



Analisis Tingkat Pengetahuan dan Minat Siswa Terhadap Olahraga Tradisional Gobak Sodor

Naura Desyifa Tourina¹, Faiq Roghib Alwan², M umar farouq Alwy³, Muhammad Naufal Nibrasudin⁴, Aurellio Frederick Sikone⁵, Via Diah Rohmana⁶, Bayu Pradana Bachtiar Saputra⁷

¹⁻⁶Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁷Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

***e-mail: nauradesyifaa@gmail.com**

Diterima:
05 July 2026

Dipresentasikan:
30 July 2026

Terbit:
5 Oktober 2026

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai edukatif serta berperan dalam meningkatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Namun, perkembangan teknologi di era digital berpotensi memengaruhi tingkat pengetahuan dan minat generasi muda terhadap permainan tradisional, termasuk Gobak Sodor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pengetahuan dan minat siswa SMKN 2 Kediri terhadap permainan tradisional Gobak Sodor di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 105 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert lima tingkat. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir pernyataan valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,1614$), sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,918 yang menunjukkan instrumen sangat reliabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa didominasi kategori sangat tinggi sebanyak 59 siswa (56%) dan kategori tinggi sebanyak 46 siswa (44%). Sementara itu, tingkat minat siswa didominasi kategori tinggi sebanyak 64 siswa (60,95%), kategori sangat tinggi sebanyak 32 siswa (30,48%), dan kategori sedang sebanyak 9 siswa (8,57%). Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa SMKN 2 Kediri memiliki tingkat pengetahuan yang sangat baik serta minat yang tinggi terhadap permainan tradisional Gobak Sodor meskipun berada di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci: Pengetahuan, Minat, Gobak Sodor, Permainan Tradisional, Era Digital.

PENDAHULUAN

Kekayaan permainan tradisional Indonesia dapat ditemukan di hampir seluruh wilayah Nusantara. Olahraga tradisional adalah bagian dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga berfungsi sebagai media untuk membangun karakter, meningkatkan kebugaran, dan menanamkan nilai-nilai sosial budaya kepada masyarakat, terutama generasi muda (Irmansyah et al., 2020; Kashuri et al., 2025). Gobak Sodor adalah salah satu permainan tradisional yang sangat populer. Itu disebut dengan berbagai nama di setiap wilayah, seperti "Panjang



tangan" di Riau, "Asing" di Makassar, "Galah Asin" di Jawa Barat, dan "Galah Panjang" di Malaysia (Pudjoatmodjo et al., 2022). Sejak lama, permainan ini telah menjadi bagian dari kehidupan sosial orang Indonesia. Itu memiliki nilai-nilai budaya yang penting untuk dilestarikan. Gobak Sodor adalah permainan beregu di mana setiap tim terdiri dari 3 hingga 5 pemain (Al Munawar et al., 2023; Irmansyah et al., 2020). Secara operasional, permainan ini menuntut kerja sama, kecepatan reaksi, dan strategi untuk menembus atau menghalangi lawan melewati garis akhir. Oleh karena itu, kemampuan motorik dan kekuatan fisik pemainnya secara natural dilatih dalam permainan ini (Flaviani et al., 2023; Rosidah et al., 2022). Gobak Sodor tidak hanya melakukan olahraga; itu juga memiliki nilai-nilai pendidikan karakter penting, seperti disiplin, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, kerja sama tim, dan sportivitas (Rohmad Subagio, Asep Muhyidin, Suroso Mukti Leksono, 2024; Sholikin et al., 2022). Gobak Sodor memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat pembelajaran olahraga di sekolah. Ini akan meningkatkan keterampilan gerak siswa dan meningkatkan sikap sosial mereka secara keseluruhan (Rahmat Ilahi et al., 2025; Sari et al., 2021).

Meskipun demikian, olahraga tradisional, seperti Gobak Sodor, menghadapi masalah besar di era modern. Perkembangan teknologi, terutama smartphone, media sosial, dan permainan online, telah mengubah pola aktivitas fisik remaja, mengubah mereka dari yang semula aktif menjadi sedentari (Risma, 2022; Yusuf et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan smartphone lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas pasif dan kurang bergerak, yang menyebabkan mereka menjadi kurang aktif (Dergham et al., 2023; Yusuf et al., 2022). Selain itu, diketahui bahwa intensitas penggunaan perangkat tersebut memberikan kontribusi sebesar 10,4% terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa yang belajar di sekolah menengah atas (Tini Martini, R. Dadan Pra Rudiana, 2025). Pengetahuan dan partisipasi siswa dalam permainan tradisional terpengaruh negatif oleh kondisi ini (Rosidah et al., 2022). Misalnya, penelitian yang dilakukan di Kota Pontianak menemukan bahwa hanya 37% siswa yang bermain permainan tradisional secara teratur, sementara 63% lainnya bermain dengan intensitas yang jarang atau sangat jarang (Triyansah, 2023). Fenomena serupa juga terjadi pada Gobak Sodor. Ini semakin sulit ditemukan oleh anak-anak di era modern karena dianggap tidak menarik seperti permainan elektronik saat ini (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Pudjoatmodjo et al., 2022; Syahril et al., 2025).

Pengetahuan dan minat adalah dua komponen penting dalam pendidikan jasmani yang memengaruhi partisipasi siswa dalam olahraga tradisional. Memiliki pemahaman yang baik tentang sejarah, aturan, filosofi, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional membantu orang menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam permainan (Rulyansah et al., 2022; Triyansah, 2023). Minat belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan permainan tradisional yang disajikan secara kontekstual dan menyenangkan. Ini mencakup elemen perhatian, keterlibatan, dan keinginan untuk berpartisipasi (Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harja, 2019; Roncal-Belzunce et al., 2024). Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan karakter mereka (Felix Adriano Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel

Cristian, 2025; Witte et al., 2023). Permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat menjadi salah satu sarana strategis untuk meningkatkan literasi fisik nasional Indonesia, meskipun 56% dari populasi berada dalam kategori sedang (Sudarwo et al., 2023).

Kajian ilmiah yang secara khusus menganalisis pengetahuan dan minat siswa Sekolah Menengah Kejuruan terhadap Gobak Sodor di era digital masih sedikit, meskipun banyak penelitian telah menekankan pentingnya olahraga tradisional. Sebagian besar penelitian telah berkonsentrasi pada siswa sekolah dasar (Irmansyah et al., 2020), jenis permainan tradisional yang berbeda dari Gobak Sodor (Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harja, 2019), atau aspek motivasi yang tidak selalu mencerminkan kondisi sebenarnya siswa SMK (Tini Martini, R. Dadan Pra Rudiana, 2025). Salah satu ciri khas siswa sekolah menengah kejuruan adalah paparan teknologi digital yang lebih tinggi. Ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka sangat bergantung pada perangkat digital dalam aktivitas akademik dan praktik kejuruan mereka (Tini Martini, R. Dadan Pra Rudiana, 2025). Peneliti percaya bahwa, mengingat kelemahan-kelemahan tersebut, penting untuk melakukan penelitian yang secara khusus mengukur tingkat pengetahuan dan minat siswa SMK terhadap permainan Gobak Sodor tradisional di tengah perkembangan digital.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan siswa tentang sejarah, aturan, dan filosofi Gobak Sodor serta minat mereka terhadap olahraga tradisional Gobak Sodor di era digital. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoritis untuk kemajuan ilmu pendidikan jasmani, khususnya terkait dengan studi olahraga tradisional di era digital. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan tentang subjek serupa. Mereka juga diharapkan dapat membantu guru PJOK dalam merancang pembelajaran yang adaptif, sekolah dalam menetapkan kebijakan pelestarian budaya lokal, dan orang-orang yang membuat kebiasaan baru.

METODE

Dalam penelitian ini, metode survei digunakan sebagai pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis tingkat pengetahuan dan minat siswa terhadap permainan Gobak Sodor tradisional di era modern, berdasarkan informasi yang mereka berikan melalui angket. Metode survei dipilih karena memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi objektif tentang kondisi yang sedang diteliti melalui pengukuran kuantitatif.

Studi ini dilakukan di SMKN 2 Kediri pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Penelitian ini melibatkan semua siswa SMKN 2 Kediri. Untuk penelitian ini, teknik purposive sampling digunakan untuk memilih 105 siswa yang aktif di SMKN 2 Kediri. Pilihan responden didasarkan pada kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang bersedia menjadi responden dan mengisi angket secara menyeluruh.

Penelitian menggunakan angket tertutup, yang disusun berdasarkan indikator yang digunakan untuk masing-masing variabel penelitian. Pengetahuan tentang permainan tradisional Gobak Sodor adalah variabel pertama, yang mencakup indikasi tentang sejarah permainan, aturannya, manfaatnya, dan nilai budayanya. Variabel kedua adalah minat terhadap permainan tradisional Gobak Sodor, yang mencakup

indikasi seperti ketertarikan, perasaan senang, dan keinginan untuk berpartisipasi. Variabel ketiga adalah minat terhadap permainan tradisional Gobak Sodor di era digital.

Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) adalah lima skala Likert yang digunakan untuk mengevaluasi setiap aspek pernyataan. Komentar positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan Komentar negatif diberi skor terbalik, yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5.

Sebelum data dianalisis, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan program statistik IBM SPSS. Untuk menguji validitas, korelasi Product Moment Pearson digunakan. Ini dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai r tabel lebih besar dari r hitung, butir pernyataan dianggap valid. Selanjutnya, koefisien alfa Cronbach digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen. Instrumen dianggap reliabel jika memiliki nilai alfa Cronbach setidaknya 0,60, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik.

Izin sekolah diperlukan sebelum pengumpulan data dilakukan. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan siswa mengisi angket secara langsung di kelas. Setiap informasi yang dikumpulkan disimpan secara rahasia dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian.

Nilai frekuensi, persentase, rata-rata, dan simpangan baku dari masing-masing variabel penelitian dihitung dengan menggunakan program statistik deskriptif IBM SPSS. Rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase dari setiap kategori:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Frekuensi responden pada setiap kategori
- N = Jumlah seluruh responden

Selanjutnya, skor untuk masing-masing variabel diperoleh dengan menjumlahkan skor setiap peserta. Kemudian skor total ini diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kategori Tingkat Pengetahuan dan Minat Siswa

Persentase	Kategori
81–100	Sangat Tinggi
61–80	Tinggi
41–60	Sedang
21–40	Rendah
0–20	Sangat Rendah

Untuk menunjukkan jumlah responden berdasarkan tingkat pengetahuan dan minat, hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang. Selanjutnya, data diinterpretasikan secara deskriptif untuk menunjukkan tingkat pengetahuan dan minat siswa SMKN 2 Kediri dalam permainan Gobak Sodor tradisional di era modern.

HASIL

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

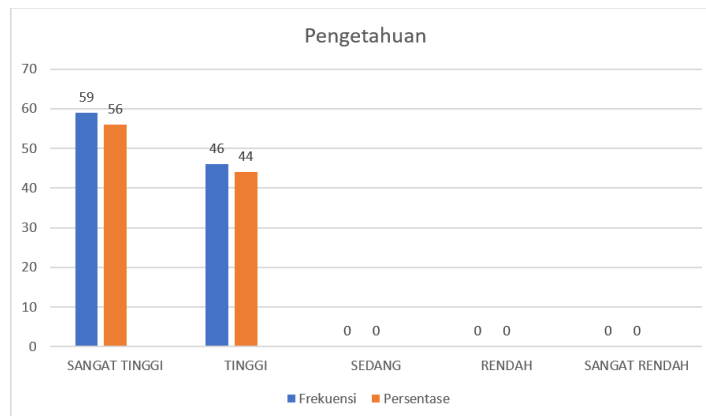
Pernyataan	Pearson Correlation > 0.1614
P1	0.448
P2	0.486
P3	0.475
P4	0.539
P5	0.606
P6	0.573
P7	0.444
P8	0.459
P9	0.555
P10	0.481
P11	0.524
P12	0.617
P13	0.767
P14	0.709
P15	0.728
P16	0.772
P17	0.773
P18	0.592
P19	0.694
P20	0.689
P21	0.655
P22	0.701
P23	0.544
P24	0.272

Setiap satu dari 24 pernyataan mendapatkan nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,1614) pada taraf signifikansi 5%, yang menunjukkan bahwa semua pernyataan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson menunjukkan hal ini.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

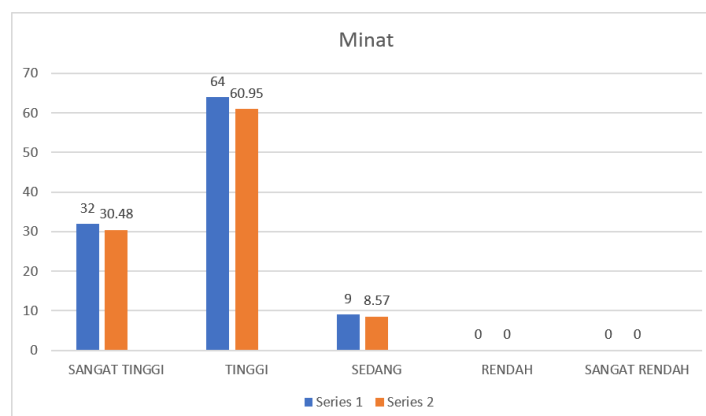
Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Pengetahuan dan Minat	0,918	> 0,60	Sangat Reliabel

Hasil uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,918, yang lebih besar dari batas minimum 0,60. Ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian sangat reliabel dan memiliki konsistensi internal yang sangat baik dalam mengukur variabel yang diuji.



Gambar 1. Diagram Distribusi Tingkat Pengetahuan Siswa SMKN 2 KEDIRI Terhadap Permainan Gobak Sodor

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 105 responden menunjukkan bahwa siswa SMKN 2 Kediri didominasi dalam pengetahuan mereka tentang permainan tradisional Gobak Sodor dalam kategori sangat tinggi (59 siswa, atau 56 persen), dan 46 siswa, atau 44 persen, berada dalam kategori tinggi. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang sangat baik tentang permainan Gobak Sodor tradisional.



Gambar 2. Diagram Distribusi Tingkat Minat Siswa SMKN 2 KEDIRI Terhadap Permainan Gobak Sodor

Hasilnya menunjukkan bahwa dari 105 siswa yang disurvei, minat siswa SMKN 2 Kediri terhadap permainan tradisional Gobak Sodor didominasi oleh siswa dalam kategori tinggi, yaitu 64 siswa (60,95%), diikuti oleh 32 siswa (30,48%), dan 9 siswa (8,57%). Tidak ada siswa dalam kategori sedang atau sangat rendah. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat tertarik dengan permainan Gobak Sodor tradisional di era modern.

PEMBAHASAN

Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Tradisional Gobak Sodor

Hasil analisis deskriptif yang dilakukan terhadap 105 responden menunjukkan bahwa secara keseluruhan, 100% siswa SMKN 2 Kediri berada dalam kategori sangat tinggi dan sangat tinggi, dengan 59 siswa (56 persen) dan 46 siswa (44 persen). Dengan demikian, semua siswa berada dalam kategori sangat tinggi dan sangat tinggi, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata siswa SMKN 2 Kediri sangat memahami permainan tradisional Gobak Sodor, termasuk sejarahnya, aturannya, filosofinya, dan nilai-nilai budayanya.

Banyak faktor yang saling berhubungan dapat menjelaskan tingkat pengetahuan yang tinggi ini. Pertama, wilayah Jawa Timur, termasuk Kediri, memiliki tradisi lisan yang kuat, sehingga permainan tradisional seperti Gobak Soder seringkali diperkenalkan sejak dini oleh orang tua, keluarga besar, dan orang-orang di sekitarnya. Kedua, ketika Gobak Sodor dimasukkan ke dalam materi pembelajaran PJOK di sekolah dasar, paparan siswa terhadap permainan ini menjadi lebih besar (Irmansyah et al., 2020). Ketiga, pengetahuan adalah domain kognitif yang lebih tahan terhadap gempuran era digital dibandingkan dengan domain perilaku. Akibatnya, meskipun intensitas bermain dapat menurun, pengetahuan tentang permainan tradisional sebagian besar tetap relevan (Maulana Aditia et al., 2023; Yusuf et al., 2022).

Hasil penelitian Irmansyah et al. menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor tradisional berakar dalam ingatan guru pendidikan jasmani dan membentuk pengalaman masa lalu yang diwakili dalam pengetahuan saat ini (Irmansyah et al., 2020). Namun, hasil penelitian ini menunjukkan tren yang lebih baik. Studi Triyansyah di Kota Pontianak menemukan bahwa intensitas siswa bermain permainan tradisional hanya 37%, sedangkan 63% lainnya bermain dengan intensitas jarang atau sangat jarang (Triyansah, 2023). Triansyah juga menyebutkan tujuh masalah utama yang dihadapi siswa: tidak adanya teman bermain (67%), kekurangan alat (47%), dan ketakutan cid. Salah satu perbedaan utama antara konteks penelitian ini dan situasi di Pontianak adalah fakta bahwa hambatan "tidak tahu cara bermain" yang signifikan tidak ditemukan dalam penelitian ini. Ini tercermin dari semua siswa yang memiliki pengetahuan kategori tinggi dan sangat tinggi.

Selain itu, pengetahuan yang baik tentang permainan tradisional sangat penting untuk menumbuhkan apresiasi dan minat terhadap warisan budaya lokal (Rulyansah et al., 2022; Triyansah, 2023). Pengetahuan tentang sejarah permainan, aturan, dan filosofi yang terkandung di dalamnya berfungsi sebagai dasar untuk pembentukan identitas budaya dan karakter siswa (Kalmanovich, 2022). Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi belum sepenuhnya mengubah pengetahuan siswa tentang permainan tradisional. Dengan demikian, upaya pelestarian berbasis pengetahuan masih dapat dikembangkan pada siswa SMK.

Tingkat Minat Siswa terhadap Permainan Tradisional Gobak Sodor di Era Digital

Tingkat minat siswa SMKN 2 Kediri terhadap Gobak Sodor didominasi oleh kategori tinggi, yang terdiri dari 64 siswa (60,95%), kategori sangat tinggi, yang terdiri dari 32 siswa (30,48%), dan kategori sedang, yang terdiri dari 9 siswa (8,57%). Tidak ada siswa dalam kategori rendah atau sangat rendah. Oleh karena itu, secara keseluruhan, 91,43% siswa memiliki minat yang tinggi atau sangat tinggi.

Ada banyak cara untuk memahami tingginya minat siswa ini. Pertama, Ilahi et al. menemukan bahwa Gobak Sodor adalah permainan yang menggabungkan elemen rekreasi, kerja sama tim, dan kesenangan. Mereka menemukan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor memiliki indeks kepuasan sebesar 81,1%, dengan elemen kesenangan bermain, kerja sama tim, dan keuntungan dari aktivitas fisik mendapat skor tertinggi (Rahmat Ilahi et al., 2025). Kedua, terbukti bahwa penggunaan permainan tradisional yang disajikan secara kontekstual dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ini karena permainan membuat siswa merasa senang, terlibat, kreatif, dan aktif (Felix Adriano Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel Cristian, 2025; Gong et al., 2021; Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harja, 2019).

Tetapi temuan 9 siswa (8,57%) yang berada dalam kategori sedang menunjukkan bahwa ada sesuatu yang perlu diperhatikan. Meskipun relatif kecil, persentase ini menunjukkan bahwa ada masalah nyata yang bersumber dari era digital terhadap minat siswa. Kecanduan smartphone diketahui menjadi salah satu penyebab utama perilaku tidak aktif dan penurunan aktivitas fisik remaja. Akibatnya, aktivitas konvensional semakin terpinggirkan (Yusuf et al., 2022). Bahkan, hasil penelitian dan Widayanti di Sidoarjo menunjukkan hubungan signifikan antara keduanya: 65,5% responden kecanduan smartphone dan 58,8% remaja dalam kategori aktivitas fisik rendah ($p = 0,044$). Selain itu, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget pada populasi siswa SMK memberikan kontribusi sebesar 10,4% terhadap tingkat kebugaran jasmani; temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin sedikit tingkat kebugaran jasmani (Tini Martini, R. Dadan Pra Rudiana, 2025). Ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa karena pertumbuhan urbanisasi dan ketergantungan mereka pada teknologi, internet, dan media sosial, Generasi Z, termasuk anak-anak yang tinggal di wilayah pedesaan, sangat jarang memainkan permainan tradisional (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Zuraini et al., 2025).

Tetapi temuan ini membuat kita lebih optimistis. Menurut survei yang dilakukan oleh Pudjoatmodjo et al., 80 persen responden tertarik untuk memainkan Gobak Sodor dalam bentuk permainan elektronik (Pudjoatmodjo et al., 2022), yang menunjukkan bahwa minat terhadap permainan tradisional dapat dipertahankan dan bahkan dapat ditingkatkan dengan menambahkan teknologi yang tepat. Salah satu pendekatan yang menguntungkan untuk menarik siswa yang lebih akrab dengan media digital adalah menggunakan teknologi sambil mempertahankan esensi budaya permainan (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Pudjoatmodjo et al., 2022). Dengan mempertimbangkan peluang ini, strategi pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual harus diterapkan pada 8,57% siswa kategori sedang (Felix Adriano

Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel Cristian, 2025) untuk meningkatkan minat mereka menjadi sebanding dengan teman satu sekolah mereka.

Keterkaitan antara Pengetahuan dan Minat

Data penelitian menunjukkan pola yang menarik dan bermakna ketika dilihat secara menyeluruh. Seluruh siswa (100%) memiliki pengetahuan tentang kategori tinggi dan sangat tinggi, dan mayoritas siswa (91,43%) juga memiliki minat pada kategori tersebut. Hanya 8,57% siswa memiliki pengetahuan yang baik, tetapi minatnya sedang. Pola tersebut menunjukkan dua hal yang sangat penting. Pertama, pengetahuan sangat penting, tetapi tidak cukup untuk menjamin tingginya minat. Meskipun semua siswa tahu permainan Gobak Sodor, tidak semua dari mereka sangat tertarik untuk memainkannya. Tingkat minat tampaknya dipengaruhi oleh variabel kontekstual seperti variasi pengalaman bermain, dukungan lingkungan sosial, ketersediaan waktu luang, dan paparan terhadap aktivitas digital (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Triyansah, 2023)

Kedua, siswa SMKN 2 Kediri menunjukkan konsistensi antara pengetahuan mereka dan minat mereka. Ternyata tidak ada siswa yang memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi tetapi tidak memiliki minat pada kategori sedang hingga sangat tinggi. Hasilnya mendukung gagasan bahwa pengetahuan yang baik tentang permainan tradisional sangat penting untuk menumbuhkan minat untuk berpartisipasi (Rulyansah et al., 2022; Triyansah, 2023). Sebaliknya, fakta bahwa 8,57% siswa memiliki pengetahuan yang baik tetapi juga memiliki minat yang tinggi menunjukkan bahwa pengetahuan saja belum cukup. Untuk mengubah pengetahuan menjadi minat yang nyata, diperlukan insentif partisipatif.

Implikasi Penelitian

Siswa SMKN 2 Kediri memiliki modal budaya yang kuat untuk mendukung pelestarian permainan tradisional Gobak Sodor, menurut hasil tingkat pengetahuan yang tinggi (100%) dan minat yang tinggi (91,43%). Hasil ini menguntungkan karena banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa generasi muda kurang terlibat dalam olahraga tradisional (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Syahril et al., 2025; Triyansah, 2023).

Secara sederhana, temuan ini menunjukkan beberapa hal. Pertama, guru PJOK dapat menggunakan Gobak Sodor sebagai metode pembelajaran alternatif yang dapat diterima tanpa terkendala oleh tingkat pengetahuan dasar siswa yang rendah (Felix Adriano Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel Cristian, 2025). Kedua, sekolah dapat membuat kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan budaya yang berbasis Gobak Sodor untuk memenuhi minat siswa yang tinggi (Suprayitno et al., 2023). Ketiga, strategi pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan diperlukan untuk 8,57% siswa dalam kategori sedang (Felix Adriano Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel Cristian, 2025; Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harja, 2019). Keempat, mengadaptasi teknologi, seperti membuat versi elektronik Gobak Sodor yang mempertahankan nilai budaya permainan (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Pudjoatmodjo et al., 2022), dapat menjadi pendekatan kreatif untuk menarik siswa yang lebih terbiasa dengan media digital.

Secara teoritis, penelitian ini membantu mengembangkan literatur tentang pelestarian olahraga tradisional di kalangan remaja, khususnya pada kelompok SMK yang jarang dipelajari. Hasil penelitian ini berbeda dari penelitian serupa di daerah lain karena memori kolektif tentang Gobak Sodor yang kaya di Jawa Timur. Pergeseran minat adalah hambatan terbesar dalam pelestarian olahraga tradisional di kalangan remaja. Ini karena literasi fisik di Indonesia saat ini baru mencapai 56%, atau kategori sedang (Sudarwo et al., 2023). Hasil penelitian ini memberi harapan bahwa modal budaya dan pengetahuan yang baik masih dapat dipertahankan; oleh karena itu, rencana untuk meningkatkan minat populasi serupa harus terus dikembangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mencapai dua kesimpulan utama yang menjawab tujuan penelitian: data telah dianalisis dan dibahas oleh 105 siswa SMKN 2 Kediri.

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa SMKN 2 Kediri memiliki pengetahuan yang secara keseluruhan positif tentang permainan tradisional Gobak Sodor; 59 siswa (lima puluh enam persen) berada dalam kategori sangat tinggi, dan 46 siswa (empat puluh empat persen) berada dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, semua siswa yang disurvei berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Siswa tidak memiliki pengetahuan sedang, rendah, atau sangat rendah. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa SMKN 2 Kediri sangat memahami sejarah, aturan, filosofi, dan nilai-nilai permainan tradisional Gobak Sodor. Ini menunjukkan bahwa modal pengetahuan sebagai dasar pelestarian budaya lokal masih ada di kalangan siswa SMK di Kediri.

Kedua, tingkat minat siswa SMKN 2 Kediri terhadap permainan Gobak Sodor tradisional di era digital juga positif, meskipun dengan distribusi yang berbeda. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada siswa dalam kategori rendah atau sangat rendah; 64 siswa (60,95%) berada dalam kategori tinggi, 32 siswa (30,48%) berada dalam kategori sangat tinggi, dan 9 siswa (8,57%) berada dalam kategori sedang. Secara kumulatif, 91,43% siswa berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, dan 8,57% siswa tetap berada dalam kategori minat yang moderat. Selain itu, temuan ini menunjukkan bahwa minat siswa secara umum berada dalam kategori yang baik. Namun, mengingat hubungan erat antara penggunaan gadget, perilaku sedentari, dan penurunan keterlibatan dalam aktivitas tradisional, masalah penurunan minat sebagai dampak era digital masih nyata dan perlu direspons secara strategis (Yusuf et al., 2022).

Hasilnya menunjukkan bahwa kombinasi pengetahuan pada kategori tinggi dan minat pada kategori tinggi (sangat tinggi pada lebih dari 91% siswa) menunjukkan kemungkinan besar bahwa siswa SMK akan mempertahankan permainan Gobak Sodor tradisional. Namun, pengetahuan belum sepenuhnya mampu meningkatkan semua siswa ke kategori minat tertinggi, dengan 8,57% siswa yang memiliki pengetahuan. Disarankan agar guru PJOK membuat strategi pembelajaran partisipatif dari pengetahuan yang sudah kuat. Disarankan juga agar sekolah memberikan ruang untuk kegiatan Gobak Sodor secara teratur. Semua pihak juga harus mempertimbangkan adaptasi teknologi yang mempertahankan esensi budaya permainan (Pratalaharja & Dirgantoro, 2021; Pudjoatmodjo et al., 2022). Penelitian



lebih lanjut diperlukan untuk melihat variabel lain, seperti motivasi atau perilaku sedentari, dan menguji seberapa efektif intervensi berbasis Gobak Sodor untuk meningkatkan minat dan aktivitas fisik siswa di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawar, A., Hendrawan, D., Sari, D. M., Syaleh, M., Keliat, P., & Habibi, A. (2023). The Formation Of The Physical Condition Of Students Through A Game Gobak Sodor Year 2021. *ACPES*, 2021–2023. <https://doi.org/10.4108/eai.28-10-2022.2327445>
- Dergham, P., Saudagar, F. N. I., Jones-Nazar, C. C., Hashim, S. A., Saleh, K., Mohammedhussain, A. A., Wafai, S. A., & Madadin, M. (2023). Medical Students' Perceptions Towards Online Teaching During the Covid-19 Pandemic: A Cross-Sectional Study from Saudi Arabia. *Advances in Medical Education and Practice*, 14(April), 407–419. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S396912>
- Felix Adriano Tarigan, Samsuddin Siregar, Daniel Cristian, & C. S. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PIJOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Pendidikan Olahraga*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pior.v4i2.353>
- Flaviani, E., Suherman, W. S., Sumaryanti, S., Nugroho, S., Manihuruk, F., & Ansharudin, M. F. (2023). The Effectiveness of Gobak Sodor Game on Increasing Agility in PB Athletes. Mega Citra. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 06(02), 2019–2023. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i2-01>
- Gong, J., Ruan, M., Yang, W., Peng, M., Wang, Z., Ouyang, L., & Yang, G. (2021). Application of blended learning approach in clinical skills to stimulate active learning attitudes and improve clinical practice among medical students. *PeerJ*, 1–13. <https://doi.org/10.7717/peerj.11690>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Kalmanovich, V. L. (2022). The efficiency of national-regional component application in physical culture classes for modern youth's value orientations formation. *Samara Journal of Science*, 11(4), 284–288. <https://doi.org/10.55355/snv2022114309>
- Kashuri, M., Ikrar, T., & Indrayanto, G. (2025). Analysis of Trends in Cosmetics Supervision Cases in Indonesia in 2021-2024. *Eruditio : Indonesia Journal of Food and Drug Safety*, 5(2), 128–139. <https://doi.org/10.54384/eruditio.v5i2.235>
- Kumar, A. P., Omprakash, A., Mani, P. K. C., Kuppusamy, M., Wael, D., Sathiyasekaran, B. W. C., Vijayaraghavan, P. V., & Ramasamy, P. (2023). E-learning and E-modules in medical education—A SOAR analysis using perception of undergraduate students. *PLoS ONE*, 18(5 May), 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0284882>



- Maulana Aditia, I., Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Bertahan Dalam Modernisasi: Upaya Mempertahankan Nilai-Nilai Budaya Melalui Pengenalan Permainan Tradisional. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 15–27. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i2.221>
- Moch Latif, Faiz Faozi, Rafdlal Saeful Bakhri, Farid Harja, A. D. L. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Pratalaharja, E., & Dirgantoro, B. (2021). Re-Introducing Indonesian Traditional Games through an Interactive Multiplayer Table Game - Gobak Sodor. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 6(1), 27–31. <https://doi.org/10.21512/jggag.v6i1.7324>
- Pudjoatmodjo, B., Hasanudin Fauzi, A., Salam, S., Muluk, T. A., & Maulana, D. S. (2022). Utilizing Digital Storytelling Structure for Developing an Electronic Traditional Game Gobak Sodor. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 5(01), 43. <https://doi.org/10.25124/ijait.v5i01.3416>
- Rahmat Ilahi, Andi Alif Tunru, Yuni Ika Pratiwi, Siti Mutmainah, & Rachmat Hidayat. (2025). Pelatihan Permainan Tradisional Pada Peserta Didik dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan*, 1(2), 74–88. <https://doi.org/10.71049/tej0tr55>
- Risma, W. S. (2022). THE SOCIALIZATION OF GOBAK SODOR TRADITIONAL SPORTS AS AN EFFORT TO MAINTAIN THE VALUES OF LOCAL WISDOM. *Abdimas Galuh*. <https://doi.org/https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.7678>
- Rohmad Subagio, Asep Muhyidin, Suroso Mukti Leksono, U. J. (2024). Permainan Gobak Sodor Dan Pembentukan Karakter. *Jipis*, 33. <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jipis.v33i1.4711>
- Roncal-Belzunce, V., Gutiérrez-Valencia, M., Echeverría-Beistegui, I., & Martínez-Velilla, N. (2024). Optipharm: Enhancing pharmacological management skills in healthcare students for geriatric care through gamified e-learning. *International Journal of Medical Informatics*, 190(July). <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2024.105535>
- Rosidah, U. A., Huda, M., & Hofer, J. (2022). Modifying Gobak Sodor into A Learning Medium for Improving Students' Scientific Attitude. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 14(2), 141–159. <https://doi.org/10.18326/mdr.v14i2.141-159>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., & Rihlah, J. (2022). Peningkatan Minat dan Kebugaran Siswa Sekolah Dasar melalui Olah Raga Tradisional. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 449–454. <https://doi.org/10.47679/ib.2022239>
- Sari, U. A., Nasruddin, N., & Jaelani, A. K. (2021). the Effect of Conducting Gobak Sodor Traditional Games on Students' Behavior in Sdn 10 Mataram. *Progres Pendidikan*, 2(2), 70–74. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.105>



- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sudarwo, R., Kurniawan, E., Irmansyah, J., Mujriah, M., & Esse, B. R. N. (2023). The effectiveness of Lombok traditional games on increasing physical literacy of elementary school. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 95–103. <https://doi.org/10.21831/jk.v11i1.58316>
- Suprayitno, S., Wiryanto, W., Budiyo, B., & Primaniarta, M. G. (2023). Model of traditional game-based extracurricular activities for strengthening character education. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.25273/pe.v13i1.15683>
- Syahril, M., Herlinda Dos Santos, M., & Aryadi Hardi, A. (2025). Introduction of Traditional Sport Education Games To Students of Public Elementary School 38 Janna -Jannaya in The Era of Technological Development. *Unram Journal of Community Service*, 6(2), 372–377. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v6i2.887>
- Tini Martini, R. Dadan Pra Rudiana, I. A. (2025). PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT KEBUGARAN JASMANI SISWA PROGRAM ASISTEN KEPERAWATAN. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.9952>
- Triyansah, A. (2023). Pengetahuan Peserta Didik di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43–50.
- Witte, M., Ott, M., Schilling, T., Müller, M., Schmid, S., & Krohn, A. (2023). Implementing an interprofessional point-of-care ultrasound protocol for dyspneic patients in an emergency department as a blended learning concept—Feasibility of Employing Thoracic Ultrasound in Shortness of Breath. *Frontiers in Medicine*, 10(August), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fmed.2023.1193243>
- Yusuf, R. A., Syamsir, M. R., Muhsana, F., & Silwanah, A. S. (2022). Kecanduan Gadget dan Aktifitas Fisik Pada Remaja: Tinjauan Literatur: Smartphone Addiction and Physical Activity among Adolescent's: A Narrative Review. *Media Ilmu Kesehatan*, 11(1), 85–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.30989/mik>
- Zuraini, Z., Hayati, R., Nofriati, E., & Anandawar, R. (2025). Sosialisasi Permainan Tradisional Gen-Z dalam Menerapkan Nilai-Nilai Budaya Lokal di SD Negeri Bukit Rata Aceh Tamiang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 14451–14455. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4726>