](https://doi.org/10.36902/sjesr-vol6-iss1-2023(61-67))
- Singer, E. (2015). Play and playfulness in early childhood education and care. *Psychology in Russia: State of the Art*, 8(2), 27–35. <https://doi.org/10.11621/pir.2015.0203>
- Sofiah, Makkasau, A., & Syahrani. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Model Problem Based Learning Berbasis TPACK Pada Siswa Kelas VI. *Pinisi Journal PGSD*, 2(2), 467–476. <https://doi.org/10.21093/sippg.v1i2.6301>
- Sonjaya, A. R., Z.Arifin, & Pratiwi, R. A. (2020). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Pandangan Islam Tentang Faktor Pembawaan Dan Lingkungan Dalam Pembentukan Manusia*, 15(1), 385–396. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Sukron Fauzi, M., Cahyono, D., & Sapulete, J. J. (2022). Learning Innovation Training (PAIKEM) Physical Education based on the 2013 Curriculum for PJOK Teachers. *Asian Journal of Community Services (AJCS)*, 1(2), 51–58. <https://doi.org/10.55927/ajcs.v1i2.1017>
- Surur, M., Gani, R. A., Rahayu, E. T., Gustiawati, R., & Sutirna. (2024). The effect of improving physical fitness through traditional games in elementary schools. *Jurnal Patriot*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.24036/patriot.v6i2.1052>
- Syahrianursaifi, Is, Z., Safrizal, Musran, & Kurniawan, E. (2023). Strategi Guru PJOK Meningkatkan Minat Siswa Dalam Olahraga Di SMPN 18 Banda Aceh. *JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN*, 7(2), 745–752. <https://doi.org/10.20473/jovin.v1i1.19873>
- Whitman, E. (2018). The impact of the practitioner on young children. *Murray State's Digital Commons*, 6(11), 1–47. <https://doi.org/10.12968/eyed.2005.6.11.17415>

- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431-440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>
- Wibowo, T. P., & Prananta, E. (2020). Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Air Priukan Kabupaten Seluma. In *Educative Sportive-EduSport* (Issue 1). <https://doi.org/10.33258/edusport.v1i1.1061>
- Xue, Z. (2023). International Journal of Education and Humanities Exploring Vygotsky's Zone of Proximal Development in Pedagogy: A Critique of a Learning Event in the Business/Economics Classroom. *Revista Internacional de Educación y Humanidades*, 9(3), 166-168. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v9i3.10506>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *E-Publications@Marquette College*, 142(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>