

PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV SD NEGERI 067259 MEDAN

Rut Damayanthi Perangin-angin¹, Joen Parningotan Purba², Paska Sriulina Tarigan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas^{1,2,3}

e-mail: damayanthyrut@gmail.com, joen.purba@ust.ac.id, paskasritarigan96@gmail.com

Diterima: 20/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 9/10/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sering kali berakar pada metode instruksional konvensional yang kaku dan minim variasi gerak yang menyenangkan. Keadaan ini menyebabkan peserta didik bersikap pasif serta kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SD Negeri 067259 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2025/2026. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV, dengan sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV-B yang diambil menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan instrumen angket skala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *paired sample t-test* berbantuan program SPSS versi 26. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 67,11 pada saat *pre-test* menjadi 82,48 pada pengukuran *post-test*. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 4,760 yang melampaui t_{tabel} sebesar 1,705 pada taraf signifikansi 0,05 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Simpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa permainan olahraga tradisional berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PJOK siswa sekolah dasar. Implikasinya, model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dijadikan strategi pedagogis inovatif dalam menciptakan atmosfer belajar gerak yang aktif, rekreatif, dan bermakna.

Kata Kunci: *motivasi belajar, permainan olahraga tradisional, PJOK, sekolah dasar.*

ABSTRACT

Low student learning motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) often stems from rigid conventional instructional methods that lack engaging movement variations. This condition causes students to remain passive and less enthusiastic during field-based learning sessions. This study aimed to analyze the effect of traditional sports games on the PJOK learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 067259 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. A quantitative approach employing a pre-experimental one-group pretest-posttest design was utilized. The research population included all fourth-grade students, with a sample of 27 students from class IV-B selected through a saturated sampling technique. Learning motivation data were gathered using a validated and reliable Likert-scale questionnaire, subsequently analyzed via normality testing and paired sample t-tests assisted by SPSS version 26. Descriptive analysis indicated an increase in the mean learning motivation

score from 67.11 on the pre-test to 82.48 on the post-test evaluation. Hypothesis testing revealed a calculated t-value of 4.760, exceeding the t-table value of 1.705 at a 0.05 significance level with a p-value of $0.000 < 0.05$, thereby confirming the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). This study concludes that traditional sports games exert a positive and significant effect on primary school students' PJOK learning motivation. Consequently, traditional game-based learning models serve as innovative pedagogical alternatives to foster active, recreational, and meaningful movement learning environments.

Keywords: *elementary school, learning motivation, physical education, traditional sports games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan terencana dan berkelanjutan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara utuh. Pelaksanaan pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan motorik, penalaran, serta stabilitas emosional peserta didik (Astri et al., 2024). Melalui pembelajaran gerak yang terprogram di sekolah dasar, siswa diajak untuk mengeksplorasi potensi kinetik sekaligus membiasakan pola hidup sehat sejak usia dini. Di samping itu, pendidikan jasmani berfungsi sebagai medium sosial yang mengajarkan nilai-nilai sportivitas, kejujuran, dan respek antarsesama peserta didik (Iswara & Yuwono, 2021; Mulyana et al., 2024; Pandiangan et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran jasmani yang efektif memerlukan pendekatan instruksional yang menarik dan selaras dengan karakteristik tumbuh kembang anak.

Permainan tradisional pada hakikatnya merupakan aktivitas fisik rekreatif yang sarat dengan nilai-nilai luhur dan warisan budaya bangsa. Menurut Kurniawan (2019), permainan tradisional diartikan sebagai bentuk kegiatan fisik komunal yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki aturan fleksibel yang disepakati bersama oleh para pemainnya. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran jasmani memberikan banyak manfaat, di antaranya meningkatkan kelincahan motorik, mengasah ketangkasan taktis, dan melatih kerja sama tim. Aktivitas ini mampu mengeliminasi kejenuhan siswa karena permainannya melibatkan unsur kompetisi sehat dan kegembiraan kelompok. Dengan mengintegrasikan permainan daerah, guru tidak hanya menstimulasi kebugaran fisik siswa, melainkan juga menanamkan kesadaran pelestarian kearifan lokal (Jasmani et al., 2025; Nazirun & Sari, 2025; Saputra et al., 2024; syahrial.karea@gmail.com et al., 2022).

Kebutuhan akan aktivitas bermain yang menyenangkan sangat sesuai dengan tahap perkembangan siswa usia sekolah dasar. Anak-anak pada rentang usia sembilan hingga sepuluh tahun memiliki dorongan alamiah yang kuat untuk bergerak bebas, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Hambali, 2025). Mengemas materi gerak dasar lari, lompat, dan lempar ke dalam format permainan tradisional dapat menyalurkan energi fisik anak secara konstruktif. Kondisi belajar yang riang gembira menghindarkan siswa dari perasaan cemas atau takut melakukan kesalahan gerak selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keselarasan antara metode pembelajaran jasmani dan karakteristik perkembangan psikologis anak menjadi kunci keberhasilan proses edukasi gerak (Hafizi et al., 2026; Irmansyah et al., 2020; Usman et al., 2020).

Motivasi belajar memegang peranan sentral sebagai daya penggerak internal yang menentukan intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mayasari dan Alimuddin (2023), motivasi berasal dari bahasa Latin *movere* yang bermakna dorongan

penggerak di dalam diri seseorang untuk bertindak secara terarah. Motivasi belajar terbagi menjadi motivasi intrinsik yang bersumber dari minat dan kepuasan pribadi, serta motivasi ekstrinsik yang dipicu oleh stimulus eksternal seperti penghargaan atau metode mengajar guru (Abnisa, 2020; Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021; Novitasari, 2023; Sa'diyah et al., 2026). Dalam konteks aktivitas jasmani, motivasi belajar tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti instruksi, ketekunan menyelesaikan tugas gerak, dan kemauan bekerja sama (Kompri, 2023). Tanpa adanya motivasi yang kuat, partisipasi fisik siswa di lapangan akan cenderung pasif dan enggan bergerak.

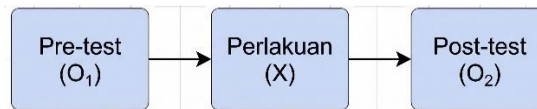
Kenyataan empiris di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar sering kali belum memfasilitasi motivasi belajar siswa secara maksimal. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2026 di kelas IV-B SD Negeri 067259 Medan Johor, proses pembelajaran PJOK terpantau masih didominasi metode komando konvensional yang kaku. Guru lebih sering memberikan instruksi senam statis atau materi kebugaran jasmani yang monoton tanpa disertai variasi aktivitas fisik yang rekreatif. Akibatnya, sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap pasif, mudah mengeluh lelah, dan kurang bersemangat saat mengikuti jam pelajaran olahraga. Ketiadaan variasi permainan gerak membuat peserta didik memandang pembelajaran jasmani sekadar rutinitas wajib yang melelahkan.

Sejumlah kajian terdahulu telah membuktikan bahwa integrasi permainan ke dalam pembelajaran keolahragaan mampu menaikkan gairah belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Riduan et al. (2024) menemukan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar gerak siswa sekolah dasar di daerah pedesaan. Di sisi lain, Farizi et al. (2021) menggarisbawahi bahwa kegiatan olahraga tradisional berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keaktifan gerak dan interaksi sosial peserta didik. Namun demikian, sebagian besar riset tersebut memfokuskan telaah pada tingkat kebugaran motorik secara umum tanpa menguji secara spesifik perubahan motivasi belajar siswa pada kelompok usia kelas IV sekolah dasar perkotaan. Kesenjangan fokus inilah yang melandasi urgensi pelaksanaan penelitian ini di sekolah dasar sasaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berupaya memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar olahraga melalui implementasi permainan olahraga tradisional. Peneliti merancang pembelajaran jasmani yang berpusat pada kegembiraan gerak siswa guna menumbuhkan keterlibatan fisik dan emosional secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar PJOK siswa kelas IV-B SD Negeri 067259 Medan Johor. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi metodologis dalam memperkaya variasi model pengajaran PJOK di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*pre-experimental design*) berbentuk *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini, perlakuan (*treatment*) diberikan kepada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding independen, di mana pengaruh perlakuan diukur melalui disparitas capaian antara pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) (Sugiyono, 2021). Desain penelitian ini mengasumsikan bahwa perubahan motivasi belajar yang terjadi secara empiris dipengaruhi oleh intervensi pembelajaran gerak yang diterapkan. Skema rancangan penelitian ini disajikan secara skematis pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2021)

Berdasarkan bagan alir pada Gambar 1, prosedur penelitian diawali dengan pemberian pengukuran awal (O_1) untuk memetakan tingkat motivasi belajar dasar siswa sebelum intervensi dilakukan. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan pembelajaran (X) berupa permainan olahraga tradisional yang dilaksanakan secara terstruktur selama empat kali pertemuan. Rangkaian perlakuan kemudian diakhiri dengan pengukuran akhir (O_2) menggunakan instrumen angket yang sama untuk mendeteksi perubahan motivasi belajar setelah perlakuan. Dengan membandingkan hasil O_1 dan O_2 , efektivitas penerapan permainan tradisional dapat dinilai secara kuantitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067259 Medan Johor yang beralamat di Jalan Luku I, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 067259 Medan Johor yang memiliki karakteristik usia antara 9 hingga 10 tahun, terdaftar aktif pada tahun ajaran berjalan, serta memperoleh kurikulum PJOK yang sama. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *sampling jenuh* (total sampling), di mana seluruh anggota rombongan belajar kelas IV-B dijadikan subjek penelitian dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan (Sugiyono, 2021). Pemilihan kelas IV-B didasarkan pada temuan awal mengenai rendahnya tingkat keaktifan siswa pada kelas tersebut selama jam pelajaran olahraga berlangsung.

Pengumpulan data motivasi belajar dilakukan dengan instrumen angket skala Likert empat pilihan jawaban yang telah diuji validitas butir dan reliabilitasnya (*Kuder-Richardson-20 / Cronbach's alpha*). Dari 50 butir pernyataan awal yang diujicobakan pada kelompok responden di luar sampel, sebanyak 40 butir dinyatakan valid secara empiris dan memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,890 yang berada pada kategori sangat reliabel. Selain angket, teknik observasi terstruktur dan dokumentasi foto kegiatan digunakan untuk mendukung data kualitatif lapangan. Analisis data inferensial dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, yang diawali dengan uji normalitas data melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji komparasi berpasangan (*paired sample t-test*) dengan kriteria penerimaan hipotesis alternatif (H_a) apabila diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai probabilitas signifikansi $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum perlakuan permainan olahraga tradisional diterapkan dalam pembelajaran PJOK, peneliti memberikan angket *pre-test* kepada seluruh subjek penelitian di kelas IV-B. Pemberian instrumen awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dasar motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Data skor motivasi belajar awal yang dihimpun dari 27 peserta didik selanjutnya dikelompokkan dan dianalisis secara deskriptif. Rangkuman hasil perhitungan statistik *pre-test* motivasi belajar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pre-test Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Parameter Statistik	Capaian Skor
1	Nilai Tertinggi	88,00
2	Nilai Terendah	47,00
3	Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	67,11
4	Jumlah Siswa (<i>N</i>)	27
5	Total Skor Keseluruhan	1812,00

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, tampak bahwa skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang cenderung rendah dengan rata-rata sebesar 67,11. Rentang skor antara nilai terendah sebesar 47,00 dan nilai tertinggi sebesar 88,00 memperlihatkan adanya variasi motivasi yang cukup lebar di antara para siswa. Rata-rata capaian ini mengonfirmasi bahwa keterlibatan psikologis dan rasa antusias siswa kelas IV-B terhadap pembelajaran PJOK belum terbentuk secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan intervensi model pembelajaran yang lebih segar dan dinamis guna mendongkrak motivasi belajar siswa.

Setelah data kemampuan awal terkumpul, peneliti melaksanakan pembelajaran PJOK dengan mengintegrasikan permainan olahraga tradisional selama empat kali pertemuan. Pada akhir rangkaian pertemuan, seluruh siswa diberikan instrumen angket *post-test* yang memiliki butir pernyataan setara dengan instrumen awal guna mengukur dampak perlakuan yang telah diberikan. Seluruh lembar respon siswa dianalisis untuk melihat perubahan skor motivasi belajar yang dicapai. Data hasil pengukuran akhir tersebut dirangkum secara deskriptif pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Post-test Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Parameter Statistik	Capaian Skor
1	Nilai Tertinggi	98,00
2	Nilai Terendah	62,00
3	Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	82,48
4	Jumlah Siswa (<i>N</i>)	27
5	Total Skor Keseluruhan	2227,00

Berdasarkan sajian data pada Tabel 2, perolehan motivasi belajar siswa setelah perlakuan menunjukkan kenaikan yang sangat nyata dengan perolehan nilai rata-rata mencapai 82,48. Nilai terendah siswa mengalami peningkatan yang berarti dari semula 47,00 menjadi 62,00, sedangkan nilai tertinggi melonjak hingga mencapai angka 98,00. Peningkatan total skor dari 1.812,00 pada Tabel 1 menjadi 2.227,00 pada Tabel 2 membuktikan bahwa aktivitas permainan tradisional mampu menumbuhkan ketertarikan belajar siswa secara positif. Hasil deskriptif ini mengindikasikan bahwa perlakuan pembelajaran jasmani berbasis permainan tradisional berhasil membangkitkan suasana kelas yang lebih bersemangat.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis secara inferensial, dilakukan uji normalitas sebaran data terhadap nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas ini dilakukan untuk memastikan bahwa sampel penelitian berdistribusi normal sehingga layak dianalisis menggunakan uji parametrik *paired sample t-test*. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Luaran komputasi uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Berbantuan SPSS

Variabel Pengukuran	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i> Motivasi Belajar	0,123	27	0,200	0,968	27	0,558	Normal
<i>Post-test</i> Motivasi Belajar	0,115	27	0,200	0,974	27	0,721	Normal

Merujuk pada hasil komputasi pada Tabel 3, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk data *pre-test* dan *post-test* sama-sama diperoleh nilai $p = 0,200$. Nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi yang disyaratkan yaitu 0,05 ($0,200 > 0,05$), yang juga diperkuat oleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* ($0,558 > 0,05$ dan $0,721 > 0,05$). Berdasarkan kriteria uji statistik, disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal secara sempurna. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas pada Tabel 3, analisis pengujian hipotesis komparatif dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk membuktikan apakah peningkatan motivasi belajar siswa bersifat signifikan secara statistik atau sekadar kebetulan. Uji komparasi berpasangan (*paired sample t-test*) diterapkan terhadap pasangan data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang sama. Pengujian ini menghasilkan selisih rata-rata perlakuan, nilai deviasi standar, serta nilai t_{hitung} pada derajat kebebasan (df) sebesar 26. Rangkuman hasil pengujian hipotesis secara lengkap disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Hipotesis Paired Samples Test Berbantuan SPSS

Pasangan Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval (Lower)	95% Confidence Interval (Upper)	t _{hitung}	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	-15,370	16,779	3,229	-22,008	-8,733	-4,760	26	0,000

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diperoleh nilai mutlak t_{hitung} sebesar 4,760 dengan nilai signifikansi probabilitas (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai t_{hitung} tersebut jauh melampaui nilai kritis t_{tabel} sebesar 1,705 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan 26 ($4,760 > 1,705$). Selain itu, nilai signifikansi yang berada di bawah ambang batas ($0,000 < 0,05$) secara tegas menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan evidensi statistik pada Tabel 4, dinyatakan secara meyakinkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar PJOK siswa kelas IV-B SD Negeri 067259 Medan Johor.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan permainan olahraga tradisional memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SD Negeri 067259 Medan Johor. Peningkatan skor rata-rata dari 67,11 menjadi 82,48 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas

secara rekreatif mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran olahraga. Siswa yang semula pasif dan enggan bergerak menjadi sangat bersemangat dan berpartisipasi aktif sepanjang jam pelajaran. Temuan ini menegaskan prinsip pedagogis bahwa pembelajaran jasmani di sekolah dasar harus berorientasi pada prinsip bermain sambil belajar agar potensi gerak anak dapat terekplorasi secara bebas tanpa tekanan psikologis (Hambali, 2025).

Keberhasilan intervensi ini tidak terlepas dari implementasi sintaks pembelajaran permainan olahraga tradisional yang dirancang secara sistematis pada setiap pertemuan. Pembelajaran diawali dengan fase orientasi dan pemanasan (*warm-up*) berbasis permainan kecil selama 15 menit untuk mempersiapkan kondisi fisik serta menarik atensi siswa. Tahap berikutnya adalah fase eksplorasi dan penjelasan aturan main selama 15 menit, di mana guru mendemonstrasikan teknis gerak permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, dan lari balok. Pada fase inti permainan selama 35 menit, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempraktikkan permainan dengan rotasi regu yang dinamis. Pembelajaran kemudian diakhiri dengan fase pendinginan (*cooling down*) dan refleksi kelompok selama 10 menit guna mengevaluasi sportivitas dan kerja sama tim.

Pelaksanaan permainan olahraga tradisional dalam penelitian ini memanfaatkan peralatan sederhana yang ramah lingkungan dan aman bagi anak-anak usia sekolah dasar. Pada permainan bentengan, instrumen utama yang digunakan adalah tiang bambu dan garis batas lapangan berukuran 10×8 meter dengan memanfaatkan kapur penanda. Untuk permainan lari balok, digunakan balok kayu ringan berukuran $20 \times 10 \times 5$ cm sebanyak empat buah untuk setiap lintasan estafet gerak. Sementara itu, permainan gobak sodor memanfaatkan lapangan terbuka dengan garis petak berukuran 15×9 meter. Total alokasi waktu pada setiap sesi pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (70 menit), yang memberikan porsi gerak aktif cukup bagi setiap anak untuk bergerak, berkoordinasi, dan berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Respons dan umpan balik (*feedback*) yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional ini menunjukkan sentimen yang sangat positif. Berdasarkan lembar observasi dan wawancara informal, para siswa mengungkapkan rasa senang karena tidak lagi dituntut melakukan gerakan monoton yang membosankan. Mereka merasa tertantang oleh strategi permainan tim yang menuntut kecepatan berlari, kelincahan menghindar, serta kekompakan strategi kelompok. Interaksi sosial antarseluruh siswa di kelas menjadi jauh lebih cair dan akrab, sehingga siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi. Sikap pantang menyerah dan tawa riang selama permainan berlangsung merefleksikan terciptanya suasana belajar yang sehat, menyenangkan, dan membebaskan (Arlawan et al., 2026; Komariah et al., 2025; Ulfa et al., 2025; Yunita et al., 2024).

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Riduan et al. (2024), temuan penelitian ini menunjukkan tren peningkatan motivasi belajar yang selaras namun memiliki perbedaan dalam magnitudo perolehan angka. Penelitian Riduan dan kolega mencatatkan kenaikan skor motivasi dari kategori kurang menjadi cukup pada konteks sekolah dasar pedesaan yang fasilitas olahraganya sangat terbatas. Sebaliknya, penelitian ini menghasilkan peningkatan yang mencapai kategori tinggi (skor 82,48) pada setting sekolah perkotaan. Faktor yang mendasari perbedaan perolehan skor ini adalah tingginya unsur kebaruan (*novelty effect*) permainan tradisional bagi anak-anak di perkotaan yang selama ini lebih akrab dengan gawai digital (*gadget*). Ketika permainan tradisional seperti bentengan dan gobak sodor dihadirkan di lapangan sekolah perkotaan, antusiasme gerak fisik yang muncul menjadi berlipat ganda karena

menawarkan sensasi permainan nyata yang belum pernah dialami secara intensif sebelumnya (Farizi et al., 2021; Hafizi et al., 2026; Muhaimin et al., 2024; Nazirun & Sari, 2025; Utomo et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan permainan olahraga tradisional berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PJOK siswa kelas IV-B SD Negeri 067259 Medan Johor. Permainan tradisional mampu mentransformasi iklim pembelajaran gerak dari pendekatan konvensional yang kaku menjadi aktivitas fisik yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan gobak sodor, bentengan, dan lari balok terbukti secara empiris membangkitkan rasa percaya diri, meningkatkan antusiasme gerak, serta mempererat kerja sama antarsiswa di lapangan. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis kearifan lokal ini terbukti efektif dalam memecahkan masalah rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran keolahragaan sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi para pendidik jasmani untuk merevitalisasi metode pembelajaran di lapangan dengan mengintegrasikan permainan olahraga tradisional ke dalam modul ajar kurikulum. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana lapangan terbuka yang memadai untuk memfasilitasi ragam permainan tradisional secara aman. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian dengan mengukur keterampilan gerak lokomotor, kebugaran jasmani, atau kemampuan motorik kasar siswa. Selain itu, pengujian efektivitas permainan tradisional menggunakan rancangan *quasi experimental* dengan kelompok kontrol pembanding sangat direkomendasikan guna memperkuat generalisasi temuan pada jenjang kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2020). Konsep motivasi pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(2), 124–142. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.114>
- Arliwan, D., Sulmainar, S., Intan, N., Fitri, F., Nurwinda, N., Putri, N. K., & Sholehah, A. (2026). Implementasi teknik belajar yang menyenangkan pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Tanggetada. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 1434–1440. <https://doi.org/10.51878/community.v6i2.14563>
- Astri, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Farizi, F., Kurniawan, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1), 68–71. <https://doi.org/10.35706/joker.v1i1.4466>
- Hafizi, M. F., Amirudin, A., Arifin, R., & Anggara, N. (2026). Implementasi model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *games* untuk meningkatkan kemampuan gerak manipulatif lempar tangkap pada siswa kelas IV SDN Cahaya Baru. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4), 3452–3463. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.13431>
- Hambali. (2025). Eksistensial kinestetik anak dalam permainan gerak sekolah dasar. *Jurnal Eksistensial Kinestetik*, 1(1), 12–24. <https://doi.org/10.31004/jek.v1i1.1892>

- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Iswara, C., & Yuwono, C. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar lari *sprint* melalui permainan *smart speed flag* pada siswa kelas IV SD Negeri Klepu 04 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 611–616. <https://doi.org/10.15294/inapes.v2i2.47557>
- Jasmani, Sholeh, M., Sudarsono, S., Wibowo, R. A. T., Kusuma, I. A., & Batistusta, C. (2025). Penguatan program kebugaran jasmani sekolah dasar berbasis kearifan lokal melalui kolaborasi guru, orang tua, dan komunitas. *PROFICIO*, 7(1), 599–604. <https://doi.org/10.36728/jpf.v7i1.5786>
- Komariah, K., Sholeh, M., & Naufal, M. Z. (2025). Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 552–561. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.6463>
- Kompri. (2023). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Wineka Media.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1204–1215. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1450>
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *ISLAMIKA*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008>
- Muhaimin, A., Lubis, J., & Fachrezzy, F. (2024). The impact of traditional games on physical fitness and well-being of literature review. *South Eastern European Journal of Public Health*, 536–544. <https://doi.org/10.70135/seejph.vi.1751>
- Mulyana, A., An-Nazwa, F., Amanatin, I., Afifah, L. D. A., Handayani, S. R., Zikri, S. A., & Wati, T. A. (2024). Mengapa olahraga penting? Peran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2763–2770. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1158>
- Nazirun, N., & Sari, M. (2025). Sosialisasi olahraga tradisional untuk meningkatkan kesehatan jasmani dan minat siswa SD terhadap pembelajaran olahraga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 6(1), 148–157. <https://doi.org/10.31004/abdira.v6i1.1270>
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi belajar sebagai faktor intrinsik peserta didik dalam pencapaian hasil belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Pandiangan, C. O., Barus, D. B., Sihombing, D. P., Purba, S. D. B., Tuka, T. A., & Siregar, F. S. (2024). Analisis pentingnya pendidikan jasmani bagi perkembangan motorik siswa sekolah dasar. *Journal of Education, Transportation and Business*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.57235/jetbus.v1i1.2716>
- Riduan, Haetami, M., Yanti, N., Triansyah, A., & Ali, R. H. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 145–154. <https://doi.org/10.31004/jdp.v4i1.1205>
- Sa'diyah, H., Ali, S., Susilawati, B., & Baharudin, B. (2026). Efektivitas pembelajaran aplikasi Educaplay terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI. *EDUTECH: Jurnal*



- Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(2), 793–803.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10627>
- Saputra, D. G., Mukhti, M. S., Arham, M., Nurhalisyah, S., & Andini, N. (2024). Melestarikan permainan tradisional sebagai kearifan lokal. *MAMMIRI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 65–68. <https://doi.org/10.51574/mammiri.v1i3.2435>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., Kiska, N. D., & Damayanti, L. (2022). Teaching primary school students through local cultural games for improving positive characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1047–1078. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15356a>
- Ulfa, M., Fitriana, & Sulton, M. (2025). *Game-based edutainment* strategi guru MI untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), Article 13. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2238>
- Usman, K., Aditya, R., & Helmi, B. (2020). Pengembangan peralatan modifikasi atletik pada pembelajaran PJOK tingkat sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.162>
- Utomo, U. I. B., Budiono, D., Anggraini, D. F., & Junaidi, A. (2025). Permainan tradisional dalam mengembangkan aktivitas fisik, kecerdasan sosial, dan emosional: Analisis pada komunitas permainan tradisional. *Jurnal Porkes*, 8(3), 668–680. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i3.32340>
- Yunita, I. R., Rosalia, S. N. H., & Utriani, T. (2024). Pemanfaatan *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik SD N 2 Ponjen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 4(4), 1–8. <https://doi.org/10.31004/abdira.v4i3.492>