

Hubungan Persepsi dan Minat Mahasiswa PGSD Terhadap Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar

Syamsul Darmawan¹, Ade Fitriani HR², Rahmat Darmawan^{3*}

¹⁾ Universitas Muhammadiyah Papua Barat

¹⁾ Universitas Negeri Makassar

syamsuldarmawan@gmail.com¹, adef35783@gmail.com², rahmat.damawan@unm.ac.id³

(*Corresponding Author)

Riwayat artikel:

Dikirim : 30-03-2026

Direvisi : 08-05-2026

Diterima : 10-05-2026

Kata kunci:

Permainan Tradisional,
Persepsi,
Minat,
Mahasiswa PGSD,
Sumber Belajar,

Keywords:

Traditional Games,
Perception,
Interest,
PGSD Student,
Learning Resources,

ABSTRAK

Permainan tradisional memiliki potensi sebagai sumber belajar berbasis budaya lokal yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual di Sekolah Dasar. Namun, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih relatif rendah, termasuk di kalangan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki persepsi positif dan minat yang tinggi terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Selain itu, terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi dan minat mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin positif persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional, maka semakin tinggi minat mereka untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal.

ABSTRACT

Traditional games have the potential to serve as culture-based learning resources that support contextual learning in elementary schools. However, their utilization in the learning process remains relatively low, including among Elementary School Teacher Education (PGSD) students as prospective teachers. This study aims to analyze the relationship between PGSD students' perceptions and interests toward the use of traditional games as learning resources in elementary schools. This study employed a quantitative approach with a correlational design. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive statistics and Pearson Product Moment correlation tests. The results showed that PGSD students had positive perceptions and high interest in the use of traditional games as learning resources. In addition, there was a positive and significant relationship between students' perceptions and interests. These findings indicate that more positive perceptions toward traditional games are associated with higher interest in implementing them in elementary school learning. This study confirms that traditional games have the potential to be developed as active, contextual, and culture-based learning media.



Open access under CC-BY-SA

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang memiliki nilai edukatif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter, sosial, motorik, dan kognitif yang mendukung perkembangan peserta didik secara holistik. Dalam konteks pendidikan dasar, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kontekstual karena dekat dengan

kehidupan anak dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta bermakna. Pembelajaran berbasis permainan tradisional juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui aktivitas yang edukatif dan interaktif (Andriani, 2012; Rahmawati & Nugroho, 2022).

Namun demikian, perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan permainan berbasis gawai menyebabkan eksistensi permainan tradisional semakin berkurang di lingkungan masyarakat maupun sekolah. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan digital yang bersifat individual dan pasif dibandingkan permainan tradisional yang menuntut interaksi sosial dan aktivitas fisik. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada berkurangnya praktik permainan tradisional di kalangan anak, tetapi juga memengaruhi rendahnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media dan sumber belajar di sekolah. Menurut Hadi (2018) dan Prasetyo et al. (2021), modernisasi dan perkembangan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal sekaligus memperkuat pendidikan karakter peserta didik (Nugrahastuti et al., 2016; Lestari & Widodo, 2023).

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), mahasiswa sebagai calon guru memiliki peran strategis dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis kearifan lokal. Persepsi mahasiswa terhadap suatu media pembelajaran akan memengaruhi minat serta kesiapan mereka dalam mengimplementasikannya pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Mahasiswa yang memiliki persepsi positif terhadap permainan tradisional cenderung memiliki ketertarikan lebih tinggi untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Sebaliknya, persepsi yang rendah dapat menyebabkan permainan tradisional dianggap kurang relevan dengan perkembangan pembelajaran modern. Penelitian yang dilakukan oleh Salat (2015) menunjukkan bahwa persepsi memiliki hubungan erat dengan minat dan motivasi belajar mahasiswa (Firmansyah & Pratama, 2026).

Secara teoritis, persepsi merupakan proses individu dalam menafsirkan dan memberikan makna terhadap suatu objek berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan informasi yang diperoleh. Slameto (2015) menjelaskan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal yang dapat membentuk sikap seseorang terhadap suatu objek (Darmawan & Hatibu, 2026). Sementara itu, minat merupakan kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan terlibat terhadap suatu aktivitas tertentu. Sardiman (2017) menyatakan bahwa minat memiliki hubungan erat dengan motivasi dan kecenderungan perilaku seseorang dalam melakukan suatu tindakan (Mutmainah et al., 2025). Dengan demikian, persepsi dan minat menjadi dua aspek penting yang dapat memengaruhi kesiapan mahasiswa PGSD dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan karakter, sosial, dan keterampilan motorik anak. Yudiwinata dan Handoyo (2014) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu membangun kemampuan sosial anak melalui interaksi dan kerja sama antarpemain (Rohmah et al., 2026). Selain itu, permainan tradisional juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan bergerak (Suyanto, 2013; Maharani, 2026). Akan tetapi, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa, sedangkan kajian yang

menempatkan mahasiswa PGSD sebagai subjek penelitian belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana persepsi mahasiswa PGSD berkaitan dengan minat mereka dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi program studi PGSD dalam mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal serta memperkuat kompetensi calon guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel persepsi mahasiswa PGSD dengan minat mereka terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada pengukuran data numerik dan analisis statistik untuk memperoleh kesimpulan yang objektif dan terukur.

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di salah satu perguruan tinggi di Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD yang aktif mengikuti perkuliahan pada semester berjalan. Sampel penelitian berjumlah 20 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa responden yang dipilih memiliki pemahaman dan pengalaman terkait permainan tradisional serta pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga dinilai sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kuesioner terdiri atas dua variabel utama, yaitu persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional dan minat mahasiswa dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Variabel persepsi terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup aspek pemahaman, pandangan, dan penilaian mahasiswa terhadap nilai edukatif permainan tradisional. Sementara itu, variabel minat terdiri atas 10 butir pernyataan yang meliputi ketertarikan, keinginan, dan kecenderungan mahasiswa untuk mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap item pernyataan dalam mengukur variabel penelitian, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,82 yang berarti instrumen berada pada kategori reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Pemilihan metode daring dilakukan untuk memudahkan distribusi instrumen kepada responden serta meningkatkan efisiensi dalam proses pengumpulan data. Selain itu, penggunaan media digital dinilai sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas akademik sehari-hari.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat persepsi dan minat mahasiswa melalui perhitungan nilai rata-rata, persentase, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui

hubungan antara variabel persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*). Analisis korelasi Pearson digunakan untuk mengukur tingkat hubungan antarvariabel yang berbentuk data interval atau rasio dengan asumsi data berdistribusi normal (Nasir et al., 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Persepsi dan Minat Mahasiswa PGSD terhadap Pemanfaatan Permainan Tradisional

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Data deskriptif meliputi nilai rata-rata, standar deviasi, varians, nilai minimum, dan maksimum dari masing-masing variabel penelitian.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Persepsi dan Minat Mahasiswa PGSD

Statistik	Persepsi	Minat
Jumlah Responden	20	20
Mean	77,13	85,08
Standar Deviasi	13,66	8,62
Varians	186,50	74,27
Minimum	43,00	67,00
Maksimum	97,50	98,00

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata skor minat mahasiswa terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar berada pada kategori tinggi dengan nilai mean sebesar 85,08. Sementara itu, rata-rata skor persepsi mahasiswa memperoleh nilai sebesar 77,13 yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan yang cukup positif terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa PGSD telah memiliki pemahaman yang baik mengenai nilai edukatif permainan tradisional serta menunjukkan ketertarikan untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

Nilai standar deviasi pada variabel persepsi sebesar 13,66 menunjukkan bahwa jawaban responden pada variabel ini cenderung lebih beragam dibandingkan variabel minat yang memiliki standar deviasi sebesar 8,62. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman dan pandangan mahasiswa terhadap permainan tradisional masih bervariasi, sedangkan minat mahasiswa relatif lebih konsisten. Selain itu, rentang skor minimum dan maksimum pada kedua variabel menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, data deskriptif penelitian mengarah pada kecenderungan bahwa mahasiswa PGSD memiliki sikap yang positif dan minat yang baik terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar berbasis budaya lokal di Sekolah Dasar.

2. Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji korelasi Pearson *Product Moment*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) > 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig. (p)	Keterangan
Persepsi – Minat	0,926	0,080	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,080 atau lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis parametrik menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, hubungan antara variabel persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional dapat dianalisis secara lebih akurat menggunakan teknik statistik parametrik.

3. Hasil Uji Korelasi Persepsi dan Minat Mahasiswa PGSD

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan antara persepsi mahasiswa PGSD dengan minat mereka terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Persepsi dan Minat Mahasiswa PGSD

Variabel	Pearson's r	Sig. (p)	Effect Size (Fisher's z)
Persepsi – Minat	0,545	0,013	0,612

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai koefisien korelasi *Pearson* sebesar 0,545 dengan nilai signifikansi sebesar 0,013 atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Arah hubungan yang positif menunjukkan bahwa semakin baik persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,545 menunjukkan hubungan pada kategori sedang hingga kuat. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi mahasiswa memiliki kontribusi yang cukup penting dalam membentuk minat terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Mahasiswa yang memahami nilai edukatif, manfaat sosial, dan relevansi permainan tradisional dalam proses pembelajaran cenderung menunjukkan ketertarikan yang lebih besar untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional masih dipandang sebagai media pembelajaran yang relevan oleh calon guru sekolah dasar, terutama dalam mendukung pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berbasis budaya lokal. Dengan demikian, peningkatan pemahaman dan pengalaman mahasiswa terkait permainan tradisional dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kesiapan mereka dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan bermakna di Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki persepsi yang cukup positif terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata persepsi yang berada pada kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memahami bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa memandang permainan tradisional sebagai media yang mampu mengembangkan aspek sosial, karakter, motorik, dan kognitif peserta didik melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Andriani (2012) yang menyatakan bahwa

permainan tradisional memiliki kontribusi dalam pembentukan karakter dan perkembangan sosial anak. Selain itu, Nugrahastuti et al. (2016) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Persepsi positif mahasiswa terhadap permainan tradisional dipengaruhi oleh pemahaman mereka mengenai pentingnya pembelajaran berbasis budaya lokal dalam pendidikan dasar. Mahasiswa mulai menyadari bahwa penggunaan permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih dekat dengan pengalaman nyata peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran berbasis budaya lokal dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya yang familiar bagi anak. Temuan ini mendukung penelitian Lestari dan Widodo (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional berada pada kategori tinggi. Tingginya minat mahasiswa menunjukkan adanya ketertarikan dan kesiapan calon guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Minat tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi mahasiswa terhadap permainan tradisional semasa kecil maupun pemahaman mereka mengenai pentingnya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Sardiman (2017) menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik dan terlibat secara aktif terhadap suatu aktivitas tertentu. Dengan demikian, tingginya minat mahasiswa dalam penelitian ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Nilai korelasi sebesar 0,545 menunjukkan bahwa persepsi memiliki hubungan yang cukup kuat terhadap munculnya minat mahasiswa. Artinya, mahasiswa yang memiliki pandangan positif terhadap nilai dan manfaat permainan tradisional cenderung memiliki minat yang lebih tinggi untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salat (2015) yang menyatakan bahwa persepsi berhubungan erat dengan minat dan motivasi seseorang dalam proses pembelajaran. Persepsi yang positif akan membentuk keyakinan dan sikap yang mendorong individu untuk lebih tertarik terhadap suatu aktivitas.

Hubungan positif antara persepsi dan minat dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa mengenai relevansi permainan tradisional dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun kesiapan mereka sebagai calon guru sekolah dasar. Mahasiswa yang memahami manfaat permainan tradisional sebagai media pembelajaran cenderung lebih terbuka terhadap pengembangan pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal. Hal ini penting karena guru sekolah dasar dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran tersebut karena melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, kerja sama, dan pengalaman langsung siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital saat ini. Meskipun perkembangan teknologi telah mengubah pola permainan anak, permainan tradisional tetap memiliki keunggulan dalam membangun interaksi sosial dan pengalaman belajar yang nyata. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih

sistematis dari program studi PGSD maupun dosen untuk memberikan pengalaman praktik kepada mahasiswa terkait pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran. Melalui integrasi permainan tradisional dalam perkuliahan, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis budaya lokal di Sekolah Dasar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki persepsi yang positif dan minat yang tinggi terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar. Permainan tradisional dipandang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memiliki nilai edukatif, sosial, karakter, dan budaya yang relevan dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi dan minat mahasiswa PGSD terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa persepsi memiliki peran penting dalam membentuk kesiapan dan ketertarikan mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal di Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, program studi PGSD diharapkan dapat memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya melalui pemanfaatan permainan tradisional dalam proses perkuliahan maupun praktik pembelajaran di sekolah dasar. Dosen dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif melalui tugas, proyek, maupun praktik pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional sehingga mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam mengimplementasikannya. Selain itu, diperlukan dukungan dari institusi pendidikan untuk menyediakan pelatihan atau kegiatan akademik yang mendorong kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan lebih banyak perguruan tinggi agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan metode eksperimen atau pendekatan campuran untuk mengkaji pengaruh langsung penggunaan permainan tradisional terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, maupun karakter siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Darmawan, R., & Hatibu, H. (2026). *Persepsi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran PJOK*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/117179>
- Firmansyah, A. B., & Pratama, N. R. (2026). *Eksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran*. Jurnal Riset Media Edukasi. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jrme/article/view/8881>
- Hadi, S. (2018). *Permainan tradisional dan perkembangannya di era globalisasi*. Pustaka Pelajar.
-

- Lestari, D., & Widodo, A. (2023). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 115–124.
- Maharani, J. (2026). *Analisis penerapan model problem based learning dengan media board game monopoli pada materi IPAS kelas III sekolah dasar*. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/11406>
- Mutmainah, S., Gunawan, G., & Meldina, T. (2025). *Pengaruh model pembelajaran quick on the draw berbantuan kartu kuartet terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V*. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/9061>
- Nasir, A. M., Sainuddin, S., Patta, R., & Arhas, S. H. (2026). *Statistika Terapan: Konsep Dasar, Teknologi, dan AI*. Prenada Media.
- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN* (hlm. 265–273). Universitas Sebelas Maret.
- Prasetyo, A., Nugraha, D., & Kurniawan, R. (2021). *Pengaruh perkembangan teknologi terhadap eksistensi permainan tradisional anak*. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 5(1), 33–41.
- Rahmawati, N., & Nugroho, H. (2022). *Implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–53.
- Rohmah, T. I., Putri, V. Z., & Tabina, M. H. C. (2026). *Analisis konsep matematika dalam permainan tradisional engklek sebagai kajian etnomatematika pada siswa sekolah dasar*. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/3337>
- Salat, S. Y. S. (2015). Hubungan persepsi mahasiswa tentang kompetensi dosen, motivasi, minat belajar dengan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Kesehatan Wiraraja Medika*, 2(1), 27–33.
- Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Cetakan ke-23). Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Suyanto, S. (2013). *Pendidikan karakter untuk anak usia dini*. Tiara Wacana.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3), 1–5.