

Analysis of Goboy Traditional Games on Fundamental Basic Movements of SD Laboratory UNP Kediri Students

Amri Irawan Saputra¹, M. Anis Zawawi², Weda³,

¹Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan adanya penemuan dan pemerhati dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, yang mendefinisikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan jasmani masih banyak yang belum berjalan secara efektif. Maka perlu adanya peningkatan dalam kemampuannya di saat menerapkan pembelajaran di sekolah, yang salah satunya dengan cara membuat inovasi baru dalam permainan tradisional guna meningkatkan keterampilan gerak dasar fundamental siswa yang dilaksanakan dalam pembelajaran yang berlangsung. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium UNP Kediri, Kecamatan mojoroto, Kota Kediri. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan suatu instrument dalam penilaian pembelajaran yang berlangsung. Melalui analisa pada pelaksanaan pembelajaran terkait keterampilan gerak dasar fundamental, maka diperoleh data yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran gerak dasar fundamental melalui media permainan tradisional goboy sebanyak 35 siswa kelas atas SD Laboratorium UNP Kediri menghasilkan kategori nilai baik dengan presentase yang ada untuk gerak dasar fundamental (gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional goboy, dapat menimbulkan keterampilan gerak dasar fundamental siswa dalam pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Gerak dasar fundamental, Permainan tradisional, Permainan Tradisional Goboy

Abstract

This research was carried out with the findings and observers in the field of sports and health physical education, which defines that many of the learning processes carried out in physical education are still not running effectively. So it is necessary to increase their ability when implementing learning in schools, one of which is by making new innovations in traditional games to improve students' basic fundamental movement skills which are carried out in ongoing learning. The data collection techniques used in this study were: observation, interviews, and documentation. This research was carried out at SD Laboratory UNP Kediri, Mojoroto District, Kediri City. Collecting data in this study uses an instrument in the assessment of ongoing learning. Through analysis on the implementation of learning related to basic fundamental movement skills, data was obtained showing that in learning basic fundamental movements through traditional goboy game media as many as 35 upper class students at SD Laboratory UNP Kediri produced good value categories with existing percentages for basic fundamental movements (motion locomotor, nonlocomotor, and manipulative). This shows that the traditional goboy game can raise students' basic fundamental movement skills in this learning

Keywords: *Fundamental basic movements, traditional games, Goboy traditional games*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian yang sangat penting dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini karena Menurut Kurniawan dan Firdaus (2019), pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan dan memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan pertumbuhan fisik pada anak-anak. Mashuri dan Pratama (2019) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sengaja dan berdasarkan konsep, melalui aktivitas fisik yang melibatkan permainan atau olahraga tertentu. Tujuan dari pendidikan jasmani ini adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk dalam hal keterampilan fisik, motorik, sosial, dan berpikir. Diharapkan melalui pendidikan jasmani ini, peserta didik dapat membentuk karakter yang sehat, baik dari segi jasmani, rohani, maupun sosial.

Ashari (2019) mencatat bahwa olahraga tradisional, yang termasuk dalam kategori olahraga permainan, memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kondisi fisik, seperti daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan. Manfaat ini khususnya penting bagi anak-anak atau peserta didik yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Nurwiyanto et al. (2021) menyebutkan bahwa olahraga tradisional juga memiliki kemampuan untuk mendorong perkembangan aktif anak-anak dan meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, afektif, dan sosial. Faktor-faktor ini dapat memberikan dorongan dalam semangat belajar anak-anak karena olahraga tradisional melibatkan permainan yang menyenangkan dan memberikan pemahaman yang menarik. Maryuni dan Nasrulloh (2022) menjelaskan bahwa melalui olahraga tradisional, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang tidak hanya memberikan kesenangan dan kegembiraan, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap kesehatan dan kebugaran fisik. Sebagai bentuk olahraga rekreasi, olahraga tradisional dapat membantu menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak. Rusmana et al. (2022), Ramadhani (2018), dan Rachmawati et al. (2020) menyatakan bahwa olahraga permainan tradisional dapat berperan dalam meningkatkan nilai-nilai karakter anak atau siswa, seperti tanggung jawab, ketelitian, dan kepercayaan diri. Nilai-nilai karakter ini secara substansial terdapat dalam praktik olahraga permainan tradisional.

Pramantik (2021) mencatat bahwa olahraga tradisional memiliki peran penting dalam pendidikan karakter di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Sukirno (2016:133), kata "olah" dalam olahraga memiliki arti mengolah,

memperbaiki, dan menyempurnakan, sedangkan "raga" mengacu pada badan, fisik, atau jasmani. Oleh karena itu, olahraga dapat diinterpretasikan sebagai kegiatan yang mengolah atau menyempurnakan jasmani atau fisik seseorang.

Olahraga juga dapat menjadi alat pendidikan di sekolah dan termasuk ke dalam kegiatan intrakurikuler yang dikenal sebagai pendidikan jasmani atau olahraga pendidikan. Dalam permainan tradisional, Terdapat tiga pola gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif. Pola gerak lokomotor mengacu pada gerakan tubuh yang melibatkan perpindahan tempat, seperti berjalan, berlari, melompat, dan merangkak. Pola gerak non-lokomotor mencakup gerakan yang dilakukan tanpa perpindahan tempat, seperti mengayun, menggelengkan, membungkuk, dan meluruskan tubuh. Sedangkan, pola gerak manipulatif melibatkan penggunaan alat atau objek untuk melaksanakan gerakan, seperti melempar, menangkap, menggiring, atau menendang bola. Ketiga pola gerak ini merupakan dasar dalam pengembangan keterampilan motorik pada pendidikan jasmani. Namun, dengan kemajuan teknologi yang pesat saat ini, permainan simulasi dalam teknologi menjadi lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Akibatnya, anak-anak cenderung kurang bergerak, tidak sehat, malas, dan terancam kecanduan penggunaan teknologi (gadget). Anak-anak usia sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik khusus. Mereka cenderung senang bermain, aktif dalam bergerak, memiliki kecenderungan bekerja dalam kelompok, dan menyukai pengalaman langsung dalam melakukan sesuatu. Bermain memiliki fungsi sebagai sarana penyegaran atau hiburan untuk mengembalikan energi seseorang setelah lelah bekerja dan merasakan kejenuhan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada dalam masa anak-anak. Dengan demikian, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang cenderung senang bermain. Oleh karena itu, model pembelajaran atau latihan dalam pendidikan jasmani perlu disesuaikan Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, disediakan berbagai variasi permainan yang menyenangkan bagi mereka.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan, tentang perilaku yang diamati. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna, konsep, karakteristik, pengertian, gejala, serta melakukan deskripsi terhadap fenomena yang terjadi.. Peneliti memilih metode kualitatif karena: (1) lebih memungkinkan untuk secara langsung menyajikan hubungan antara peneliti dan subjek penelitian, (2) lebih mudah beradaptasi dengan realitas yang kompleks, dan (3) membutuhkan kepekaan dan kemampuan penyesuaian diri terhadap berbagai pengaruh yang muncul dari pola-pola hasil yang dihadapi.

Teknik observasi digunakan untuk mengamati langsung perilaku atau kejadian yang relevan dengan fenomena yang diteliti. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung dari responden melalui tanya jawab terstruktur atau tidak terstruktur. Sementara itu, dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, catatan, atau arsip yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Dengan menggunakan berbagai teknik ini, peneliti dapat memperoleh data yang kaya dan mendalam untuk memahami fenomena yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. 1) Teknik observasi digunakan untuk mengamati subjek penelitian serta menilai proses pembelajaran dan pemahaman siswa terkait gerak dasar fundamental. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati langsung aktivitas dan interaksi antara siswa dan guru. 2) Teknik Wawancara digunakan untuk melakukan dialog antara peneliti dan orang yang diwawancarai terkait topik penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pandangan terkait gerak dasar fundamental dari perspektif individu yang terlibat. 3) Teknik Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, catatan, atau arsip yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Dokumentasi ini dapat berupa catatan, laporan, atau dokumen lain yang menunjukkan perkembangan dan hasil belajar siswa dalam gerak dasar fundamental.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini:: 1) Reduksi data dilakukan dengan memastikan dan menulis kembali hasil data yang telah terkumpul. Langkah ini bertujuan untuk mengorganisir data agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. 2) Interpretasi data dilakukan dengan menafsirkan

hasil data dan menyajikannya dalam bentuk narasi. Melalui interpretasi, peneliti mencoba memahami makna dan pola yang terkandung dalam data yang telah dikumpulkan. 3) Inferensi data dilakukan untuk menyimpulkan temuan-temuan dari hasil observasi terkait pembelajaran gerak dasar fundamental. Proses inferensi dalam analisis ini melibatkan penarikan kesimpulan yang didasarkan pada data yang telah dianalisis. 4) Tahap tindak lanjut dilakukan dengan membuat langkah-langkah perbaikan atau rekomendasi untuk pelaksanaan selanjutnya. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi upaya perbaikan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil penelitian. 5) Kesimpulan diambil berdasarkan analisis hasil observasi yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kesimpulan ini disajikan dalam bentuk interpretasi atau pernyataan yang singkat dan padat.

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan analisis yang disebutkan di atas, peneliti dapat menggambarkan dan menganalisis hasil penelitian secara mendalam terkait dengan gerak dasar fundamental siswa SD Laboratorium UNP Kediri. Data yang dikumpulkan yaitu melalui observasi yang dilakukan sesuai dengan instrumen pengambilan data dapat dijelaskan dan dimodifikasi menjadi pedoman observasi yang dilengkapi dengan skala penilaian. Pedoman observasi ini digunakan untuk memandu peneliti dalam mengamati dan menilai gerak dasar fundamental siswa sebagai berikut:

- 1) Skor 4 = tingkat keaktifan yang sangat tinggi.
- 2) Skor 3 = tingkat keaktifan yang cukup tinggi.
- 3) Skor 2 = tingkat keaktifan yang kurang tinggi.

Dengan menggunakan rumus proporsi, nilai kesesuaian gerak dapat dihitung sebagai persentase.

$$\text{Kesesuaian Gerak (\%)} = \frac{\Sigma \text{nilai}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, akan diperoleh nilai dalam bentuk persentase. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

Keterangan:

- Kategori B : Baik (70,% - 100,%)
- Kategori C : Cukup (60%-67%)
- Kategori D : Kurang (35%-58,5%)

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan guna mendapatkan gambaran secara umum dan komprehensif tentang pengaruh Permainan Tradisional Goboy terhadap pengembangan gerak dasar fundamental siswa di Sekolah Dasar Laboratorium UNP Kediri. Dalam analisis data, peneliti akan melihat pola dan temuan yang muncul dari data yang dikumpulkan, termasuk data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Dalam tahap ini, peneliti melakukan tahap wawancara kepada guru mata pelajaran terkait PJOK di SD Laboratorium UNP Kediri, yaitu Ibu Anggi Kurniasari, S.Pd. Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi tentang beberapa aspek, antara lain karakteristik siswa, metode pembelajaran yang biasa digunakan, keterampilan siswa dalam materi tersebut, permasalahan yang dihadapi oleh guru disaat pembelajaran, serta nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan untuk mata pelajaran PJOK, dan jumlah siswa yang dapat mencapai batas KKM yang telah ditetapkan.

Dengan melakukan wawancara ini, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks pembelajaran dan situasi di dalam kelas Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Guru PJOK dapat menyampaikan gambaran tentang profil siswa, seperti karakteristik dan kemampuan mereka dalam gerak dasar fundamental.

2. Pelaksanaan (Action)

Pelaksanaan mengenai penelitian ini untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam satu sesi pertemuan dengan total alokasi waktu dua jam pelajaran, yang setara dengan dua kali pertemuan dengan durasi 35 menit per pertemuan. Pertemuan ini diadakan pada hari Jumat, tanggal 17 Juni 2023, dari pukul 07.00 hingga 09.30 WIB. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara kolaboratif dengan Ibu Anggi Kurniasari S.Pd, guru mata pelajaran PJOK, yang berperan sebagai pengamat atau observer pada kegiatan tersebut. Kegiatan tindakan ada tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan salam kepada siswa, yang dijawab oleh siswa sebagai bentuk salam balik. Setelah itu, dilakukan pembacaan doa sebelum memulai proses pembelajaran. Guru juga menanyakan kabar kepada siswa dan melakukan pengecekan kehadiran para peserta, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru memberikan pemahaman kepada siswa. Apersepsi ini berfungsi sebagai pengulangan atau penyegaran terkait dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui penyampaian apersepsi, guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari sebelumnya.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, guru mengarahkan siswa agar membentuk barisan dalam regu di lapangan. Hal ini dilakukan agar siswa dapat melihat dan memperhatikan penjelasan yang akan disampaikan oleh guru. Setelah siswa membentuk barisan, guru mulai menyampaikan materi dengan menjelaskan keterampilan gerak dasar fundamental melalui permainan tradisional Goboy.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, guru mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan refleksi bersama-sama, mengenai apa yang telah mereka lakukan dan pelajari selama selama pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk memikirkan dan membagikan pengalaman serta pemahaman mereka terkait dengan materi keterampilan gerak dasar fundamental melalui permainan tradisional Goboy.

3. Observasi

Dalam tahap observasi, guru mata pelajaran, yaitu Ibu Anggi Kurniasari, S.Pd, akan bertindak sebagai observer atau pengamat dalam penerapan permainan tradisional Goboy yang dilakukan oleh peneliti. Observasi yang dilaksanakan agar dapat mengamati kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran olahraga tradisional, khususnya dalam materi Permainan Tradisional Goboy terkait dengan gerak dasar fundamental anak.

Dalam observasi ini, Ibu Anggi Kurniasari akan memperhatikan aspek-aspek tertentu, seperti sejauh mana instruksi guru dipahami oleh siswa, tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam permainan, serta kemampuan siswa dalam melaksanakan gerakan dasar fundamental yang diajarkan. Observasi ini dapat

melibatkan pengamatan langsung, pengamatan tersembunyi, atau penggunaan instrumen pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional Goboy pada keterampilan gerak dasar siswa, selama penelitian dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut terlaksana baik dengan beberapa perbaikan yang dilaksanakan pada setiap tahap pelaksanaan. Metode permainan tradisional Goboy terbukti dapat membantu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penerapan metode permainan tradisional Goboy dilakukan pada hari Jumat, tanggal 16 Juni 2023, dalam waktu pembelajaran sekolah. Hasil observasi yang dilaksanakan kepada guru dan peserta didik selama kegiatan di sekolah, baik pada tahap awal, tahap inti, maupun tahap penutup, menunjukkan adanya kemajuan dan partisipasi yang positif.

Melalui pengamatan ini, dapat dilihat bahwa metode permainan tradisional Goboy efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dan kemampuan dalam melaksanakan gerakan-gerakan dasar yang diajarkan. Hal ini menunjukkan hasil dari penerapan permainan tradisional dalam kegiatan olahraga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa.

Tabel 1. Data hasil gerak dasar fundamental Siswa

Gerak Dasar		Rerata
1. Lari	Nilai Kategori	85% (B)
2. Meloncat	Nilai Kategori	76% (B)
3. Lompat	Nilai Kategori	76% (B)
4. Berjalan	Nilai Kategori	75% (B)
5. Menderap	Nilai Kategori	67% (C)

Berdasarkan hasil nilai gerak dasar fundamental, khususnya gerak lokomotor, siswa berada dalam kriteria baik. Nilai tertinggi siswa mencapai 85% dan masuk pada kriteria baik, pada hasil nilai terendah sebesar 67% dengan hasil kriteria cukup. Dalam gerak lokomotor, gerakan lari merupakan gerakan yang dikuasai oleh siswa, dengan angka persentase sebesar 85%.

Tabel 2. Data hasil gerak dasar fundamental Siswa.

Gerak Dasar		Rerata
1. Mendorong	Nilai	72%
	Kategori	B
2. Menarik	Nilai	65%
	Kategori	C
3. Memuntir badan	Nilai	76%
	Kategori	B
4. Mengayun	Nilai	70%
	Kategori	B
5. Menoleh	Nilai	70%
	Kategori	B
6. Memutar	Nilai	62%
	Kategori	C
Gerak Non Locomotor		

Berdasarkan hasil nilai kesesuaian gerak dasar fundamental, untuk gerak non-lokomotor, siswa berada dalam kategori baik. Nilai tertinggi siswa mencapai 76% dan masuk dalam kategori baik, sementara nilai terendah sebesar 62% masuk nilai kategori cukup. Dalam gerak non-lokomotor, gerakan memuntir badan merupakan gerakan yang dikuasai oleh siswa, dengan angka persentase sebesar 76%.

Tabel 3.Data hasil gerak dasar fundamental Siswa

Gerak Dasar		Rerata
1. Menangkap bola	Nilai	85%
	Kategori	B
2. Menggelinding bola	Nilai	70%
	Kategori	B
3. Menangkap bola	Nilai	76%
	Kategori	B
4. Memukul bola	Nilai	65%
	Kategori	C
5. Menendang	Nilai	70%
	Kategori	B
6. Melempar bola	Nilai	85%
	Kategori	B
Gerak Manipulatif		

Berdasarkan hasil nilai kesesuaian gerak dasar fundamental, khususnya gerak manipulatif, siswa berada pada kategori baik. Nilai tertinggi siswa mencapai 85% dan masuk pada hasil yang baik, sementara nilai terendah 65% masuk pada hasil kategori cukup. Dalam kategori gerak manipulatif, gerakan melempar dan menangkap bola adalah gerakan dikuasai oleh siswa, dengan angka persentase sebesar 85%.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, bahwa kondisi keterampilan gerak dasar siswa kelas atas SD Laboratorium dapat dikategorikan sebagai baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisa gerak dasar yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa memiliki keterampilan gerak dasar fundamental dalam kategori baik, baik itu gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, maupun gerak dasar manipulatif.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa keadaan gerak dasar fundamental siswa kelas atas SD Laboratorium dapat dikategorikan sebagai baik. Siswa telah

mampu mengembangkan keterampilan gerak dasar fundamental dengan baik melalui penerapan metode permainan tradisional Goboy dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan dan di bahas, dapat dilihat sebagai berikut ini: 1) Terdapat keterampilan gerak dasar oleh siswa melalui pembelajaran permainan tradisional Goboy yang diimplementasikan pada siswa kelas atas SD Laboratorium UNP Kediri. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa gerak dasar siswa, terutama gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, berada dalam kriteria baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang mencapai nilai baik, dengan persentase tertinggi mencapai 85% dan persentase terendah mencapai 67% untuk gerak lokomotor. Demikian pula, untuk gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif, persentase siswa yang mencapai nilai baik berkisar antara 62% hingga 76%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional Goboy efektif dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar siswa. 2) Permainan tradisional Goboy memiliki manfaat bagi siswa, seperti mengembangkan keterampilan motorik anak dan memberikan kesenangan dan kegembiraan dalam situasi kompetitif. Melalui permainan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka dengan kegiatan menyenangkan dan menarik. Selain itu, permainan tradisional Goboy yang dimodifikasi juga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Dengan menggabungkan unsur permainan tradisional dengan pembelajaran, agar siswa termotivasi dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Mawati Dwi, A. (2019). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Campang Raya*.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). *Universitas Teknokrat Indonesia Indonesia Sport Science And Education Journal Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar*. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>
- Rusli, M., Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, M., Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo kampus Hijau Bumi Tridharma, F., & HEA Mokodompit Kendari, J. (2022). *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar*. 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>

- Indra Yunika Dwi Cahya. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Dan Kecepatan Reaksi Bagi Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Smp It Abu Bakar Yogyakarta.*
- Muhamad Pandu, Y. (2020). Pengaruh Latihan Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Sd N 20 Air Saleh. *Skripsi*, 1–24.
- Wardana Aditya. W. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Beka Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Klepu 01 Kec. Pringapus Kab. Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*, 1–51.
- Suhendrik Rubi. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas Tinggi Di Sd Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*, 193.
- Pramudya Enjasega. (2016). Pengembangan Model Permainan Variasi Gerak Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Dan Manipulatif Pada Siswa Kelas Bawah Di Slb Bc (Tunagrahita) Pelita Ilmu Semarang Tahun 2015. *Skripsi*, 1–63.
- Rosidig. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Siswa Kelas V Sdn Tersan Gede 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang.*
- Mumtaza Fadli. (2016). Keterlaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Tonoboyo Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Skripsi*, 1–68.
- Ahmad Marzuqi, H. (2020). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN.*