

Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Egrang Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SDN 2 Ngestirahayu

Irvan Sudrajad¹, Jujur Gunawan Manulang¹, Widya Handayani¹

¹Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: irvansudrajad03@gmail.com

Article History: Received on 10 June 2025, Revised on 25 July 2025,

Published on 31 December 2025

Abstrak: Egrang merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipelihara. Game ini mengandung nilai-nilai budaya seperti kerja keras, ketekunan, dan sportivitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang diperbarui untuk permainan Egrang, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase deskriptif untuk mengolah data kualitatif dan kuantitatif. Melalui instrumen pengolahan data tersebut, dapat ditentukan apakah model tersebut layak atau tidak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran permainan tradisional egrang terhadap minat belajar siswa telah berhasil menghasilkan model pembelajaran yang terstruktur, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Minat Belajar, Model Pembelajaran, Permainan Egrang

Abstract: Egrang is one of the many traditional Indonesian games that needs to be preserved and maintained. This game contains cultural values such as hard work, perseverance, and sportsmanship. Therefore, this study aims to develop an updated learning model for the Egrang game, specifically for elementary school students. This research is a type of Research and Development (R&D) study that adopts the ADDIE model, which consists of five stages. The data collection instruments used in this study include observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive percentage analysis to process both qualitative and quantitative data. Through these data processing instruments, it can be determined whether or not the model is feasible for implementation in the learning process. The development of a traditional stilt game learning model for students' learning interests has succeeded in producing a learning model that is structured, effective, and in accordance with the characteristics of elementary school students.

Keywords: Egrang Games, Learning Interest, Learning Model

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang penting dalam perkembangan peserta didik. Namun, sering kali minat peserta didik dalam mata pelajaran ini masih rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional kedalam proses pembelajaran. Permainan tradisional sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa tingkat sekolah dasar (Putri et al., 2025). Permainan tradisional menanamkan "Unity in diversity" sejak dini yang kokoh bagi anak Indonesia. Permainan yang masih ada dan masih banyak dipertandingkan oleh masyarakat salah satunya adalah permainan Egrang.

Egrang merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Permainan ini merupakan warisan nenek moyang yang masih bertahan hingga saat ini. Melestarikan permainan egrang juga merupakan wujud rasa cinta untuk tanah air (Aziz, R.M., 2024). Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang cukup unik dan menantang. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan sepasang tongkat bambu dengan ukuran yang ditentukan dan dipasang pijakan kaki dibagian bawahnya. Kemudian pemain berdiri diatas pijakan lalu berjalan sambil menjaga keseimbangan. Permainan Egrang sendiri sangat unik karena sangat dibutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh bila menaikinya. Dalam permainan egrang terkandung nilai-nilai budaya yaitu kerja keras, keuletan dan sportivitas (D. A. M. Sari & Kurniawan, 2024). Permainan tradisional egrang juga dapat mampu membantu siswa untuk melatih keseimbangan tubuh (Salam et al., 2019). Keseimbangan merupakan salah satu komponen motorik kasar yang memegang peranan penting dalam kegiatan olahraga.

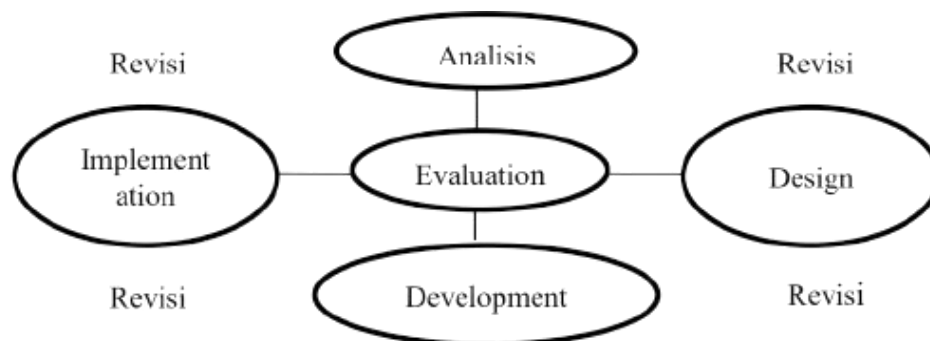
Permainan tradisional egrang juga sangat baik untuk melatih aspek motorik anak, sekaligus menjaga kelestarian permainan tradisional, tidak salah apabila guru memasukan permainan egrang sebagai materi dalam pembelajaran disekolah dasar (Maryati et al., 2023). Selain itu permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, kejujuran dan sportivitas yang mendukung pembentukan karakter (Ragil et al., 2025). Ini pun sesuai kebijakan pendidikan nasional yang mulai memasukan dimensi-dimensi lokal sebagai bagian dari pendidikan anak. Dalam memainkan permainan egrang ada salah satu aspek yang paling berpengaruh dan mutlak dimiliki oleh seorang pemain yang akan memainkan egrang, dimana aspek tersebut seperti keseimbangan. Penerapan permainan egrang dalam pembelajaran mampu meningkatkan aspek keseimbangan dan kekuatan otot siswa secara signifikan (Bina et al., 2022). Sementara itu, Pemanfaatan permainan tradisional juga sebagai strategi dalam

meningkatkan minat belajar belajar siswa (Putri et al., 2025). Minat belajar dalam diri peserta didik merupakan hal penting yang harus diperhatikan (Rizky & Purnomo, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya memiliki nilai budaya , tetapi juga relevan dalam konteks pembelajaran modern.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, motorik, psikis dan sosial siswa secara menyeluruh (Y. Y. Sari et al., 2024). Namun, realita dilapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor , seperti pendekatan pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi pembelajaran yang menyenangkan, serta dominasi aktivitas yang bersifat kompetitif dan formal. Belum banyak model pembelajaran secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan permainan egrang dalam pembelajaran PJOK secara sistematis dan terarah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, yang tidak hanya menghidupkan kembali nilai - nilai budaya lokal, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berencana mengembangkan permainan egrang estafet, agar lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menjadikan alasan peneliti ingin melakukan penelitian terhadap siswa sekolah dasar dengan judul ``Pengembangkan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Egrang Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SDN 2 Ngestirahayu``.

B. Metode Penelitian

Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Design, Development or Produk, Implementation or Delivery and Evaluasi (Sugiyono, 2019) dalam model pengembangan ini siswa merupakan pusat pembelajaran dan inovasi pembelajaran yang diterapkan dapat menginspirasi siswa dan menumbuhkan minat belajar. Berikut tahapan dalam model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE, pada tahap ini meliputi mengidentifikasi penyebab terjadinya sebuah permasalahan dan penyusunan program penelitian yang akan dilakukan. Tahap ke dua yaitu Design, pada tahap ini melakukan verifikasi terhadap tujuan dan metode yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap ke tiga yaitu development, mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian yang dilakukan. Serta melakukan uji coba produk yang sudah dibuat. Tahap ke empat yaitu implementation mempersiapkan lingkungan belajar dengan melibatkan siswa dan guru. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, melakukan evaluasi dari produk yang telah diterapkan dan menentukan kriteria apa saja yang harus dievaluasi dari produk yang telah dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rancangan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan tahapan:

1. Analyze, Mengidentifikasi dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan dan review literature terkait dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan, sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.
2. Design, Melakukan perencanaan terhadap produk yang dibutuhkan, maupun yang perlu dikembangkan guna memecahkan permasalahan. Serta menentukan metode maupun strategi dalam penelitian.
3. Develop, Mengembangkan produk dan memvalidasi sumber belajar serta mengembangkan materi dan strategi pendukung yang dibutuhkan.
4. Implementasi, Menerapkan isi produk yang dikembangkan pada tahap develop dengan melibatkan guru dan siswa dalam lingkungan belajar.
5. Evaluation, Tahapan evaluasi ini untuk menilai kualitas produk dalam

proses penerapan pembelajaran baik sebelum atau sesudah penerapan model yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Seorang peneliti dalam pengumpulan data tidak hanya berperan sebagai pengumpul informasi, tetapi juga sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator dalam proses pengembangan pembelajaran berbasis data. Penelitian ini dapat diangkat dari permasalahan, dari sebuah permasalahan peneliti melakukan studi literature dan pengumpulan informasi terhadap permasalahan tersebut. Selanjutnya peneliti dapat membuat rancangan produk yang akan dikembangkan, setelah peneliti selesai merancang produk yang akan dibuat guna memecahkan permasalahan, produk tersebut harus divalidasi oleh ahli dan praktisi. Setelah divalidasi jika terdapat masukan dan saran dari praktisi dan ahli maka desain produk tersebut harus direvisi dan dibuat sesuai anjuran para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas, Menurut (Sugiyono, 2019) Pengujian menggunakan metode kombinasi campuran, yaitu dengan eksperimen (kuantitatif) dan pengamatan wawancara. Setelah dilakukan uji coba terbatas dan masih mendapat kelemahan terhadap produk yang dirancang, maka dilakukan revisi produk.

Setelah produk yang sudah direvisi selesai maka akan dilakukan uji coba lapangan utama dengan cara wawancara dan meminta pendapat terhadap pengguna yakni guru dan siswa. Setelah mendapat data maka dilakukan revisi produk. Lalu dilakukan uji coba lapangan operasional dengan pengujian menggunakan metode kombinasi (eksperimen, observasi, kuesioner, dan wawancara). Jika masih terdapat kelemahan maka dilakukan revisi tahap ke 3 sekaligus revisi bersifat final.

Teknik Analisis Data

Dalam konteks penelitian atau pengembangan pembelajaran, teknik analisis data sangat penting untuk menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari teknik pengumpulan data disetiap tahap. Penelitian ini menggunakan analisis data pengisian angket melalui analisis Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tertentu (Sugiyono, 2019). Data yang sudah didapat melalui penyebaran angket kepada validator dan siswa untuk menilai produk yang sudah dibuat berupa naskah layak atau tidak menggunakan persamaan.

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{nilai skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Jumlah nilai skor maksimal = jumlah pernyataan x skor maksimal butir soal x jumlah validator. Menggunakan kriteria presentase (Riduwan, 2017; M & Sri, 2021)

Angka 0%-20%	Sangat Tidak Layak
Angka 21%-40%	Tidak Layak
Angka 41%-60%	Cukup Layak
Angka 61%-80%	Layak
Angka 81%-100%	Sangat Layak

Rancangan sistem pengendalian manajemen pendidikan telah ditentukan bahwa kalau hasil penilaian lebih dari 75, maka rancangan produk teruji sehingga dapat dilanjutkan (Sugiyono, 2019).

D. Kesimpulan

Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Egrang Terhadap Minat Belajar Siswa menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) telah berhasil menghasilkan model pembelajaran yang terstruktur, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran permainan tradisional di tingkat sekolah dasar memerlukan pendekatan yang menyenangkan, komunikatif, serta sesuai dengan perkembangan fisik dan kognitif anak. Penggunaan permainan tradisional tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual, tetapi juga membangun keterlibatan aktif siswa, meningkatkan antusiasme,serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, model pengembangan ini dapat menjadi alternative inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, khususnya dalam membangkitkan minat belajar siswa.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Keluarga, Dosen Pembimbing, Kepala Sekolah, rekan guru, teman sejawat dan instansi tempat penelitian SDN 2 Ngestirahayu. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan..

Referensi

Azis, R. M., Fauzi, R. A., & Rukmana, A. (2024). Upaya Meningkatkan Sikap Cinta

- Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang. *Jurnal Porkes*, 7(2), 662–672. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.25862>
- Bina, U., Getsempena, B., & Kasar, M. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang. 3(2). M, B. U., & Sri, E. (2021). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 19, No. 2, Tahun 2021. 19(2), 99–115.
- Maryati, Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Maret*, 11, 76–86.
- Putri, R. F., Adelia, A., Sagita, L., Putri, S., Meilani, N., Dzakiyyah, S., Fadhilah, H., Hoirunnisa, S. N., Pratama, F., & Mulyana, A. (2025). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK Pada Siswa SD. 9, 17560–17564.
- Ragil, Y., Farida, S., Ayuningsih, Z. F., & Dwinata, A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar. 2(April).
- Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 118–126. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1211>
- Salam, A. F. B., Yunus, M., & Kinanti, R. G. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional (Egrang Bambu) terhadap Peningkatan Keseimbangan pada Anak Kelas 5 SD. *Sport Science and Health*, 1(3), 243–250. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11362>
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.