

# Pengaruh permainan tradisional ular naga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ragam budaya Indonesia di sekolah dasar

Regita Ayu Cahyani<sup>1</sup>, Rosarina Giyartini<sup>2</sup>, Anggit Merliana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>regitaayucahyani26@upi.edu, <sup>2</sup>rosarina@upi.edu, <sup>3</sup>anggitm@upi.edu

## Abstract

This research was motivated by students' low interest in learning so that learning activities were not optimal. The stimulus given for implementing learning activities is still not appropriate, as can be seen from the low enthusiasm and active participation of students. So, based on these problems, the author attempts to use the traditional dragon snake game with the aim of finding out the effect of implementing the traditional dragon snake game in increasing students' interest in learning about various Indonesian cultural materials in elementary schools. The research method used is pre-experimental design in the form of a one group pretest-posttest design. Data collection techniques in this research include questionnaires, observation and documentation. The results of students' learning interest before being given treatment at the pretest were an average score of 59.00, while after being given treatment at the posttest the average score was 72.88. Based on this analysis, it shows a significant increase. Next, hypothesis testing is based on the results of the *N-Gain* increase data with a value of 0.66 which is included in the medium category. Then a t-test was carried out which gave a significance value of 0.000 which was less than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), so the hypothesis was accepted. So it can be concluded that students' interest in learning by using the traditional dragon snake game on various Indonesian cultural materials has increased with better results.

**Keywords :** Interest in learning, traditional dragon snake games, cultural diversity.

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat belajar siswa yang rendah sehingga kegiatan pembelajaran belum maksimal. Stimulus yang diberikan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih kurang tepat, terlihat dari rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Sehingga dari permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk menggunakan permainan tradisional ular naga yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional ular naga dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental design dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada saat *pretest* berada pada rata-rata skor 59.00, sedangkan setelah diberikan perlakuan pada *posttest* berada pada rata-rata skor sebanyak 72.88. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selanjutnya pengujian hipotesis didasarkan hasil dari data peningkatan *N-Gain* dengan nilai 0.66 yang termasuk pada kategori sedang. Kemudian dilakukan uji-t memberikan hasil nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ) maka hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia mengalami peningkatan dengan hasil yang lebih baik.

**Kata Kunci :** Minat belajar, permainan tradisional ular naga, keragaman budaya.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses transformasi yang melibatkan pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Konsep ini tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1), yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Dalam hal ini, strategi belajar mengajar menjadi krusial sebagai sistem

instruksional yang melibatkan komponen yang mencakup guru, media pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, evaluasi, serta lingkungan belajar. Lingkungan belajar memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki potensi. Menjadi salah satu tugas guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didiknya. Dengan demikian, peranan guru dalam menciptakan pembelajaran untuk peserta didik belajar sangatlah besar.

Belajar yang efektif pada peserta didik di sekolah dasar dapat dicapai melalui pendekatan tindakan nyata atau konsep "*learning by doing*," di mana proses belajar melibatkan aktivitas langsung dan dapat diimplementasikan melalui kegiatan bermain. Hal ini disebabkan oleh karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, yang cenderung senang bermain, bergerak aktif, bekerja dalam kelompok, dan menikmati kegiatan dengan aktivitas langsung. Pada usia tahap ini anak tidak bisa duduk diam dalam waktu lama (Murti, 2018). Anak senang bergerak sehingga harus terlibat aktif dalam suatu kegiatan. Salah satu bentuk kegiatan fisik yang sering dilakukan adalah bermain permainan (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018). Jenis permainan yang dapat dimainkan peserta didik adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah tradisi permainan turun temurun dari suatu daerah tertentu. Permainan ini dapat dimainkan dengan mudah oleh anak khususnya peserta didik sekolah dasar, karena permainan tradisional merupakan permainan sederhana yang tidak sulit untuk dimainkan dan peralatan maupun bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan di lingkungan sekitar (Damayanti et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nuryanti et al., (2021) bahwa penerapan pembelajaran dengan berbasis permainan kearifan lokal merupakan salah satu metode permainan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah di Kota Tasikmalaya. Didapatkan hasil bahwa penerapan simulasi permainan tradisional masih jarang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan di kelas masih menggunakan metode lama. Hal ini ditemukan dengan banyaknya pokok bahasan materi yang disampaikan guru hanya dengan satu arah, kemudian ditunjang dengan kurangnya partisipasi aktif peserta didik membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya banyak terdapat peserta didik yang melakukan aktivitas lain selain aktivitas pembelajaran seperti berbincang-bincang dan bercanda dengan teman sebangku, melamun, dan kurang berkonsentrasi dengan yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, guru masih kesulitan untuk menentukan metode pembelajaran efektif dan menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

Kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan peserta didik memiliki minat yang rendah dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010) minat belajar diartikan sebagai minat yang dimiliki peserta didik dengan menunjukkan partisipasi bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu tersebut dari pada hal lainnya. Minat belajar dinilai penting karena dengan memiliki minat belajar, peserta didik cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap aktivitas pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam kegiatan di kelas, lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran, dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. Terdapat berbagai macam strategi untuk menarik minat belajar peserta didik, salah satu strategi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah yaitu melalui penerapan permainan tradisional (Effendi, A., & Hartati, S.C.Y, 2018).

Terdapat berbagai penelitian terdahulu dalam mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional yang dapat memberikan elemen untuk merangsang minat belajar peserta didik. Misalnya penelitian yang dilakukan Arsyad (2011) dalam karlimah (2019) mengungkapkan bahwa permainan ular naga sebagai metode dalam pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar dan partisipasi peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alivia, R., Aziz, N., & Firdaus (2023) menunjukkan bahwa implementasi permainan ular naga dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar. Hendaknya pendidik merancang kegiatan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran, isi materi, dan karakteristik peserta didik

(Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dalam hal ini, proses pembelajaran yang dirancang menyesuaikan taraf usia peserta didik agar mendorong minat belajar terhadap materi pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan landasan teori sebelumnya, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti mengambil langkah inovatif dengan menerapkan permainan tradisional ular naga pada kegiatan pembelajaran dalam materi ragam budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menerapkan permainan tradisional ular naga karena karakteristik peserta didik sekolah dasar disebutkan sebagai fase anak-anak yang menyukai kegiatan bermain. Melalui permainan tradisional ular naga ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristiknya. Permainan tradisional ular naga digunakan pada pembelajaran di SDN 1 Awipari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya di Indonesia menggunakan permainan tradisional ular naga.

**2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Pre Eksperimental Design*, yaitu bentuk *one group pretest-posttest design*. Desain ini terdiri dari *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Bentuk penelitian yang digunakan menjadi acuan peneliti untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional ular naga berdampak atau berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik dalam materi ragam budaya Indonesia.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Pengukuran awal minat belajar pada peserta didik sebelum diberikan perlakuan akan diberikan pre-test.

X = Treatment perlakuan yang diberikan (permainan tradisional ular naga).

O2 = Pemberian pos-test untuk mengukur minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Awipari Jl. Awipari, kelurahan Awipari, Kec. Cibereum, Kota Tasikmalaya, dengan jumlah sampel 26 peserta didik. Teknik pengambilan sampel ini diambil berdasarkan *purpose sampling*, dimana suatu pengambilan sampel dengan pertimbangan oleh peneliti itu sendiri bukan diambil secara acak.

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik dalam materi pembelajaran ragam budaya Indonesia. Angket dibagikan kepada peserta didik pada saat *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan dan *posttest* setelah dilaksanakan perlakuan. Instrumen angket berisi pertanyaan dilakukan uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu. Selanjutnya teknik observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menerapkan permainan tradisional ular naga dalam materi ragam budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar selama dua kali pertemuan, serta teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa kumpulan arsip dokumen, dan foto kegiatan proses pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada modul ajar yang dibuat sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi pada Kurikulum Merdeka.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi statistik deskriptif, setelah hasil minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Awipari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terkumpul, selanjutnya data tersebut akan di deskripsikan melalui analisis statistik deskriptif serta dilaksanakan uji prasyarat untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditentukan. Uji prasyarat data diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 20. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas yang bertujuan untuk

mengetahui data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Setelah data pengujian normalitas berdistribusi normal dilakukan pengujian hipotesis dengan *Paired Samples T Test*. Uji hipotesis didasarkan pada hasil tingkat minat belajar peserta didik melalui data pengujian (*N-Gain*) atau data selisih dari nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *N-Gain* dapat dilakukan dengan rumus berikut :

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

**Tabel 2. Interpretasi N-Gain**

N-Gain Score	Kategori
$G > 0,07$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Awipari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan akan di deskripsikan melalui analisis statistik deskriptif. Adapun hasil analisis deskriptif pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini sebagai berikut :

**Descriptive Statistics Minat Belajar Siswa**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	20	49	69	1535	59.04	6.545
Posttest	26	17	62	79	1895	72.88	3.912
Valid N (listwise)	26						

**Gambar 1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik *Pretest* & *Posttest***

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS 2020 for Windows*

Berdasarkan gambar 1., diperoleh hasil analisis deskriptif statistik tingkat minat belajar siswa pada *pretest* dengan nilai rata-rata sebesar 59.04, sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 72.88. Dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi ragam budaya Indonesia setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional ular naga lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* dengan selisih nilai 13.84.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan IBM SPSS 20 dengan taraf signifikansi 0.5 sebagai kriteria signifikansi. Apabila taraf signifikansi (*Sig*)  $\geq 0.05$  maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $\leq 0.05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Hasil Output uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tests of Normality**

	Nilai	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Minat Belajar	Pre-Test	.119	26	.200*
	Post-Tes	.243	26	.200*

**Gambar 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan IBM SPSS 20**

Berdasarkan gambar 2., hasil uji *Kolmogorov Smirnov* pada data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa dalam materi ragam budaya Indonesia, maka diperoleh nilai *pretest*  $0.200 \geq 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berdistribusi normal. Selain itu, nilai signifikansi *posttest* adalah  $0.200 \geq 0.05$  maka nilai *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil data

*pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh adalah data yang berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Paired Samples T Test*.

**Uji Paired Samples T Test**

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian perlakuan permainan tradisional ular naga terhadap tingkat minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Hipotesis pada uji *Paired Samples T Test* memiliki kriteria dalam pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi  $< 0,05$   $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi  $> 0,05$   $H_1$  ditolak dan  $H_0$ . Hasil uji *Paired Samples T Test* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples T Test**

Sig. (2-tailed)	Keputusan
0.000	Perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 3., diperoleh nilai signifikansi yaitu 0.000 dimana hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi uji hipotesis  $0.000 < 0.05$ . Hal ini artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan minat belajar peserta didik pada materi pembelajaran ragam budaya Indonesia melalui permainan tradisional ular naga di kelas IV SDN 1 Awipari.

**Tabel 4. Data Hasil Peningkatan (N-Gain)**

Perlakuan	Skor (Gain)	Kategori
Permainan Tradisional Ular Naga	0.66	Sedang

Berdasarkan tabel 4., diperoleh total N-Gain hasil *pretes* dan *posttest* dengan nilai rata-rata 0.66. Adapaun nilai rata-rata N-Gain tersebut berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh sampel peserta didik kelas IV mengalami peningkatan minat belajar setelah menggunakan permainan tradisional ular naga yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan tafsiran efektivitas maka nilai *n gain score* (%) adalah 66%, sehingga dapat dikatakan cukup efektif. Artinya siswa kelas IV SDN 1 Awipari mengalami peningkatan minat belajar dari aspek indikator minat belajar yang telah ditentukan meliputi indikator perasaan senang peserta didik, perhatian peserta didik, ketertarikan peserta didik, dan keterlibatan peserta didik setelah diberikan perlakuan permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alivia et al., (2023) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan semangat dan atusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

**3.2. Diskusi**

Penelitian dilaksanakan selama 2 pertemuan untuk mengumpulkan data minat belajar peserta didik yang meliputi aspek indikator perasaan senang peserta didik, perhatian peserta didik, ketertarikan peserta didik, dan keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Penerapan permainan tradisional ular naga merupakan perlakuan yang diberikan pada pembelajaran di kelas IV SDN 1 Awipari yang berjumlah 26 peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia. Sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional ular naga, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 untuk memperoleh data hasil *pretest* minat belajar peserta didik pada kelas kelas IV A. Tingkat minat belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga menunjukkan kategori rendah. Namun setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional ular naga pada pertemuan ke-2 minat belajar siswa masuk dalam kategori tinggi dengan jumlah siswa terbanyak. Dengan menggunakan permainan tradisional ular naga yang diintegrasikan pada pembelajaran menunjukkan antusiasme yang lebih baik serta siswa berpartisipasi aktif selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. Artinya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan

tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.



**Gambar 3. Siswa Bermain Permainan Tradisional Ular Naga**

Gambar 3., merupakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan langkah-langkah permainan tradisional ular naga untuk mengenalkan bentuk keragaman budaya Indonesia. Materi ini mencakup pemahaman mendalam tentang keberagaman budaya di Indonesia. Adapun pada penelitian ini materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik mencakup permainan tradisional ular naga, keragaman pakaian adat tradisional, dan makanan tradisional lokal. Kegiatan pembelajaran tradisional ular naga dimulai terlebih dahulu dengan guru menyampaikan langkah-langkah permainan tradisional ular naga. Ketika siswa sudah memahami aturan permainan, kemudian guru mengajak siswa untuk melaksanakan permainan tradisional ular naga dengan menentukan terlebih dahulu dua orang siswa sebagai gerbang atau penjaga terowongan, dan siswa yang lain berbaris sambil bernyanyi mengelilingi terowongan tangan hingga penjaga terowongan menangkap pemain tepat dibawahnya. Siswa yang tertangkap diberikan kartu nomor dan kartu materi, kemudian membentuk barisan baru di belakang kepala ular naga yang sesuai dengan jenis angka pada kartu nomor. Kartu nomor yang diberikan ini nantinya berkaitan dengan nomor pertanyaan ketika permainan ular naga dimulai kembali. Setelah peserta didik tertangkap, maka peserta didik terbagi menjadi dua kelompok.

Setiap peserta didik menempelkan kartu materi pada lembar kerja yang disediakan bersama kelompoknya. Peserta didik berdiskusi bersama untuk memahami materi pembelajaran, kemudian diperkuat oleh penyampaian materi yang oleh peneliti. Selanjutnya, permainan ular naga dimulai kembali, dimana kedua pemimpin barisan ular naga saling berhadapan dan membentuk terowongan. Pemain yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang pemain yang ada di depannya sambil menyanyikan lagu. Barisan pemain masuk ke dalam terowongan tangan dan mengelilingi kedua penjaga terowongan secara bergantian. Pemain yang tertangkap menyebutkan nomor kartu dan diminta menjawab pertanyaan tentang keragaman budaya di Indonesia yang berasal dari nomor tersebut. Siswa yang dapat menjawab dengan benar diperbolehkan bergabung di belakang penjaga terowongan kelompoknya, kemudian membentuk barisan baru di belakang kepala ular naga. Pemenang dari permainan ini adalah ular naga dengan pengikut terbanyak.

Pada pertemuan kedua ini mulai terlihat perkembangan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti merancang pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi peserta didik tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sejalan dengan pendapat oleh Ghasya (2018) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat tercipta melalui lingkungan yang didalamnya terdapat suasana rileks, aman, nyaman, menarik, bebas tekanan, membangkitkan minat belajar peserta didik, mendorong partisipasi penuh, memperhatikan apa yang diajarkan, disertai konsentrasi tinggi oleh peserta didik. Hal ini peneliti temukan pada kegiatan pembelajaran setelah diberikan perlakuan yaitu permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

### **Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Ragam Budaya Indonesia di SD**

Permainan tradisional ular naga berpengaruh signifikan terhadap tingkat minat belajar siswa pada materi ragam budaya Indonesia. Hal ini disebabkan karena permainan tradisional terasa menyenangkan karena siswa melakukannya sambil bernyanyi dan tertawa (Suryati, 2016). Aktivitas tersebut ditemukan pada penerapan permainan tradisional ular naga, dimana permainan dimainkan dengan bernyanyi membuat pembelajaran menjadi tidak monoton dan siswa tidak mudah bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2011) dalam Kalimah (2019) permainan tradisional ular naga bermanfaat menciptakan pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam lebih banyak aktivitas.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 59.04 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 72.88 dan data hasil peningkatan (N-Gain) pada penelitian ini diperoleh sebesar 0,66 yang termasuk pada kategori sedang. Lebih lanjut berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui uji *Paired Samples T Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak, sehingga disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi ragam budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 1 Awipari Jl. Awipari, kelurahan Awipari, Kec. Cibeureum, Kota Tasikmalaya. Saran yang dapat diberikan yaitu: Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengajar dengan menggunakan permainan tradisional ular naga, khususnya pada mata pelajaran ragam budaya Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih antusias dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi bagi sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan metode permainan tradisional sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

#### **5. Referensi**

- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568-582.
- Anggitaa, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2).
- Alivia, R., Aziz, N., Firdaus. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajara IPA Kelas IV di MI Ma'arif Kandungan Garung Wonosobo. *E Journal STKIP Modern Ngawi*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i1.737> .
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44.
- Effendi, A., & Hartati, S.C.Y. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(1), 45-49.
- Ghasya, D. A. V. (2018). Gerakan Sekolah Menyenangkan dan Ramah Anak (GSMRA) sebagai Wujud Rekonstruksi Pelaksanaan Pendidikan pada Jenjang Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018.
- Murti, T. (2018). Perkembangan fisik motorik dan perseptual serta implikasinya pada pembelajaran di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21-28.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Ni'mah, R., Saputri, S.W.D., & Atika, A.S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Di KB Al Irsyad Al Islamiyyah Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *Ya Bunayya*, 7(1), 53-60.

- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.
- Nuryanti, N., Suryana, Y., & Giyartini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Jaring-Jaring Kubus. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 254-264.
- Kalimah. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar IPS Tema Tempat Tinggalku Melalui Model Pembelajaran Talking Stick Berbantu Permainan Tradisional Ular Naga Bagi Siswa Kelas IV SD 2 Megawon Jati Kudus Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2019. *Jurnal Bhakti Pendidikan*, (1).
- Lestari, P. I., Prima, E., & Sulistyadewi, N. P. E. (2018, December). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, 103-108.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Sitorus, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1SD Negeri 101912 Pagar Merbau. *Jurnal generasi Ceria Indonesia*, 1(2). doi:0.47709/geci.v1i2.3259.
- Suryati, E. (2016). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4: No 1.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif), Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.