



Implementasi Permainan Tradisional Goboy sebagai Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK SMA Negeri 14 Surabaya

A. Aulia Firda Mahanta^{1*}, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro², Ririn Dwitjahjono³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³SMA Negeri 14 Surabaya, Indonesia

E-mail: firdamahanta@gmail.com¹, bambangferianto@unesa.ac.id², ririndwitjahjono@gmail.com³

Alamat: Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah UNESA Surabaya, Indonesia

Korespondensi penulis: firdamahanta@gmail.com*

Abstract. *This research aims to overcome the problem of low interest in studying in class XI students at SMA Negeri 14 Surabaya through the innovative application of the traditional game Goboy. This research lasted for three months and involved 30 students as research subjects. Research data was obtained through observation, interviews and documentation. The research results show a significant increase in students' interest in learning, especially in the aspects of active participation and enthusiasm in participating in learning. However, there were several obstacles faced during the research, such as limited time and facilities*

Keywords: *Interest in learning, Implementation of the traditional Goboy game, Student*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menangani masalah Kurangnya antusiasme siswa kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya dalam belajar. Melalui penerapan inovasi permainan tradisional Goboy. Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan dan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa, terutama pada aspek partisipasi aktif dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas

Kata Kunci: Minat belajar, Implementasi permainan tradisional Goboy, Siswa

1. LATAR BELAKANG

Olahraga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran di sekolah melalui kelas pendidikan jasmani. Permainan tradisional berfokus pada tiga jenis gerakan utama: bergerak dengan melakukan perpindahan yang sangat gesit (seperti berjalan atau berlari), diam tetapi menggerakkan bagian tubuh (seperti membungkuk atau mengayun), dan menggunakan benda atau alat (seperti melempar atau menangkap bola). Gerakan-gerakan ini membantu mengembangkan keterampilan fisik. Saat ini dengan adanya teknologi, permainan simulasi menjadi lebih populer dibandingkan permainan tradisional. Karena dengan banyaknya game yang ada pada teknologi, peserta didik menjadi kurang aktif, tidak sehat, dan lebih rentan terhadap kecanduan. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa olahraga tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Nurwiyanto dkk. (2021) menemukan bahwa olahraga tradisional dapat merangsang anak-anak untuk lebih aktif dan meningkatkan berbagai keterampilan seperti motorik, kognitif, emosi, dan sosial. Maryuni dan Nasrulloh (2022) menambahkan bahwa olahraga tradisional Cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sambil bermain, sekaligus menjaga kesehatan fisik mereka. Selain itu, penelitian oleh

Rusmana dkk. (2022), Ramadhani (2018), dan Rachmawati dkk. (2020) menunjukkan bahwa olahraga tradisional juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter positif pada anak, seperti rasa tanggung jawab, ketelitian, dan kepercayaan diri. Meskipun pendidikan jasmani dan olahraga sering kali membingungkan, keduanya sebenarnya berbeda. Pendidikan olahraga cenderung kompetitif dan berfokus pada pencapaian prestasi, sedangkan pendidikan jasmani lebih mengutamakan keterampilan proses ketimbang hasil akhir, dengan penekanan pada permainan yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, terdapat berbagai ilmu dan teori yang diajarkan, termasuk dalam PJOK. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018, ini adalah proses pembelajaran berkelanjutan yang dapat membantu guru dalam pengembangan karakter peserta didik.

Guru dapat bereksperimen dengan berbagai cara untuk menyampaikan materi PJOK, guru perlu memilih pendekatan yang tepat agar siswa mudah memahami materi. Pemilihan model dan metode pembelajaran sangat penting karena akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Lingkup PJOK sangat luas, meliputi permainan, olahraga, aktivitas fisik, dan pembelajaran ekstrakurikuler. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang terus berkembang, baik dari segi kognitif, psikomotor, maupun emosional. Ashari (2019) menyatakan bahwa olahraga tradisional yang termasuk dalam kategori olahraga permainan memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kondisi fisik, seperti daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan. Manfaat ini sangat penting, terutama bagi anak atau siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Dengan menggunakan metode modifikasi permainan tradisional pada proses pembelajaran PJOK yang mana sebagai media untuk meningkatkan minat belajar dan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan guru.

Dalam aktivitas pembelajaran PJOK di SMA Negeri 14 Surabaya, sebagian siswa kurang antusias mengikuti kegiatan. Mereka menunjukkan kelemahan dalam kondisi fisik dan sering mengeluhkan metode pembelajaran yang monoton serta kurang bervariasi dari guru. Hal ini membuat mereka merasa bosan dan kurang bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan berkelanjutan. Selain itu, penggunaan metode yang mendorong partisipasi aktif siswa masih belum optimal. Pendekatan bermain sebagai sarana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar PJOK. Dengan pendekatan ini, guru bisa memberikan penjelasan yang lebih rinci. Inovasi media pembelajaran, seperti permainan tradisional goboy, dapat meningkatkan interaksi sosial dan melibatkan tujuan yang saling terkait antar anggota kelompok, di mana keberhasilan individu bergantung pada pencapaian tujuan bersama (Santosa, 2012).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara **berulang** sebanyak tiga siklus dalam kerangka PTK, yakni pra-siklus, siklus I, dan siklus II pada siswa kelas XI SMAN 14 Surabaya yang dipilih secara purposive. Pengolahan data hasil tes dan observasi diolah secara kuantitatif untuk menghasilkan deskripsi data yang mendalam dan menggunakan persentase untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa. Tujuan utama ini (PTK) untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan mengadopsi siklus yang diusulkan oleh Sugiyono (2010). Model ini berjalan dalam empat tahap yang membentuk satu siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap refleksi, analisis, sintesis, dan evaluasi hasil pengamatan seringkali menimbulkan masalah atau pemikiran baru yang perlu diperhatikan, sehingga siklus yang dirancang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dimulai pada semester genap tahun 2024, tepatnya saat berlangsungnya pembelajaran PJOK di kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya. Sesuai jadwal, siswa kelas XI mengikuti pelajaran PJOK satu kali dalam seminggu selama 3 jam pelajaran pada hari Jumat. Penelitian ini berfokus pada kelas PJOK karena ditemukan adanya sebagian siswa yang kurang berantusias dalam mengikuti pelajaran ini dibandingkan mata pelajaran lainnya.

Pra Siklus

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi pendahuluan dan prasiklus untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran olahraga, khususnya di kelas XI SMAN 14 Surabaya. Fokus observasi meliputi proses pembelajaran keaktifan siswa.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

No	Aktivitas Siswa	F	N	%
1	Keterlibatan	11	30	36%
2	Ketekunan	7	30	23%
3	Perhatian	9	30	30%
Rata-rata				29%

Hasil data memaparkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran PJOK sangat rendah, dengan persentase keterlibatan, ketekunan, dan perhatian siswa yang sangat rendah pula. Rata-rata, hanya 29% siswa yang menunjukkan motivasi dalam belajar PJOK. Oleh karena itu, peneliti berencana menerapkan metode permainan tradisional goboy untuk Menumbuhkan minat belajar siswa.

Pelaksanaan Siklus I

Mengacu pada hasil pengamatan awal, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK. Hasil analisis selengkapnya, perhatikan data berikut.

Tabel 2. Hasil Siklus I

No	Kegiatan Siswa	F	N	%
1	Keterlibatan	21	30	70%
2	Ketekunan	11	30	36%
3	Perhatian	17	30	56%
Rata-Rata				54%

Terlihat peningkatan Ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran PJOK, terutama pada indikator ketekunan. Namun demikian, secara umum minat belajar siswa masih di angka 54%. Untuk membangkitkan minat belajar siswa peneliti berencana Menerapkan pendekatan permainan permainan tradisional goboy pada pembelajaran PJOK.

Pelaksanaan Siklus II

Hasil evaluasi menunjukkan tindakan yang dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa PJOK telah membuahkan hasil yang positif. Perkembangan yang pesat terlihat jelas dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Kegiatan Siswa	F	N	%
1	Keterlibatan	25	30	83%
2	Ketekunan	20	30	66%
3	Perhatian	24	30	80%
Rata-Rata				76%

Hasil data mengindikasikan bahwa mayoritas siswa berpartisipasi penuh dalam aktivitas belajar PJOK. Namun, persentase siswa yang menunjukkan ketekunan dan fokus masih perlu ditingkatkan. Namun demikian, minat belajar siswa pada umumnya cukup tinggi, namun aspek ketekunan masih menjadi tantangan. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih efektif.

Penelitian ini membuktikan bahwa minat belajar siswa secara signifikan dari pra-siklus hingga siklus 2, sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Data lengkapnya dapat diamati pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Data Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kegiatan Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus 2
1	Keterlibatan	36%	70%	83%
2	Ketekunan	23%	36%	66%
3	Perhatian	30%	56%	80%

Pembahasan

Pada kondisi sebelum penerapan model pembelajaran berbasis permainan, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan fisik relatif rendah. Namun, setelah penerapan model ini, fakta bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan menunjukkan bahwa integrasi antara unsur permainan dan pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Secara komprehensif, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan Goboy telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kondusif bagi siswa PJOK di SMA Negeri 14 Surabaya, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Suasana belajar di kelas PJOK SMA Negeri 14 Surabaya menjadi lebih hidup dan menyenangkan berkat penerapan permainan Goboy, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Akhmad, I. (2016). Standar kompetensi mata pelajaran PJOK. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Pendidikan*, 1–8.
- Asmajaya, D., Neigeiri, S., & Seii T., P. (2022). Efforts to improve bullet shot learning outcomes through the circuit method and tool modifications for middle school students. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2).
- Atmaja, B. R. E., Nurhayati, F., & Yohanes, G. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar servis bawah bolavoli menggunakan pendekatan drill dan permainan di kelas VA SDN Putat Gede 1/94. *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 1(1), 1–11.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, 3, 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fridayati, B. A., Lubis, M. R., Fitriatun, E., & Yusuf, R. (2022). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani adaptif di sekolah dasar inklusif. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 41–56. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.608>
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahfuid, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Universitas Teknokrat Indonesia Sport Science and Education Journal*. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>
- Mawati Dwi, A. (2019). Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor siswa kelas III SD Negeri 1 Campang Raya.
- Moeirianto, E., Valianto, B., & Deìwi, R. (2020). Influence of game methods and interest on the basis of motion learning skills. *State Ruin SDN 105345 Sidodadi*, 23(UinicOSS 2019), 158–161. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.045>
- Muhamad Pandu, Y. (2020). Pengaruh latihan permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan kesegaran jasmani anak sekolah dasar kelas 5 SDN 20 Air Saleh. *Skripsi*, 1–24.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2021). Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Ruisli, M., & Juiruisan, P. (2022). Luimbuing inovasi: Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Sapuitra, A. I., Zawawi, M. A., & Weida, A. (2020). Analysis of Goboy traditional games on fundamental basic movements of SD Laboratory UNP Kediri students. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan*. <https://journal.nusantaraspota.com/index.php/s/index>

- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (PDFDrive). In Bandung Alf (p. 143).
- Veîrawati, I., Deîwi, R., & Ritonga, D. A. (2021). Development of modification of big ball games with a play approach in order to develop basic movement skills in elementary school students. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3186–3192.