



Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SDN Pakis 1 Surabaya Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Dan Sos

Increasing the Learning Interest of Students of SDN 1 Surabaya in Learning Physical Education, Sports, and Health through Modification of Traditional Games Engklek and Sos

Pramudya Widhyanto¹, Anung Priambodo², Marsudianto³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³SDN Pakis 1 Surabaya

Email:pramudyawidhy05@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 25-09-2024

Revised : 28-09-2024

Accepted : 02-10-2024

Published : 05-10-2024

Abstract

The research that will be carried out aims to improve learning outcomes in playing engklek and social games. The method used is classroom action research which consists of two cycles, where each cycle involves the stages of planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 31 grade 4 students at SDN Pakis 1. The results in cycle I showed that 9 students succeeded in reaching the good category, 11 students achieved the sufficient category, so that the total number of students who completed was 20, while 11 other students did not complete and were in the poor category. In cycle II, 10 students reached the very good category, 5 students were in the good category, and 9 students reached the sufficient category, so that a total of 24 students were declared complete, while 7 students still had not completed the poor category. The average student score in cycle I was 66%, and increased to 77% in cycle II, showing an increase of 11%. The level of learning completeness in cycle I reached 66%, while in cycle II it increased to 77%, with an increase of 11%. Based on these results, it is concluded that the traditional games engkelk and sos are effective in improving learning outcomes, making the learning process more interesting and enjoyable.

Keywords: *Traditional Games, Engklek, SOS*

ABSTRAK

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam melakukan permainan engklek dan sos. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas 4 di SDN Pakis 1 yang berjumlah 31 orang. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa 9 siswa berhasil mencapai kategori baik, 11 siswa mencapai kategori cukup, sehingga total siswa yang tuntas sebanyak 20 orang, sementara 11 siswa lainnya belum tuntas dan masuk dalam kategori kurang. Pada siklus II, 10 siswa mencapai kategori sangat baik, 5 siswa berada di kategori baik, dan 9 siswa mencapai kategori cukup, sehingga total 24 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 7 siswa masih belum tuntas dengan kategori kurang. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 66%, dan meningkat menjadi 77% pada siklus II, menunjukkan peningkatan sebesar 11%. Tingkat ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 66%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77%, dengan peningkatan sebesar 11%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa permainan tradisional engkelk dan sos efektif dalam meningkatkan hasil belajar membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Engklek, SOS



PENDAHULUAN

Permainan tradisional Engklek merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sudah ada sejak lama dan sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan anak-anak, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Permainan ini tidak hanya dikenal di satu daerah saja, melainkan tersebar di berbagai wilayah Nusantara dengan beberapa nama lokal yang berbeda-beda, seperti sebutan "tapak gunung" atau "ting-ting" di sejumlah daerah, tergantung pada kebiasaan dan dialek setempat. Engklek dimainkan di luar ruangan, biasanya di atas tanah atau lantai, di mana permukaan tersebut digambar terlebih dahulu dengan menggunakan kapur, batu, atau media lainnya untuk membentuk kotak-kotak beraturan. Pola gambar kotak ini umumnya menyerupai angka-angka atau gambar rumah sederhana yang memiliki beberapa petak, di mana setiap petak tersebut harus dilompati oleh para pemain. Salah satu ciri khas dari permainan ini adalah pemain diwajibkan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya hanya dengan menggunakan satu kaki, menjaga keseimbangan dan ketelitian agar tidak menginjak garis batas kotak yang telah dibuat. Permainan ini tidak hanya melatih keterampilan fisik seperti kelincahan dan keseimbangan, tetapi juga menjadi ajang sosial bagi anak-anak untuk berinteraksi, berkompetisi secara sehat, serta mengasah kerja sama di antara mereka (Munawarah : 2017).

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai-nilai edukatif, rekreatif, dan sosial. Permainan-permainan ini tidak hanya memberikan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan tradisional, para pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Ketika permainan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari suatu topik atau konsep tertentu. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan manfaat fisik bagi siswa. Karena dalam kebanyakan permainan tradisional anak-anak bergerak aktif, seperti berlari, melompat, atau menggerakkan tubuh secara dinamis, hal ini secara langsung berkontribusi terhadap kesehatan fisik mereka. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan ini dapat membantu meningkatkan kebugaran tubuh, melatih koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan, yang semuanya sangat penting bagi perkembangan motorik anak-anak (Aprilia. dkk : 2019). Di samping itu, permainan tradisional juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Melalui bermain, anak-anak belajar tentang kompetisi yang sehat, negosiasi dengan teman-temannya, berkomunikasi dengan jelas, serta mengembangkan rasa empati. Misalnya, ketika bermain secara berkelompok, anak-anak harus belajar bagaimana berkolaborasi, dan bekerja sama.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perkembangan holistik peserta didik, meliputi aspek fisik, mental, dan sosial. Pembelajaran PJOK di sekolah dasar dirancang tidak hanya untuk mengasah keterampilan motorik, seperti keterampilan dasar berlari, melompat, dan melempar, tetapi juga berfokus pada pembentukan karakter dan pengembangan nilai-nilai yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat (Asnaldi, A. 2020). Dalam PJOK, peserta didik diajarkan untuk menginternalisasi nilai-nilai seperti kerja sama tim, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, dan penghargaan terhadap perbedaan. Melalui aktivitas fisik yang terstruktur, siswa tidak hanya menjadi lebih sehat secara fisik tetapi juga lebih kuat secara mental dan sosial, karena mereka belajar untuk bekerja sama dengan orang lain,



mematuhi aturan, dan menghargai teman serta lawan (Saputra, A., D., Hartati, & Asyik, Z. 2023).

Namun, dalam praktiknya, tantangan signifikan sering kali muncul dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Salah satu tantangan yang dihadapi banyak sekolah, termasuk SDN Pakis 1 Surabaya, adalah menurunnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ini. Banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias ketika mengikuti kegiatan PJOK, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang seharusnya menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan fisik mereka. Fenomena ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang mungkin kurang kreatif atau kurang relevan dengan minat serta dunia anak-anak saat ini. Ketika pembelajaran tidak disampaikan dengan cara yang menarik dan inovatif, siswa cenderung merasa bosan dan enggan terlibat secara aktif, yang kemudian berpengaruh negatif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran PJOK. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru-guru di SDN Pakis 1 Surabaya terdorong untuk mencari pendekatan alternatif yang mampu menghidupkan kembali semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Salah satu strategi yang diidentifikasi sebagai solusi potensial adalah modifikasi permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dan familiar. Selain itu, permainan-permainan ini sering kali melibatkan aktivitas fisik yang cukup intens, sehingga dapat digunakan sebagai media untuk mengajarkan keterampilan motorik secara tidak langsung (Aqobah,dkk. 2023 & Arikunto, S., dkk, 2015). Dengan mengadopsi permainan tradisional seperti engklek dan SOS ke dalam pembelajaran PJOK, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan mendekatkan siswa dengan akar budaya lokal mereka.

Permainan engklek, misalnya, merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal luas di kalangan anak-anak Indonesia. Permainan ini melibatkan gerakan melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang digambar di tanah, yang membutuhkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan kaki (Aqobah,dkk. 2023). Selain mengasah keterampilan motorik, permainan ini juga mengajarkan anak-anak untuk fokus, sabar, dan disiplin. Di sisi lain, permainan SOS, yang lebih bersifat intelektual, menantang kemampuan berpikir kritis dan strategi peserta didik. Kedua permainan ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga lebih relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK, sambil tetap mempertahankan unsur kesenangan dan keterlibatan aktif siswa (Suparno, dkk. 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas modifikasi permainan tradisional engklek dan SOS dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Pakis 1 Surabaya. Dengan menggabungkan unsur permainan tradisional yang menyenangkan dengan pembelajaran yang terstruktur, diharapkan dapat menciptakan pendekatan pembelajaran PJOK yang tidak hanya lebih efektif tetapi juga lebih bermakna bagi siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PJOK, meningkatkan partisipasi aktif mereka, dan pada akhirnya, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat bagi perkembangan fisik, mental, serta sosial mereka.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan 2 siklus. Pada tiap siklusnya terdiri dari beberapa komponen seperti: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, S., dkk, 2015). Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai sarana menyelesaikan masalah dalam meningkatkan nilai ketuntasan hasil aktivitas belajar gerak chest pass bola basket melalui modifikasi pembelajaran dengan pendekatan permainan kecil Square Passing. Subyek penelitian diambil dari satu kelas 4 yaitu di SDN PAKIS 1 Surabaya sebanyak 31 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 – 24 Juli 2024 dengan 2 kali pertemuan saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).



Permainan tradisional Engklek merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sudah ada sejak lama dan sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan anak-anak, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Game ini mudah disesuaikan dan menawarkan kesempatan untuk berlatih dengan cara yang menyenangkan dan tidak menekan, secara bergantian dapat mempengaruhi nilai ketuntasan dari peserta didik. Pendekatan bermain ini memicu minat dan rasa senang peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan menciptakan suasana yang lebih motivasional dan efektif untuk penguasaan keterampilan dasar, seperti chest pass dalam bola basket. Pendekatan bermain akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan terpicunya minat dan rasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah yaitu :

1. **Persiapan Lapangan:**

- a. Gambar pola **kotak-kotak** di atas tanah atau lantai dengan menggunakan kapur, batu, atau alat gambar lainnya. Pola yang umum digunakan berbentuk seperti rumah atau angka, dengan jumlah kotak biasanya terdiri dari 6 hingga 12 kotak yang beraturan.
- b. Setiap pemain membutuhkan **gacuk** (batu kecil atau benda ringan lainnya) yang akan dilempar ke dalam kotak saat permainan dimulai.

2. **Urutan Pemain:**

Tentukan urutan pemain secara acak, misalnya melalui hompimpa atau cara lainnya. Pemain akan bermain secara bergiliran.

3. **Melempar Gacuk:**

- a. Pemain pertama melemparkan gacuk ke dalam kotak pertama (biasanya diberi nomor 1). Lemparan harus tepat masuk ke dalam kotak, tanpa keluar garis atau mengenai garis.
- b. Jika lemparan gacuk berhasil masuk, pemain dapat melanjutkan permainan. Jika gagal, giliran berpindah ke pemain berikutnya.

4. **Melompat dengan Satu Kaki:**

- a. Setelah gacuk dilempar ke kotak pertama, pemain harus **melompat-lompat** dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan **satu kaki**.
- b. Pemain harus melewati kotak yang ada gacuk-nya tanpa menginjak kotak tersebut.
- c. Pada beberapa pola tertentu, ada kotak yang berbentuk dua sejajar (biasanya di bagian tengah) di mana pemain bisa menginjak dengan dua kaki, tetapi hanya di kotak tersebut.

5. **Mengambil Gacuk:**

- a. Setelah mencapai ujung lapangan (kotak terakhir), pemain berbalik dan kembali ke kotak pertama.
- b. Ketika sampai di kotak sebelum gacuk, pemain harus menunduk dan mengambil gacuk tanpa menyentuh garis atau kehilangan keseimbangan.

**6. Melanjutkan ke Kotak Berikutnya:**

- a. Jika berhasil mengambil gacuk tanpa kesalahan, pemain melanjutkan ke tahap berikutnya dengan melempar gacuk ke kotak kedua, dan seterusnya sampai semua kotak dilalui.
- b. Jika gagal, giliran berpindah ke pemain berikutnya. Pemain yang gagal akan melanjutkan permainan dari kotak terakhir yang berhasil dicapai pada giliran berikutnya.

7. Kesalahan yang Harus Dihindari:

- a. Gacuk keluar dari kotak atau mengenai garis.
- b. Pemain menginjak garis saat melompat.
- c. Kehilangan keseimbangan dan menggunakan kedua kaki di kotak yang tidak diperbolehkan.
- d. Gagal mengambil gacuk saat kembali.

8. Memenangkan Kotak:

Pemain yang berhasil menyelesaikan semua kotak dapat menandai salah satu kotak yang dimenangkan. Pemain lain tidak boleh menginjak kotak yang telah dimiliki oleh pemain tersebut.

9. Penentuan Pemenang:

Pemenangnya adalah pemain yang berhasil mengumpulkan kotak terbanyak dan menyelesaikan semua tahapan permainan tanpa banyak kesalahan. Permainan ini selain menghibur juga melatih keseimbangan, ketelitian, dan interaksi sosial antar pemain (Devana: 2017 & Wariyanti, dkk: 2022).

Penelitian yang dikerjakan menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu metode menerjemahkan data berdasarkan kesesuaian dengan kebenaran informasi yang diperoleh. Menurut Andayani, Y., S. (2020) mengatakan metode analisis deskriptif kualitatif didasarkan dari perolehan data yang ada dan bertujuan sebagai analisa dalam nilai ketuntasan hasil aktivitas belajar dan mengetahui aksi-reaksi siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran. Modul pendidikan dan formulir evaluasi siswa berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang siswa. Setelah formulir evaluasi siswa dibuat, data yang terkumpul dianalisis untuk sampai pada kesimpulan dan temuan. Lembar penilaian peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran dengan mengevaluasi beberapa kriteria, seperti cara melempar gacuk menentukan posisi kotak yang akan dilempari gacuk, melompat dengan satu kaki. Asesmen dilakukan dengan menggunakan metode skala 1-5 untuk setiap kriteria keterampilan dasar permainan engklek. Nilai akhir setiap individu dihitung dengan cara membagi jumlah nilai saat diperoleh dengan nilai maksimal, kemudian dikalikan 100, sehingga menghasilkan nilai akhir untuk setiap peserta didik. Tahap selanjutnya yaitu nilai akhir yang dinyatakan tuntas mencapai nilai KKM yaitu 75 dari setiap peserta didik akan diakumulasikan menjadi nilai rata - rata satu kelas dalam setiap siklus. Penelitian ini menggunakan rumus dalam mencari nilai ketuntasan aktivitas belajar dari peserta didik sebagai berikut :

$$\frac{\text{Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Pardianto, A. A. & Saputra, Y. 2020)



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi pembelajaran melalui permainan kecil dapat meningkatkan dan memaksimalkan nilai hasil aktivitas belajar pada gerak chest pass. penelitian dilakukan dengan 2 kali pertemuan menggunakan 2 siklus sehingga diperoleh data ketuntasan nilai belajar ketika mencapai nilai 75, berikut data pada siklus I :

Tabel 1.1 Nilai Ketuntasan aktivitas belajar siklus I

| Nilai | Kriteria | Predikat | Siswa |
|--------|---------------|--------------|-------|
| 91-100 | Sangat Baik | Tuntas | 0 |
| 81-90 | Baik | Tuntas | 9 |
| 75-80 | Cukup | Tuntas | 11 |
| 61-74 | Kurang | Tidak Tuntas | 11 |
| 0-60 | Sangat Kurang | Tidak Tuntas | 0 |
| Jumlah | | | 31 |

Perhitungan nilai ketuntasan aktivitas belajar dari peserta didik sebagai berikut:

$$\frac{\text{Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% = \frac{20}{31} \times 100\% = 66\%$$

Hasil penelitian yang diberikan pada siklus I, sebagaimana tercantum dalam data di atas, terlihat sebanyak 9 orang mencapai tingkat ketuntasan dengan predikat baik dan 11 orang dinyatakan tuntas dengan predikat cukup, sehingga total keseluruhan peserta didik yang dinyatakan tuntas adalah sebanyak 19 orang serta sisanya sebanyak 11 dikatakan tidak tuntas dengan kategori kurang, sehingga perlunya perbaikan pada siklus berikutnya sebagai acuan dalam meningkatkan nilai ketuntasan hasil aktivitas belajar dari peserta didik

Tabel 1.2 Nilai Ketuntasan aktivitas belajar siklus II

| Nilai | Kriteria | Predikat | Siswa |
|--------|---------------|--------------|-------|
| 91-100 | Sangat Baik | Tuntas | 10 |
| 81-90 | Baik | Tuntas | 5 |
| 75-80 | Cukup | Tuntas | 9 |
| 61-74 | Kurang | Tidak Tuntas | 7 |
| 0-60 | Sangat Kurang | Tidak Tuntas | 0 |
| Jumlah | | | 31 |

Data nilai yang diperoleh dari hasil penelitian saat siklus II adalah sebanyak 10 peserta didik dapat tuntas menyandang kategori sangat baik, 5 peserta didik dikatakan tuntas dengan kategori baik, dan sebanyak 9 peserta didik tuntas pada kategori cukup serta yang kurang ada 7 peserta. Daripada pemberian tindakan ketika siklus I, terjadi peningkatan nilai hasil aktivitas belajar sebanyak 11 orang.



Perhitungan nilai ketuntasan aktivitas belajar dari peserta didik sebagai berikut:

$$\frac{\text{Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% = \frac{24}{31} \times 100\% = 77\%$$

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDN Pakis 1 Surabaya menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar peserta didik. Kurangnya minat ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang kurang bervariasi, penggunaan materi ajar yang kurang relevan dengan dunia anak-anak, atau ketidakterlibatan emosional siswa dalam kegiatan yang disajikan. Siswa cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang mereka anggap menyenangkan dan menarik, sehingga tantangan bagi guru PJOK adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Modifikasi permainan tradisional seperti engklek dan SOS menjadi salah satu solusi kreatif yang diterapkan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan permainan ini sebagai bagian dari pembelajaran PJOK, guru dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran itu sendiri. Dalam pembahasan ini, kita akan melihat lebih dalam bagaimana modifikasi permainan tradisional ini diterapkan dan dampaknya terhadap minat belajar siswa.

1. Modifikasi Permainan Engklek

Permainan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang sangat familiar di kalangan anak-anak Indonesia. Dalam konteks pembelajaran PJOK, permainan ini dimodifikasi untuk melibatkan berbagai gerakan fisik yang berfokus pada keterampilan motorik seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Engklek, yang biasanya dimainkan dengan melompat di atas kotak-kotak yang digambar di tanah, dapat dimodifikasi menjadi lebih variatif dengan menambahkan tantangan baru, seperti variasi bentuk kotak, penggunaan bola, atau bahkan aturan tambahan yang melibatkan kerjasama antar siswa. Modifikasi engklek ini tidak hanya membuat permainan menjadi lebih menantang dan menarik, tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Keterlibatan fisik dalam permainan ini membantu siswa memperkuat keterampilan motorik mereka sambil tetap menikmati suasana permainan yang santai dan menyenangkan. Selain itu, elemen kompetisi yang alami dalam permainan ini memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan fisik yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan. Dalam konteks SDN Pakis 1 Surabaya, modifikasi engklek ini telah membantu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang antusias, mulai menunjukkan minat yang lebih besar untuk berpartisipasi karena mereka merasa bahwa pembelajaran PJOK tidak lagi monoton atau membosankan.

2. Modifikasi Permainan SOS

Permainan SOS, meskipun lebih bersifat intelektual, juga memberikan peluang besar untuk dimodifikasi dalam konteks pembelajaran PJOK. Permainan ini melibatkan penyusunan huruf "S" dan "O" secara strategis untuk mencetak poin, yang pada awalnya mungkin tidak berhubungan langsung dengan aktivitas fisik. Namun, dengan sedikit modifikasi, permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan keterlibatan fisik dan mental siswa. Salah satu modifikasi yang diterapkan adalah dengan menggabungkan permainan



SOS dengan aktivitas fisik, seperti menambahkan aturan di mana setiap kali seorang pemain berhasil membuat formasi "SOS", mereka harus melakukan gerakan fisik tertentu seperti melompat, berlari di tempat, atau melempar bola ke target tertentu. Dengan cara ini, permainan SOS tidak hanya merangsang kemampuan berpikir kritis dan strategi siswa, tetapi juga mengintegrasikan elemen fisik yang esensial dalam pembelajaran PJOK. Modifikasi permainan SOS ini juga membantu meningkatkan interaksi sosial antar siswa, karena mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, elemen permainan yang kompetitif dan menantang membantu menumbuhkan rasa antusiasme dan motivasi untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena mereka merasa bahwa pembelajaran PJOK telah menjadi sesuatu yang lebih menyenangkan dan bervariasi.

3. Dampak Modifikasi Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar

Penerapan modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di SDN Pakis 1 Surabaya telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan guru dan feedback dari siswa, minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan PJOK meningkat secara drastis. Permainan engklek dan SOS yang dimodifikasi menjadi lebih dinamis dan relevan bagi kehidupan sehari-hari siswa, membuat mereka lebih terlibat baik secara fisik maupun emosional dalam setiap kegiatan. Permainan tradisional yang telah dimodifikasi ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana semua siswa, terlepas dari kemampuan fisik atau intelektual mereka, dapat berpartisipasi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan intensitas permainan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil dan menikmati pembelajaran. Secara keseluruhan, modifikasi permainan tradisional engklek dan SOS telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN Pakis 1 Surabaya. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial secara bersamaan. Diharapkan, model pembelajaran berbasis permainan ini dapat diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inspiratif dan penuh semangat bagi para peserta didik.

KESIMPULAN

Penerapan modifikasi permainan tradisional, seperti engklek dan SOS, dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDN Pakis 1 Surabaya terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Permainan tradisional yang dimodifikasi ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak-anak, sehingga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan PJOK. Melalui modifikasi permainan engklek, siswa dilatih untuk meningkatkan keterampilan motorik seperti keseimbangan dan kelincahan dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan modifikasi permainan SOS tidak hanya merangsang kemampuan berpikir kritis dan strategi, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas fisik, yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Kedua permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga membangun kerja sama, disiplin, dan sportifitas di antara siswa.



Secara keseluruhan, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan bermakna. Dengan demikian, modifikasi permainan tradisional dapat dijadikan salah satu metode alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, yang pada akhirnya mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial peserta didik secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Y., S. (2020). Penerapan Pendekatan Taktis Guna Meningkatkan Kemampuan Permainan Bola Basket Pada Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 2 Siak Hulu. *Jurnal PendidikanTambusai*, 4(3), 3432-3441.
- Aprilia dkk. 2019. Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek beserta alatnya sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Kadikma*. 10(1). 85-94
- Arikunto, S., dkk, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Asnaldi, A. (2020). Meningkatkan Keterampilan Passing Atas Bola basket Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Alat Bantu. *Journal of Physical and Outdoor Education*. 2(1), 23-35
- Aqobah, dkk (2023). ANALISIS PENGARUH OLAHRAGA TERHADAP PENURUNAN TINGKAT STRES. *Journal of Sport Science and Tourism Activity (JOSITA)*, 2(1), 43–48.
- Devana, Mella Citra. (2017). Skripsi: Mengebangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumu Waras Bandar Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Munawarah, 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.
- Pardianto, A., A. & Saputra, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Media Kardus Pada Peserta didik kelas V Sd Negeri Kademangan 1 Mojoagung Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga*, 1(1), 10-21.
- Saputra, A., D., Hartati. & Asyik, Z. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Melalui Pendekatan Media Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Permainan Bola Basket Penelitian Tindakan Pada Peserta didik Kelas VII 6 Smp Negeri 16 Palembang. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 133-142.
- Suparno, dkk. (2023). Edukasi Stimulasi Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Tenggok-tenggokan pada Guru TK – Pembina 01 Baturaja, 1(6).
- Wariyanti, dkk. (2022). Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Engklek. *Journal Basicedu*. 6(3). 5351-5361