

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD-UMMI AIDA ISLAM TERPADU
DALAM PEMBELAJARAN PJOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL:
KAJIAN LITERATUR**

Manami Aprianto Samosir^{1*}, Gepin Mertua Sinaga² & Yerikho Zai³

¹⁻³Universitas Negeri Medan

* Email: manami18042004@gmail.com

Abstrak

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

Kata kunci: *Minat Belajar; Pembelajaran PJOK; Permainan Tradisional; Siswa*

Abstract

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

Keywords: *Learning Interest; PJOK Learning; Traditional Games; Students*

PENDAHULUAN

Pertanyaan yang sangat mendasar dalam pendidikan jasmani adalah bukan semata-mata bagaimana proses meningkatkan efektivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Di dalam proses pembelajaran penjas juga terkandung beberapa tuntutan perubahan pada domain belajar kognitif, belajar efektif dan belajar psikomotor. Itulah sebabnya penyediaan pengalaman belajar yang mengandung nilai-nilai kependidikan, implementasi pendekatan dan model pembelajaran yang serasi dengan substansi tugas ajar dan beberapa sumber belajar lainnya

perlu didapatkan oleh seorang calon tenaga pengajar (Hadis, & Nurhayati, 2006).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran dalam kurikulum yang ada di Indonesia. PJOK pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani untuk menghasilkan perubahan yang menyeluruh pada kualitas fisik, mental, dan emosional yang dimiliki seseorang (Atifah, 2022). PJOK berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, psikologis, keterampilan motorik, pengetahuan dan pemikiran, kesadaran akan nilai-nilai (mental, emosional, sportivitas,

spiritual, sikap, dan sosial) serta pola hidup sehat dan teratur yang bertujuan untuk mendorong atau meningkatkan serta mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak pemikiran yang kritis, sosial, penalaran, kestabilan emosi, moral, dan pengenalan lingkungan bersih dan sehat melalui aktivitas dalam PJOK yang direncanakan secara sistematis dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional (Mujahir, 2017).

Minat belajar dapat diartikan sebagai kenyataan bahwa seseorang yang tertarik dengan pelajaran menganggap pelajaran tersebut menarik, maka ia akan mempunyai niat untuk giat belajar dan terus memahami segala ilmu di bidang tersebut (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Menurut beberapa para ahli mengemukakan tentang "Minat " ini salah satu tokoh tersebut yang bernama Matondang (2018) mendefinisikan "minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Beliau juga menjelaskan bahwa siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu, cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Selanjutnya beliau mengidentifikasi timbulnya minat seseorang disebabkan oleh beberapa hal, yaitu rasa tertarik atau rasa senang, perhatian dan kebutuhan. Tokoh yang kedua yang bernama Hurlock juga memberikan definisinya tentang minat. Hurlock (1978) menyatakan bahwa "minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih". Berbeda dengan rasa senang yang menurut Hurlock hanya merupakan minat yang sementara, minat merupakan suatu ketetapan (persistence).

Selanjutnya Hurlock juga menjelaskan bahwa setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam hidup siswa, walaupun kebutuhan ini mungkin tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, semakin kuat dan bertahan pada minat tersebut.

Selanjutnya, semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan, semakin kuatlah ia. Sebaliknya minat akan padam bila tidak disalurkan. Minat juga memiliki peranan yang penting terutama pada masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Minat timbul karena adanya rasa senang atau tertarik, perhatian dan kebutuhan. Siswa akan berminat terhadap pembelajaran jika dirasa pembelajaran tersebut membuat dirinya tertarik dan senang juga dapat mengalihkan perhatiannya dan menjadi kebutuhan yang penting baginya.

Dari berbagai pendapat tentang minat dapat diambil kesimpulan tentang pengertian minat. Minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau benda. Minat ini selanjutnya dapat menimbulkan motivasi untuk mempelajari lebih jauh dan menaruh perhatian terhadap sesuatu yang diminatinya tersebut untuk mendapatkan kepuasan.

Permainan tradisional dalam pendidikan jasmani disediakan sebagai materi dalam PJOK, karena setiap permainan pada awalnya menitikberatkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam permainan seperti nilai-nilai pendidikan yang perlu diperhatikan. Permainan tradisional tidak hanya melibatkan aturan permainan yang sederhana, tetapi juga unsur-unsur seperti sportivitas, sikap jujur, ketepatan, ketangkasan ketegasan dalam menentukan langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Arifin & Rahman, 2017). Angka berpotensi mencakup seluruh siswa di kelas tersebut, dan guru dapat mengontrol siswa dalam permainan, sebab terdapat dampak yang dapat membahayakan sehingga harus disertai pendampingan (Nurhayati, 2012).

Dilihat dari aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, bagi guru PJOK untuk mencapai pembelajaran PJOK yang berkualitas dari proses hingga hasil, maka penting untuk memberikan pembelajaran PJOK yang unggul, efektif, efisien, beragam, dan menyenangkan adalah

syarat utama (Bile & Tapo, 2021). Hal ini di satu sisi menuntut guru untuk terus melatih kreativitasnya secara maksimal dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan di sisi lain siswa perlu lebih proaktif dalam belajar dan berlatih di lapangan. Menurut Sunyoto (dalam Bile & Tapo, 2021), menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman memerlukan media pembelajaran interaktif dan metode yang memungkinkan terwujudnya situasi pembelajaran melalui komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber belajar.

Media pembelajaran interaktif dapat menggunakan permainan tradisional yang dirancang sebagai kegiatan pembelajaran PJOK. Olahraga tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia, yang dapat menjadi alat bantu penyemangat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan fisik motoriknya serta mengembangkan motorik kasar dan halusnya. Permainan tradisional sangat berperan dan bermanfaat terhadap unsur-unsur kebugaran jasmani, sehingga dijadikan sebagai salah satu strategi guru khususnya pada pembelajaran materi kebugaran jasmani (Bile & Tapo, 2021). Menurut Habibi (2015), terdapat pengaruh implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap meningkatnya keaktifan siswa. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PJOK melalui Permainan tradisional karena permainan tradisional dipercaya memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, terutama siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Berkaitan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian permainan tradisional

terhadap peningkatan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK, maka jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode kajian literatur (Sugiyono, 2013). Studi pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti jurnal, artikel ilmiah, dan buku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara membaca dan memahami isi data, klasifikasi data dengan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema yang muncul, serta interpretasi data yaitu menafsirkan makna dari data yang telah diklasifikasikan. Penelitian ini mengidentifikasi berbagai permainan tradisional yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran komprehensif kepada para pendidik tentang potensi manfaat memasukkan permainan tradisional ke dalam kelas pendidikan jasmani di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting dari sistem pendidikan yang komprehensif (Indrawathi et al., 2022). Ini memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan fisik siswa, koordinasi, dan kesejahteraan secara keseluruhan. Di Indonesia, pendidikan jasmani sangat penting di sekolah dasar, dimana siswa mempelajari dasar-dasar aktivitas fisik dan mengembangkan literasi jasmani mereka.

Namun, meskipun penting, banyak siswa di sekolah dasar cenderung menunjukkan sedikit minat terhadap pendidikan jasmani. Salah satu penyebab utama kurangnya minat ini adalah

persepsi bahwa pendidikan jasmani itu membosankan (Dewi & Sepriadi, 2021). Banyak siswa memandang pendidikan jasmani sebagai hal yang perlu dilakukan, sesuatu yang harus mereka lakukan tetapi tidak mereka nikmati. Hal ini dapat menimbulkan pelepasan diri dan kurangnya motivasi dalam mempelajari pendidikan jasmani (Hakim & Amir, 2018). Akibatnya, siswa mungkin tidak mengembangkan keterampilan fisik dan kebiasaan yang mereka perlukan untuk mempertahankan gaya hidup sehat dan aktif (Zainuddin & Pratama, 2016).

Permainan dan olahraga telah menjadi bagian integral dari budaya Indonesia selama berabad-abad, dan memberikan kesempatan unik bagi siswa untuk mempelajari keterampilan fisik, keterampilan sosial, dan kerja sama tim, komunikasi, dan sportivitas. Dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam kelas pendidikan jasmani, pendidik dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK juga dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa (Yustiyati et al., 2024).

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

Lompat Tali (Permainan Tradisional)

Permainan tradisional Lompat Tali adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Indonesia khususnya di kalangan perempuan (Rahayu & Firmansyah, 2019; Anggraini et al., 2018). Permainan ini melibatkan gerakan melompat menggunakan tali karet yang dirangkai dengan panjang sekitar 3-5 meter. Permainan ini biasanya dimainkan secara individu, dengan dua orang sebagai pemegang tali dan sisanya berlomba untuk melompati karet hingga kalah. Permainan ini juga memiliki aturan yang harus diikuti, seperti tidak boleh

terkena tali karet saat melakukan lompatan dan tidak boleh menyentuh tali karet dengan kaki. Permainan tradisional lompat tali ini dapat meningkatkan minat belajar pjok siswa dengan beberapa cara. Pertama, permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, yang secara langsung meningkatkan keaktifan fisik dan psikomotor siswa. Kegiatan ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar, seperti lompat tinggi gaya straddle, yang penting dalam olahraga atletik (Yustiyati et al., 2024).

Selain itu, permainan Lompat Tali dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa, yang secara tidak langsung mempengaruhi minat mereka terhadap kegiatan belajar PJOK (Alaska & Hakim, 2012). Permainan ini juga dapat meningkatkan minat siswa dengan cara yang lebih tidak langsung. Misalnya, permainan Lompat Tali dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama dan sportivitas, yang penting dalam kegiatan belajar POK. Dengan demikian, siswa lebih cenderung untuk berpartisipasi aktif dan memiliki minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar PJOK. Terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional Lompat Tali ini meliputi:

1. Membuat otot lebih kuat dengan gerakan melompat yang melibatkan bagian bawah tubuh, serta bagian atas seperti bahu, bisep, dan otot perut
2. Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dengan gerakan yang melibatkan kaki, lengan, dan dada.
3. Membantu meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot serta kemampuan fisik secara signifikan.
4. Menjadi media untuk bersosialisasi dan mengasah keterampilan mengambil keputusan.
5. Membangun jiwa sportifitas dan kegembiraan bagi anak-anak. Dalam

sintesis, permainan Lompat Tali dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa dengan cara yang lebih langsung dan tidak langsung. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan keterampilan gerak dasar, serta meningkatkan kebugaran jasmani dan kemampuan sosial. Dengan demikian, permainan ini dapat dibahas.

Egrang

Dalam gemerlap teknologi dan kehidupan modern saat ini, permainan tradisional seringkali terlupakan, bahkan di antara anak-anak sendiri (Laely & Yudi, 2015; Okwita & Sari, 2019). Namun, di tengah arus perubahan tersebut, ada satu permainan tradisional yang tetap bertahan dengan gagahnya, yaitu, egrang. Egrang bukanlah sekadar permainan biasa. Ia memiliki akar yang dalam dalam sejarah budaya Indonesia. Berawal dari kebutuhan akan transportasi sederhana di pedesaan, egrang digunakan sebagai sarana untuk melintasi genangan air dan medan yang sulit dilalui (Yustiyati et al., 2024). Tongkat kayu yang diikatkan pada potongan bambu panjang memungkinkan orang untuk tetap kering sambil berjalan. Namun, seiring berjalannya waktu, egrang berubah fungsi menjadi permainan yang menghibur, terutama bagi anak-anak di desa-desa. Dari sini, egrang terus berkembang menjadi permainan tradisional yang ikonik di Indonesia.

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

Permainan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga melatih keterampilan motorik kasar dan keseimbangan tubuh

Egrang memiliki manfaat yang melampaui sekadar hiburan semata. Salah satu manfaat utamanya adalah dalam pengembangan keterampilan motorik kasar (Sella et al., 2022). Pemain harus mempertahankan keseimbangan tubuhnya sambil berjalan di atas egrang, yang membutuhkan koordinasi yang baik antara tubuh dan otak. Selain itu, bermain egrang juga dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri, karena pemain harus mengatasi rasa takut jatuh dan terus mencoba hingga mahir dalam mengendalikan egrang (Rofi'ah, 2019). Tidak hanya itu, bermain egrang juga memiliki manfaat sosial yang penting. Permainan ini sering dimainkan dalam kelompok, memungkinkan interaksi antar pemain dan memperkuat ikatan sosial di antara mereka.

Melalui egrang, anak-anak belajar bekerja sama, saling membantu, dan memahami pentingnya kerjasama. Ini juga menjadi sarana untuk melestarikan budaya lokal dan mengenalkannya kepada generasi muda, sehingga mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya nenek moyang mereka. Egrang bukanlah sekadar permainan tradisional, tetapi ia adalah bagian dari identitas budaya Indonesia yang kaya (Okwita & Sari, 2019). Melalui egrang, kita tidak hanya menghibur diri, tetapi juga memperkaya pengalaman budaya kita serta mendapatkan manfaat fisik dan mental yang berharga. Sehingga, mari lestarikan dan terus bermain egrang sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya kita. Dengan demikian, kita dapat menjaga kekayaan budaya kita dan meneruskannya kepada generasi mendatang.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dalam rangka meningkatkan minat siswa terhadap Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), pengintegrasian permainan tradisional seperti Lompat Tali, Engklek, Ular

Naga dan Egrang dapat menjadi strategi yang efektif. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan fisik, motorik, serta kemampuan sosial siswa.

Dengan menghadirkan kegiatan yang lebih relevan dan menarik bagi siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Thana & Hanipah, 2023). Selain itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam melestarikan budaya lokal dan memperkenalkan nilai-nilai kerja sama serta sportivitas. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan PJOK merupakan langkah positif dalam mendukung perkembangan holistik siswa dan memupuk minat mereka dalam menjaga gaya hidup sehat dan aktif.

Ular Naga (Permainan Tradisional)

Permainan Ular Naga Panjang atau dalam bahasa Jawa yaitu permainan Bursalibur. Permainan ular naga panjang ini merupakan permainan yang mengandung unsur edukasi penting untuk merangsang perkembangan kemampuan sosial anak atau interaksi sosial anak (Setiawan 2016; Rianto & Yuliananingsih, 2021; Ni'mah et al., 2023). Permainan ular naga panjang ini tidak membutuhkan peralatan khusus.

Permainan ular naga panjang ini dimainkan oleh laki-laki atau perempuan, dimainkan secara bersama dengan membentuk badan ular naga panjang dan dua anggota menjadi benteng, setelah melewati kedua penjaga dan semua anggota pemain habis terperangkap maka akan dihitung benteng mana yang lebih banyak anggotanya, jika salah satu benteng yang anggotanya sedikit maka benteng tersebut akan merebut atau mengambil anggota dari benteng yang menang.

Engklek (Permainan Tradisional)

Permainan Tradisional Engklek ini awalnya berasal dari bahasa Belanda yaitu Zondag Maandag. Permainan ini awalnya populer di kalangan anak Perempuan pada masa penjajahan Belanda (Febriyanti et al., 2018; Supriyono, 2018). Permainan Tradisional engklek ini merupakan lompat lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak (Munawaroh, 2017).

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan dengan saling seruduk. Permainan engklek di daerah lokasi penelitian dikenal dengan sebutan "ingklik" atau "deglok" karena cara melompatnya menggunakan satu kaki secara beruntun. Permainan engklek dikenal dengan sebutan "sonda" di Jawa Timur, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa, Sulawesi, Sumatera, Bali, dan Kalimantan, bahkan dikenal di belahan dunia seperti India, Belanda, dan Inggris. Di Belanda permainan ini dikenal dengan sebutan "zondag-maandag", sedangkan di Inggris dikenal dengan nama "hopscotch". Permainan ini sudah ada sejak zaman Romawi Kuno, jadi tidak mengherankan permainan ini memiliki nama yang berbeda di berbagai tempat (Sariningrum, 2021; Utari & Aini, 2022).

KESIMPULAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah komponen penting dalam sistem pendidikan yang menyeluruh. PJOK berperan signifikan dalam mengembangkan keterampilan fisik, koordinasi, dan kesejahteraan umum siswa. Di Indonesia, PJOK sangat penting di sekolah dasar, di mana siswa mempelajari dasar-dasar aktivitas fisik dan jasmani mereka. Namun, banyak siswa menunjukkan sedikit minat terhadap pendidikan jasmani karena menganggapnya membosankan.

Hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan fisik dan kebiasaan hidup sehat. Permainan tradisional Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK. Beberapa permainan tradisional yang efektif untuk tujuan ini meliputi lompat tali, engklek, Lompat Tali, egrang, Ular naga.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali dan Engklek Sebagai Peningkat Kebugaran Tubuh di Era New Normal (Studi Literatur). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(03).
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & AS, W. K. (2018). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18-25.
- Atifah, U. (2022). *Minat Siswa Kelas II Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Di SD Umma Aida -Islam Terpadu Tualang*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Arifin, Z., & Rahman, A. (2017). Permasalahan guru PJOK dalam implementasi kurikulum 2013 di Sekolah menengah atas. *Jurnal pendidikan olahraga*, 6(1), 75-88.
- Bile, R. L., & Tapo, Y. B. O. (2021). Pelatihan Program Olahraga Kesehatan Untuk Pemeliharaan Kebugaran Jasmani Siswa Sma Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 2(1), 41-49.
- Dewi, R. P., & Sepriadi, S. (2021). Minat Siswa SD Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring Pada Masa New Normal. *Physical Activity Journal*, 2(2).
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1-6.
- Habibi, M. A. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Terhadap Peningkatan Partisipasi aktif Siswa Kelas X SMAN 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3, 560-567.
- Hadis, A., & Nurhayati, B. (2006). *Psikologi dalam pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Hakim, A., & Amir, S. (2018). *Pengaruh Perasaan. Ketertarikan, dan Keterlibatan Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan Peserta Didik Pada SD Umma Aida Islam Terpadu*, 406-426.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child psychology*. Tokyo: McGraw-Hill Publishing Company, Ltd.
- Indrawathi, N. L. P., Citra Permana Dewi, P., & Widiantari, N. L. G. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 239-247.
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 32-41.
- Ni'mah, R., Saputri, S. W., & Atika, A. N. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *YAA BUNAYYA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 53-60.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.

- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 39-48.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24-32.
- Muhajir, M. (2017). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SM/MTs Kelas VII: buku guru.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19-33.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan kinestetik intelegency pada anak usia 11-12 tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8-12.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120-134.
- Rofi'ah, D. (2019). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok Pada Kelompok B Di Tk Hikmah Tazkia Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019 (*Doctoral dissertation*, IAIN SALATIGA).
- Sariningrum, R. M. D. A. (2021). Perancangan Buku Interaktif Permainan Tradisional “Engklek” Untuk Anak-Anak (*Doctoral dissertation*, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia).
- Sella, R. A. S., Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2452-2458.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281-288.
- Utari, E. R. R., & Aini, L. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *CERDAS-Jurnal Pendidikan*, 1(2), 52-60.
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Sabila, S. A., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(1), 25-33.
- Zainuddin, M., & Pratama, Y. (2016). Evaluasi implementasi pembelajaran PJOK di Sekolah menengah pertama. *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, 4(2), 55-70.