

Pengaruh Permainan Snake Train dan Zig Zag Run Terhadap Minat Siswa

Rani Dwi Puji Astuti ^{a,1,*}, Muh. Isna Nurdin Wibisana ^{a,2}, Tubagus Herlambang ^{a,3}

^aPendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

¹ rdwi68098@gmail.com; ² muhisna@upgris.ac.id; ³ tubagusherlambang@upgris.ac.id

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2026-03-12
Revised 2026-04-11
Accepted 2026-04-11

Keywords

Snake train
Zig zag run
Interest in learning
Physical fitness

Kata kunci

Snake train
Zig zag run
Minat belajar
Kebugaran jasmani

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student interest in physical fitness education during physical education classes at SMP N 6 Semarang, which was attributed to unengaging teaching methods, thereby necessitating innovation through games. This study aims to analyze the impact of the Snake Train and Zig Zag Run games on students' interest in physical fitness education and to determine which game is more effective in increasing student interest at SMP N 6 Semarang. This study employs a quantitative approach using an experimental method with a two-group pretest-posttest design. The sample consisted of 64 students divided into the Snake Train group and the Zig Zag Run group. The results of the descriptive analysis for the Snake Train game showed an average score of 43.09 on the pretest, increasing to 43.81 on the posttest, while for the Zig Zag Run game, the average score was 43.09 on the pretest and increased to 46.22 on the posttest. The results of the normality and homogeneity tests indicated a normal distribution with a significance level (sig) greater than 0.05. The hypothesis test using a paired-sample t-test showed a p-value of $0.000 < 0.05$. The results indicate that the Zig Zag Run game is more effective and elicits a higher level of interest among children compared to the Snake Train game. The study suggests that the Zig Zag Run can be an effective method for enhancing students' interest in Physical Education (PJOK). Future researchers are advised to develop different games and explore deeper aspects of learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Penelitian yang di latar belakang oleh rendahnya minat siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani pada pembelajaran pjok di SMP N 6 Semarang, akibat metode kurang menarik sehingga diperlukan inovasi melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan *Snake Train* dan *Zig Zag Run* terhadap minat siswa dalam pembelajaran kebugaran fisik serta untuk mengetahui permainan yang lebih efektif dalam meningkatkan minat siswa di SMP N 6 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen menggunakan desain dua kelompok *pretest* dan *posttest*. Sampel yang terdiri 64 siswa dengan kelompok *snake train* dan kelompok *zig zag run*. Hasil analisis deskriptif penelitian permainan *snake train* menunjukkan nilai rata-rata dari 43,09 pada *pretest* menjadi 43,81 pada *posttest*, sementara dari permainan *zig zag run* nilai rata-rata 43,09 pada *pretest* menjadi 46,22 pada *posttest*. Dari hasil uji normalitas dan homogenitas berdistribusi normal dengan nilai sig lebih besar dari 0,05. Uji hipotesis menggunakan paired sampel *t-test* nilai menunjukkan $0,000 < 0,05$. Hasil nilai permainan *zig zag run* lebih efektif dan nilai tingkat minat anak lebih tinggi dibandingkan permainan *snake train*. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa *Zig Zag Run* bisa menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar PJOK. Peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat permainan yang berbeda serta mengeksplorasi aspek belajar yang lebih mendalam.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan aspek penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, serta menciptakan pola hidup sehat bagi para siswa. Menurut Mustafa & Dwiyo (2020) Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. PJOK tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembinaan kebugaran jasmani, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter, penguatan kesehatan mental, serta pembentukan gaya hidup sehat sejak dini (Ambarini et al., 2026). Dengan demikian, pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik untuk mendorong perubahan menyeluruh pada kualitas individu, baik dari segi fisik maupun mental (Rio Taufan, 2022).

Kesehatan tubuh adalah sesuatu yang harus kita penuhi agar tubuh kita dapat melakukan berbagai aktivitas dengan baik. Rasa senang saat berolahraga menjadi salah satu penentu seseorang untuk secara rutin menjalani aktivitas fisik. Melakukan kegiatan fisik dengan penuh semangat terus menerus memberikan dampak positif, yaitu memperoleh kebugaran jasmani. Menurut Ikhsanto et al. (2023) Kesehatan fisik dapat diartikan sebagai kemampuan jasmani seseorang.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran kebugaran fisik di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar. Beberapa siswa cenderung kurang antusias, tidak terlalu aktif, dan tidak menunjukkan ketertarikan pada aktivitas fisik yang disampaikan oleh guru. Situasi ini mungkin disebabkan oleh cara mengajar yang monoton dan kurang melibatkan aktivitas yang menarik bagi siswa. Menurut Adinda Zuhria Rakhmah & Sugeng Pradikto (2025) bahwa rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK menunjukkan pentingnya menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Lisa et al. (2026) pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton, minim inovasi, serta tidak sesuai dengan minat dan karakteristik siswa di usia remaja, Hal ini menciptakan tantangan nyata bagi pengajar PJOK dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendidik untuk para siswa. Menurut Anjani et al. (2025) Minat belajar berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk terus berupaya mencari strategi yang tepat dengan memaksimalkan seluruh potensi.

Di penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain berperan dalam pertumbuhan keterampilan motorik siswa. Syafira Nur Damayanti et al. (2023) menyatakan bahwa ketika anak bermain permainan tradisional maka tanpa disadari mereka akan banyak melakukan aktivitas fisik. Di samping itu, latihan yang melibatkan perubahan arah gerakan juga terbukti efektif untuk meningkatkan kelincahan dan koordinasi tubuh siswa (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024).

Meskipun banyak riset menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan dapat meningkatkan aktivitas fisik serta keterampilan motorik siswa, sebagian besar fokusnya masih pada aspek fisik seperti kelincahan dan koordinasi, dan bukan pada ketertarikan belajar. Penelitian oleh Destriana et al. (2023) lebih menekankan pada kelincahan melalui latihan zig-zag, Syafira Nur Damayanti et al. (2023) memeriksa aktivitas fisik tanpa mempertimbangkan ketertarikan belajar. Lisa et al. (2026) memang mempelajari minat, tetapi belum membandingkan dua variasi permainan dalam satu studi. Dengan demikian, ada kekurangan dalam penelitian yang berkaitan dengan belum adanya analisis perbandingan antara permainan Snake Train dan Zig Zag Run terhadap minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan tersebut dengan menilai perbandingan efektivitas kedua permainan dalam meningkatkan minat belajar PJOK.

Salah satu jenis permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran PJOK adalah *Snake Train*. Menurut Puspitosari et al. (2025) Permainan ular bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk merangsang kemampuan kognitif, Permainan ini dapat memperbaiki kemampuan berpikir seseorang dalam permainan ini, peserta dibagi menjadi kelompok dan membentuk barisan seperti ular, di mana setiap orang saling memegang bahu atau pinggang satu sama lain dan bergerak mengikuti jalur yang sudah ditentukan. Snake Train mengharuskan kerja sama tim, koordinasi gerakan, dan juga fokus agar barisan tetap terjaga selama permainan. Selain meningkatkan aktivitas fisik siswa, permainan ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Selain permainan *Snake Train*, ada pula kegiatan olahraga yang disebut Zig Zag Run, yaitu bentuk lari yang dilakukan dengan pola mengubah arah atau zig-zag melewati sejumlah titik atau rintangan tertentu. Menurut Arpiani et al. (2025) tujuan zig-zag run adalah untuk melatih pergerakan tubuh dalam berbelok. Menurut Destriana et al. (2023) penelitian menunjukkan bahwa latihan lari zig-zag memberikan pengaruh terhadap kecepatan. Menurut Saputri et al. (2025) Setiap siswa menunjukkan tingkat minat yang berbeda dalam berpartisipasi pada kegiatan. Aktivitas ini dapat membantu meningkatkan kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerakan siswa. Kegiatan zig-zag run juga diakui sebagai salah satu cara latihan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mengubah arah dan kontrol tubuh saat berolahraga (Spalding, 2023). Menurut Yuliana (2024) penerapan permainan kecil diharapkan berguna mendorong minat siswa dalam belajar.

Hasil observasi awal di SMP N 6 Semarang menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kurang

termotivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran kebugaran jasmani. Beberapa siswa tampak kurang terlibat dan tidak menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga menjadi lebih antusias untuk mengikuti kegiatan kebugaran jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Snake Train dan Zig Zag Run terhadap minat siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani serta untuk mengetahui permainan mana yang lebih efektif dalam meningkatkan minat siswa di SMP N 6 Semarang.

METODE

Metode penelitian kuantitatif yang menggunakan two group pretest-posttest. Dalam studi ini, diterapkan metode eksperimen dengan pendekatan yang bersifat kuantitatif. Menurut Suharsimi (2022) metode penelitian kuantitatif adalah suatu prosedur penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan angka. Penelitian kuantitatif berisi unsur-unsur kuantitatif (angka, frekuensi, persentase), untuk mengetahui dan mengukur tingkat minat anak dengan menggunakan metode pretest-posttest design.

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam studi ini adalah cluster random sampling, yaitu cara pemilihan sampel yang didasarkan pada kelompok atau kelas yang sudah ditetapkan (Taufiqi Kurniawan 2017). Teknik ini diterapkan saat populasi terdiri dari kelompok-kelompok yang bersifat homogen. Dalam penelitian ini, jumlah sampel terdiri dari 64 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 32 kelompok eksperimen dan 32 kelompok kontrol. Dengan demikian setiap kelompok diberikan kesempatan yang setara untuk dipilih sebagai contoh dalam penelitian. Menurut Dela Fahiran Pandiangan & Meyniar Albina (2025) dengan memakai alat yang sudah distandarisasi dan prosedur statistik, pendekatan ini memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan pengujian terhadap teori-teori yang sudah ada dengan cara yang teratur.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner mengenai minat belajar siswa. Kuesioner ini bertujuan untuk menilai seberapa besar minat siswa terhadap permainan yang telah dimainkan sebelum dan setelah pelaksanaan permainan. Tujuan dari studi ini adalah untuk memahami pengaruh dari permainan *Snake Train* dan *Zig Zag Run* terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran kebugaran jasmani, khususnya aspek kelincahan, dengan pengumpulan data melalui angket.

Analisis deskripsi data dalam penelitian mencakup rata-rata, nilai tengah, frekuensi tertinggi, serta deviasi standar menggunakan metode *kolmogorov smirnov* untuk uji normalitas, uji homogenitas menggunakan *levane test*, uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* dengan *software SPSS 26*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Mean, Median, Modus

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		43.09	43.81
Median		43.00	44.00
Mode		42	40 ^a
Std. Deviation		3.905	3.737
Minimum		34	37
Maximum		53	52
Sum		1379	1402

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data di atas menunjukkan hasil dari tes snake train. Penelitian ini dijelaskan sebagai berikut. Pretest pada tes snake train dijelaskan dengan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil pretest nilai terendah=34, nilai tertinggi 53 rata-rata (*mean*)=43.09, nilai tengah (*median*)=43.00, dengan simpangan baku (*std. deviasi*)=3.905. Hasil posttest nilai terendah=37, nilai tertinggi=52 rata-rata (*mean*)=43.81, nilai tengah (*median*)=44.00, dengan simpangan baku (*std. deviasi*)=3.737.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.108	32	.200*	.985	32	.931
Posttest	.087	32	.200*	.971	32	.523

Berdasarkan data yang ada, tampak bahwa variabel menunjukkan nilai asymp. Sig lebih dari 0,05, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut berdistribusi normal. Ini menandakan bahwa pengambilan data dilakukan secara normal. Melalui analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tes snake train, baik pretest maupun posttest, memiliki nilai signifikan $p > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kesamaan antara beberapa contoh, apakah mereka seragam atau tidak. Tujuan dari uji keseragaman adalah untuk menilai persamaan varians antara pretest dan posttest. Uji keseragaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik Levene.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Posttest	Based on Mean	1.005	8	17	.468
	Based on Median	.719	8	17	.673
	Based on Median and with adjusted df	.719	8	8.184	.674

Based on trimmed mean	.925	8	17	.521
-----------------------	------	---	----	------

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang terdapat pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,521. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki karakteristik homogen, sehingga analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik.

Tabel 4. *Paired Sample Test*

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-.719	4.423	.782	-2.313	.876	-.919	31	0.000

Berdasarkan analisis uji hipotesis menggunakan paired samples test pada permainan snake train, dihasilkan nilai sig kurang dari 0,05, yaitu 0,000. Karena nilai sig kurang dari 0,05, maka H0 ditolak dan ha diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan *posttest*, yang berarti perlakuan yang diberikan memberikan dampak terhadap variabel penelitian. Data dari permainan *zig zag run*.

Tabel 5. Uji Mean, Median, Modus dan Standar deviasi

N		Pretest	Posttest
	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		43.09	46.22
Median		43.00	47.00
Mode		41	43 ^a
Std. Deviation		5.189	6.786
Minimum		30	33
Maximum		54	60
Sum		1379	1479

Data yang tercantum di atas menunjukkan hasil dari tes *zig zag run*. Temuan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut. Pretest pada *zig zag run* dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan rincian seperti ini, yaitu nilai terendah=30, nilai tertinggi=54, rata-rata (*mean*)=43,09, nilai tengah (*median*)=43,00, dan deviasi standar (*std. deviasi*)=5,189. Sementara untuk hasil posttest, nilai terendah=33, nilai tertinggi=60, rata-rata (46,22), nilai tengah (47,00), dengan deviasi standar (*std. deviasi*)=6,786.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.093	32	.200*	.979	32	.762
Posttest	.089	32	.200*	.983	32	.887

Berdasarkan informasi yang terdapat di atas, dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai asymp. sig lebih dari 0,05, sehingga data dari variabel tersebut berdistribusi secara normal. Ini menunjukkan bahwa data yang diambil adalah normal. Uji *kolmogorov – Smirnov* yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *zig zag run pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi $p > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	2.411	9	15	.064
	Based on Median	1.091	9	15	.423
	Based on Median and with adjusted df	1.091	9	7.780	.458
	Based on trimmed mean	2.273	9	15	.077

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang terdapat dalam tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu 0,0677. Dengan nilai signifikansi yang lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang ada bersifat homogen. Dengan demikian, analisis data bisa dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Tabel 8. Paired Sample Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes – Postes	-3.125	6.743	1.192	-5.556	-.694	-2.622	31	0.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples test* pada tabel di atas di peroleh nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu 0,000. Karena nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, sehingga perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang berarti terhadap variabel penelitian.

Hipotesis pengaruh *zig zag run* untuk mengetahui peningkatan minat anak. Hipotesis yang

pertama berbunyi terdapat pengaruh *zig zag run* untuk meningkatkan minat anak pada pembelajaran kebugaran jasmani di SMP N 6 Semarang.

Dari pembahasan sebelumnya telah diketahui dari hasil masing-masing data *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui hasil peningkatan minat belajar pada pembelajaran kebugaran jasmani pada permainan *snake train* dan *zig zag run* dalam penelitian ini menggunakan rumus peningkatan persentase.

Tabel 9. Persentase Kedua Tabel

Variable	Pretes	Posttest	Persentase peningkatan
Snake train	1379	1402	1,67%
Zig zag run	1379	1479	7,25%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua variable persentase peningkatan dikatakan meningkat. Hasil peningkatan kedua variabel di deskripsikan menggunakan rumus persentase peningkatan *snake train* yaitu 1,67% dan persentase peningkatan *zig zag run* yaitu 7,25%. Bahwa dapat di simpulkan dari kedua variabel di atas menunjukkan model permainan *zig zag run* lebih efektif dari pada *snake train*.

Tabel 10. Uji Normalitas Snake Train dan Zig-Zag Run

Variabel		Sig	Nilai	Keterangan
Snake train	Pretest	,200	0,05	Normal
	Posttest	,200	0,05	Normal
Zig zag run	Pretest	,200	0,05	Normal
	Posttest	,200	0,05	Normal

Berdasarkan tabel yang ditampilkan, tampak bahwa kedua variabel memiliki nilai asymp. sig lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data dari kedua variabel terdistribusi secara normal. Dengan kata lain, data yang diambil adalah normal. Dari analisis statistik mengenai uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, tabel data menunjukkan bahwa hasil belajar melalui permainan *snake train* dan *zig zag run*, baik pretest maupun posttest, menunjukkan nilai signifikan $p > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Snake Train Dan Zig Zag Run

Variabel	.sig	Nilai	Keterangan
Snake train	,521	0,05	Homogen
Zig zag run	,077	0,05	Homogen

Sesuai dengan analisis statistik yang dilakukan melalui uji Levene yang tercantum dalam tabel

di atas. Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai signifikan $\geq 0,05$ yang berarti kumpulan data memiliki variasi atau homogenitas yang serupa.

Tabel 12. Hasil Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	9.091	.004	-1.757	62	.084	-2.406	1.369	-5.144	.331
	Equal variances not assumed			-1.721	48.21	.085	-2.406	1.369	-5.159	.347

Berdasarkan hasil uji *independent test* didapatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,085. Mengingat nilai p yang lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara minat siswa yang terlibat dalam permainan *Snake Train* dan siswa yang mengikuti permainan *Zig Zag Run*. Di samping itu, uji *Levene* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SMP N 6 Semarang, terdapat hasil yang menunjukkan pengaruh permainan *snake train* dan *zig zag run* terhadap peningkatan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran kebugaran fisik. Secara deskriptif, rata-rata nilai permainan *snake train* mengalami peningkatan dari 43,09 pada pretest menjadi 43,81 di posttest. Nilai median juga naik dari 43 menjadi 44, sementara rentang nilai sedikit berkurang dari 3,905 menjadi 3,737, yang menunjukkan bahwa variasi nilai siswa menjadi lebih seimbang setelah perlakuan. Ini menandakan bahwa minat siswa meningkat meskipun dengan perubahan yang relatif kecil. Di sisi lain, Sebaliknya hasil dari permainan *zig zag run* memperlihatkan kinerja yang lebih unggul dibandingkan dengan *snake train*. Dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 43,09 pada pretest menjadi 46,22 di posttest, dan nilai median yang meningkat dari 43,00 menjadi 47,00, yang mengindikasikan bahwa *zig zag run* berhasil meningkatkan ketertarikan siswa secara signifikan. Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa seluruh data menunjukkan tingkat signifikansi melebihi 0,05, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa distribusi data bersifat normal. Selain itu, hasil dari uji homogenitas menunjukkan angka signifikan di atas 0,05,

yang menandakan bahwa data tersebut bersifat homogen. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan metode parametris. Hasil dari pengujian hipotesis yang dilaksanakan melalui *t-test* untuk sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi untuk kedua variabel yang ditunjukkan pada angka 0,000.

Minat belajar merupakan aspek emosional yang krusial dan berdampak pada kesuksesan pendidikan dengan cara meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan antusiasme siswa. Berdasarkan pendapat Sitanggang et al. (2024) minat ini berfungsi sebagai penggerak internal dalam mencapai tujuan individu. Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), minat memiliki peranan yang sangat penting karena fokus utama pembelajarannya adalah kegiatan fisik. Minat memiliki peran yang sangat penting karena inti dari pembelajarannya adalah aktivitas fisik. Suasana belajar yang menarik dan berbasis permainan mampu memperkuat rasa solidaritas serta mendorong keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, minat dalam pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Permainan ular yang melibatkan peserta berbaris panjang sambil memegang bahu satu sama lain, bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir dan memperbaiki hubungan sosial di antara pemain. Permainan ular yang melibatkan peserta berbaris panjang sambil memegang bahu satu sama lain, bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir dan memperbaiki hubungan sosial di antara pemain Puspitosari et al. (2025). Sementara itu, latihan *zig-zag* adalah aktivitas berlari yang melibatkan pola belok atau saling menyilang di antara hambatan, yang sangat berguna untuk meningkatkan kelincahan, koordinasi, dan kecepatan tubuh Spalding. (2023). Secara umum, kedua kegiatan ini dibuat untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan keahlian fisik siswa lewat gerakan yang sistematis.

Permainan sederhana yang dilakukan sebelum pelajaran memiliki manfaat dan efek positif bagi anak-anak dalam meningkatkan semangat mereka untuk berolahraga. Dalam proses belajar, tugas seorang guru bukan hanya untuk menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai mentor yang mampu menciptakan lingkungan yang lebih menarik. Metode pembelajaran yang monoton tanpa alat atau permainan sering kali menyebabkan anak-anak merasa jenuh dan kehilangan semangat. Salah satu metode untuk mendorong antusiasme pelajar dalam belajar adalah dengan menggunakan permainan. Permainan dalam pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk mengasah kemampuan fisik, tetapi juga untuk meningkatkan kesenangan dan motivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, jenis permainan yang akan diterapkan dan diuji untuk menarik minat anak-anak dalam belajar adalah permainan *snake train* dan *zig zag run*.

KESIMPULAN

Permainan *snake train* dan *zig zag run* terbukti mampu menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran kebugaran fisik, dengan *zig zag run* menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi (7,25%) dibandingkan dengan *snake train* (1,67%). Pada hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya

kenaikan yang signifikan pada kedua kelompok ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan permainan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa, sesuai dengan teori minat belajar yang menegaskan bahwa pengalaman belajar yang menarik sangat penting untuk meningkatkan partisipasi. Namun, studi ini memiliki batasan terkait jumlah sampel yang sedikit dan hanya mengandalkan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian di masa depan agar melibatkan sampel yang lebih besar, memanfaatkan berbagai metode pengukuran, serta menyelidiki aspek lainnya seperti keterampilan fisik dan hasil pendidikan untuk memberikan kontribusi yang lebih lengkap dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Zuhria Rakhmah, & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran yang Efektif terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 184–198. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1544>
- Ambarini, R., Utami, H. R., Zahraeni, D. A., Ratimiasih, Y., & Sumardiyani, L. (2026). Pemberdayaan Santri Pesantren melalui Literasi Digital dan Pembelajaran Bilingual pada Mata Pelajaran PJOK untuk Mendukung Gaya Hidup Sehat Menuju Pesantren 4.0. *Junral Pengabdian Masyarakat Bansa*. 3(12), 6918–6930. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i12.4025>
- Anjani, D., Nugroho, D. B., Prihatnani, E., Irfani, N. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up Book. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 7(2), 95–102. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner/article/view/20447>
- Arpiani, C., Hermawan, D. B., & ... (2025). Pengaruh Latihan Zig Zag Run Terhadap Kelincahan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Ssb M88 Legkal Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang Tahun 2025. *JPSA - Jurnal PJOK Sebelas April*, 2(1), 35–42. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jpsa/article/view/2110/1206>
- Dela, Fahran Pandiangan., & Meyniar, Albina. (2025). Model dan Tahapan Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Teoretis dan Praktis dalam Kajian Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 724–730. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1494>
- Cahayani, Indah Gita., Destriani., & Aryanti, Silvi. (2023). Zig-zag Terhadap Hasil Kelincahan Pemain Futsal Academy Bigreds Palembang. *Journal of Sport Science and Fitness*, 9(1), 27–33. <https://doi.org/10.15294/jssf.v9i1.68740>
- Ikhsanto, G. K., Aswara, A. Y., & Ahmad, H. (2023). Kontribusi Literasi Fisik, Kesenangan Berolahraga, Aktivitas Fisik Terhadap Kebugaran Fisik Siswa Sekolah Dasar Di Jawa Timur. *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(3), 317–325. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i3.418>
- Firnanda, R. L., Prastiwi, B. K., & Maliki, O. (2026). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Minat Siswa Materi Kebugaran Jasmani. *Jendela Olahraga*, 11(01), 30–

42. <https://doi.org/10.26877/jo.v11i1.165>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Puspitosari, A., Nurhidayah, N., Anggit Jiwantoro, Y., & Puput Dinda Kurniawan, G. (2025). Impact of Interventions with Modified Snake Ladder Games on Cognitive Abilities and Reducing Cognitive Decline in Aging. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 9(2), 101–109. <https://doi.org/10.37341/jkf.v9i2.455>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). The Effect of Combination of Cone Drill (Zigzag) with Core Stability, Combination of Ladder Drill (Snake Jump) with Core Stability, and Speed on Agility of Futsal Players: A Factorial Experimental Design. 2, 306–312.
- Rio Taufan. (2022). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan rekreasi. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- Saputri, A., Wibisana, M. I. N., & Fahmi, D. A. (2025). Analisis Minat Siswa terhadap Ekstrakurikuler di SMAN 2 Rembang. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(5), 435–444. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i5.3465>
- Sitanggang, C. M., Setiawan, D., Simatupang, C. R. P., Manalu, B. O., Gulo, C. S. S., & Gulo, C. R. M. S. P. (2024). Investigasi Tingkat Minat Yang Ditunjukkan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Tahun 2024. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 357–370. <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v4i2.2567>
- Spalding, A. B. (2023). International sport. *Elgar Concise Encyclopedia of Corruption Law*, 01, 288–292. <https://doi.org/10.4337/9781802206494.00076>
- Suharsimi, A. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif Muhammad. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 211–213.
- Damayanti, Syafira Nur., Tiaraningrum, Fathia Hanif., Nurefendi, Jefri., & Lestari, Eta Yuni. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, Volume 5 ((1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Taufiqi Kurniawan, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Passing Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bangil). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3). 554–559. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19762>
- Yuliana, Chindi., Putra, Ikhsan Maulana., Wulandari, Titis., Al-Ihsan, M.I., & Prasetyo, Oktavian Dwi. (2024). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMPN 7 Muara Bungo. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*. 8(1). <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.10218>