

Nomor Daftar: 140/S/PGSD/29/VIII/2024

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Regita Ayu Cahyani

NIM 1905264

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Regita Ayu Cahyani
1905264

Sebuah Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Regita Ayu Cahyani
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi atau cara lain tanpa izin penulis.

REGITA AYU CAHYANI

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Rosarina Giyastini, M.Pd

NIP. 197601172008122001

Pembimbing II

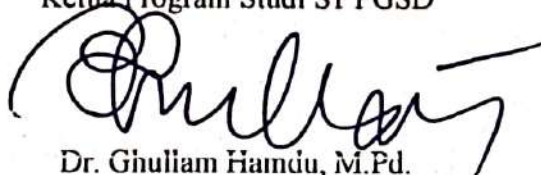


Anggit Merliana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200419960411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulliam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat belajar peserta didik yang rendah sehingga kegiatan pembelajaran belum maksimal. Stimulus yang diberikan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih kurang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk menggunakan permainan tradisional ular naga yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional ular naga terhadap minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia di kelas IV 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 mencapai 72.88. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hipotesis didasarkan hasil dari data peningkatan *N-Gain* dengan nilai 0.66 yang termasuk pada kategori sedang, dan dilakukan uji-t memberikan hasil nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia memberikan pengaruh positif dengan hasil yang lebih baik.

Kata kunci: minat belajar, permainan tradisional ular naga, keragaman budaya

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. Based on these problems, the researcher attempted to use the traditional dragon snake game with the aim of finding out the effect of implementing the traditional dragon snake game on students' interest in learning about various Indonesian cultural materials in class IV elementary school. 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. The hypothesis is based on the results of the N-Gain increase data with a value of 0.66 which is included in the medium category, and a t-test is carried out which gives a significance value of 0.000 which is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$), so the hypothesis is accepted. It can be concluded that students' interest in learning by using the traditional dragon snake game on various Indonesian cultural materials has a positive influence with better results.

Keyword: interest in learning, traditional dragon snake games, cultural diversity

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoretis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Permainan Tradisional	12
2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional	12
2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional	13
2.2 Permainan Tradisional Ular Naga.....	16

2.2.1	Pengertian Permainan Tradisional Ular Naga.....	16
2.2.2	Manfaat Permainan Ular Naga.....	17
2.2.3	Langkah-langkah Permainan Tradisional Ular Naga.....	18
2.3	Metode Pembelajaran.....	21
2.4	Minat Belajar.....	22
2.4.1	Pengertian Minat Belajar.....	22
2.4.2	Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
2.4.3	Indikator Minat Belajar	24
2.5	Tahapan dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar.....	27
2.5.1	Tahapan Perkembangan Kognitif Anak	27
2.5.2	Tahapan Perkembangan Fisik Anak	29
2.5.3	Tugas Perkembangan Anak.....	30
2.6	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Sekolah Dasar	30
2.7	Materi Ragam Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.....	32
2.8	Penelitian yang Relevan	33
2.9	Kerangka Berpikir.....	37
2.10	Hipotesis.....	37
BAB III.....		39
METODELOGI PENELITIAN.....		39
3.1	Desain Penelitian.....	39
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	39
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	39
3.2.2	Waktu Penelitian	40
3.3	Populasi dan Sampel	40
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5	Instrumen Penelitian.....	42
3.5.1	Lembar Angket Peserta Didik.....	43

3.5.2	Lembar Observasi Peserta Didik.....	43
3.6	Pengujian Instrumen.....	44
3.7	Prosedur Penelitian.....	46
3.8	Analisis Data	47
3.8.1	Analisis Data Deskriptif.....	47
3.8.2	Uji Prasyarat.....	48
BAB IV		50
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Temuan dan Hasil Pembahasan	50
4.1.1	Observasi Awal Penelitian	50
4.1.2	Pelaksanaan dan Hasil Penelitian.....	51
4.2	Analisis Data Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
4.3	Deskripsi Perbandingan Tingkat Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Ragam Budaya Indonesia.....	70
4.3.1	Uji N Gain.....	70
4.3.2	Uji Normalitas.....	73
4.3.3	Uji Hipotesis	74
4.4	Pembahasan Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Tradisional Ular Naga pada Materi Ragam Budaya Indoensia di SD.....	75
4.5	Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Ragam Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar.....	77
BAB V.....		84
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		84
5.1	Simpulan	84
5.2	Implikasi.....	85
5.3	Rekomendasi.....	85

DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	100
RIWAYAT HIDUP	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Materi Pembelajaran.....	33
Tabel 3. 1	<i>one group pretest posttest design</i>	39
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Minat Belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 4	Hasil Uji Validitas Butir Angket Minat Belajar	45
Tabel 3. 5	Kategori N-Gain Score	48
Tabel 3. 6	Tafsiran Efektifitas N-Gain Skor.....	49
Tabel 4. 1	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Selama Kegiatan Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 2	Mean dan Standar Deviasi Analisis Data Deskriptif	63
Tabel 4. 3	Rekapitulasi Analis Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Minat Belajar Peserta Didik	63
Tabel 4. 4	Rekapitulasi Analis Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik.....	66
Tabel 4. 5	Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4. 6	Persentase Indikator Minat Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4. 7	Kategori N-Gain Skor.....	70
Tabel 4. 8	Tafsiran Efektifitas N-Gain Skor.....	70
Tabel 4. 9	Rekapitulasi Pengolahan N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik	71
Tabel 4. 10	Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Samples T Test</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Berfiki	37
Gambar 3. 1	Hasil Uji Reabilitas Butir Soal Angket Minat Belajar	46
Gambar 4.1	Peserta Didik Mengerjakan Latihan Soal Bersama Kelompok	53
Gambar 4.2	Peserta Mengisi Angket <i>Pretest</i>	54
Gambar 4.3	Peserta Didik Diberikan Perlakuan berupa Permainan Tradisional Ular Naga.....	55
Gambar 4.4	Peserta Didik Berdiskusi dan Bekerjasama dalam Kelompok	57
Gambar 4.5	Peserta Didik sedang Melaksanakan <i>Posttest</i>	60
Gambar 4.6	Hasil <i>Pretest</i> Analisis Statistik Menggunakan IBM SPSS 20.....	64
Gambar 4.7	Grafik Hasil <i>Pretest</i> Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV	65
Gambar 4.8	Hasil <i>Posttest</i> Analisis Statistik Menggunakan IBM SPSS 20.....	66
Gambar 4.9	Grafik Rekapitulasi <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	67
Gambar 4.10	Grafik Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Indikator Minat Belajar Peserta Didik.....	69
Gambar 4.11	Nilai Rata-rata N-Gain.....	72
Gambar 4.12	Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Menggunakan.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Penelitian	101
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 3	SK Direktur Penetapan Pembimbing Skripsi	106
Lampiran 4	Surat Keterangan Perubahan Judul Skripsi	108
Lampiran 5	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1	109
Lampiran 6	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2	116
Lampiran 7	Materi Pembelajaran	124
Lampiran 8	Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV	127
Lampiran 9	Hasil Angket Pre-test dan Post-test Minat Belajar Peserta Didik kelas IV	130
Lampiran 10	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas IV	134
Lampiran 11	Hasil SPSS <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik	136
Lampiran 12	Deskriptif Statistik Minat Belajar Peserta Didik	136
Lampiran 13	Tabel SPSS Frekuensi <i>Pretest</i> Minat Belajar Peserta Didik	137
Lampiran 14	Tabel SPSS Frekuensi <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik	138
Lampiran 15	Hasil SPSS Kategori <i>Pretest</i> Minat Belajar	139
Lampiran 16	Hasil SPSS Kategori <i>Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik	139
Lampiran 17	Hasil SPSS Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	140
Lampiran 18	Hasil SPSS Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Minat Belajar	140
Lampiran 19	Hasil SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	140

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. (2017). Makna Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Istiqra*, 5(1), 94-102.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- 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.
- Ahlaro, S. R. (2020). Kriteria Metode Pembelajaran yang Baik dan Efektif. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 16-29.
- Akbar, H. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Years Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 123-129.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- 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 Kandangan Garung Wonosobo. *E Journal STKIP Modern Ngawi*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i1.737>.
- Anggita, 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).

- Amelia, L., & Helmidar (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok b2 di Paud Save the Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(1), 10-30.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67-85.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018, November). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1(1).
- Asdiniah, E. N. A., Nurul, S. F., & Rustini, T. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 6 SD Labschool UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10065-10070.
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 16(2). doi:<https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308>.
- Banikusna, A., & Santoso, B. (2018). Sarana dan Prasarana Pembelajaran serta Minat Belajar Sebagai Determinan terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 141-148.
- Damayanti, S. N., Tiaraingrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*. Yogyakarta: Kapel Press.
- Duha, I. (2022). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19 Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan di

- Kela VIII SMP Negeri 2 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 12-24.
- 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..
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35.
- 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.
- Giyartini, R. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan. *Panggung*, 24(4).
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi: Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi*, 1(1).
- Hartati, & Yuli, S. C. (2012). *Permainan Kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253-260.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64.
- Illahi, R. (2021). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di Jorong Kubu Batanduak Nagari

- Parambahan. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Juwairiah, J. (2017). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 119-133.
- 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).
- Kamsinah, K. (2008). Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Tentang Ragam Dan Implementasinya. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(1), 101-114.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Media Prenada Group.
- 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.
- Lubis, R. F. (2019). Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 16(1), 152-175.
- Mashudi, M. P. (2015). *Inovasi Pembelajaran dan Bahan Ajar Suatu Pedekatan Teknologi Pembelajaran*. Zainul Fanani.
- Maylitha. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelompok dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184-2194.
- Mulyani, M. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3, 114-31.

- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21-28.
- Nasta'in, T., Nurkholis, M., & Allsabab, M.A.H. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa Se-Kecamatan Lengkong Tahun pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal of Kinanthropology*, 1(1).
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Ni'mah, R., Saputri, S.W.D., & Atika, A.S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interkasi 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.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- 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.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pardede. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa menggunakan Metode Resitasi dan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran

- PPKn di SMP Negeri 37 Medan TA 2021/2022. *Journal on Education*, 5(2), 2078-2080.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang di Ajar dengan Model Pembelajaran Elaborasi dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43-50.
- Puspita, D., Calista, W., & Suyadi, S. (2018). Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Usia Dasar: Masalah Dan Perkembangannya. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 170-182.
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Putri, V. A., & Setyowati, S. Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 1-6.
- Ramadhani, N., Mardiyana, R. P., & Rustini, T. (2024). Pengembangan Materi Pembelajaran Keberagaman Budaya Menumbuhkan Kesetiaan Terhadap Tanah Air pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 104-109.
- Rawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1).
- Rosidah, R. (2018). Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning by Doing. *Qawwam*, 12(1), 1-17.
- Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 118-126.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sidik, F. A., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri

- 1 Ngulankulon. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 207-224.
- Sudrajat. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Paud Among Siwi Panggung Sewon Bantul. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 2(1).
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif), Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno. (2013). *Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Kelestarian Nilai Budaya.
- Sundari, F. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajar dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD. *Journal.lppmunindra.ac.id*.
- Suryadi, R. A., & Sanusi, U. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Suryati, E. (2016). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1).
- Sitorus, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1SD Negeri 101912 Pagar Merbau. *Jurnal generasi Ceria Indonesia*, 1(2).
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2021). Pembelajaran Online Dengan Google Classroom Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Sepren*, 2(2), 40-46.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141-158.
- Wardani, D. (2010). *Permainan Tradisional Yang Mendidik*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wasti, S. 2013. Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah 2 Padang. Skripsi. Padang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- Winarsih, W. E. (2021). Perkembangan Fisik Anak, Problem dan Penanganannya. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 55-68.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips

Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215-221.

Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan Pembinaan bahasa.