



Survei Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Modifikasi Goboy Pada Kelas XI DI SMK Negeri 2 Kediri

Tahun Ajaran 2024/2025

Rahma Auliya¹, Septyaning Lusianti², Nur Ahmad Muharram³

¹²³Penjaskesrek, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI, Kediri, Indonesia

*Email korespondensi : rahmauliya74@gmail.com

Diterima:
23 Juli 2025

Dipresentasikan:
26 Juli 2025

Terbit:
18 September 2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena yang dialami oleh peneliti yang di mana kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi (PJOK). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, melalui pendekatan survei serta penyebaran kuesioner yang ditujukan pada responden. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 orang siswa kelas XI. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi, sebesar 33.3% siswa memiliki minat yang sangat tinggi. Pada motivasi, sebesar 27.3% dari keseluruhan data sampel, siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah olahraga permainan modifikasi goboy dapat membantu siswa untuk memiliki minat dan motivasi yang sangat tinggi saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan dapat dijadikan sebagai saran untuk pembelajaran ke depannya.

Kata Kunci : minat, motivasi, olahraga tradisional, olahraga permainan modifikasi, goboy

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang direncanakan dan terorganisir, yang melibatkan gerakan tubuh secara berulang dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik (Dhedhy Yuliawan, 2021). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Bab 1 Mengenai Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Pendidikan jasmani di sekolah memainkan peran yang signifikan dalam perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa. Tujuan yang sering dikaitkan dengan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan kesehatan fisik, keterampilan mental, dan karakter siswa melalui aktivitas fisik (Mumtazza, et al., 2024) dalam (Pratiwi et al., 2024). Indonesia dikenal sebagai sebuah negara yang diketahui memiliki beraneka ragam Sejarah, budaya, dan adat istiadat. Hal ini mempengaruhi bagaimana banyaknya budaya dan tradisi yang tersebar di setiap daerahnya khususnya permainan olahraga tradisional (Cahya et al., 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 Ayat 11 dikatakan bahwa Olahraga masyarakat adalah Olahraga yang dilakukan oleh masyarakat berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.

Olahraga atau permainan tradisional merupakan warisan leluhur bersama dengan kemurnian dan corak tradisi setempat (Muhammad Sukron Fauzi et al., 2023). Proses belajar sembari bermain dan meningkatkan pemahaman anak untuk memahami kemampuan yang dimiliki melalui alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kecerdasan merupakan peran edukasi bagi seorang anak dalam olahraga tradisional (Rachmawati et al., 2020; Rusli et al., 2022). Dalam pelaksanaannya, olahraga tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai karakter anak atau siswa yang esensial berupa tanggung jawab, ketelitian, kepercayaan diri yang dapat ditemukan di dalam olahraga permainan tradisional (Rusmana et al., 2022). Minat siswa terhadap olahraga tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK maupun ekstrakurikuler. Siswa yang memiliki minat tinggi biasanya lebih aktif, bersemangat mencoba berbagai cabang olahraga, dan cenderung konsisten hadir dalam setiap kegiatan (Nawantara et al., 2025). Minat ini sering dipengaruhi oleh pengalaman positif, dukungan guru, serta lingkungan sosial yang mendorong keterlibatan dalam aktivitas fisik.

Olahraga permainan tradisional tentu memiliki banyak sekali jenisnya, tergantung pada setiap daerahnya. Beberapa permainan tradisional ini telah atau pernah dimainkan ketika kita masih kecil, seperti contohnya lompat tali, dakon atau congklak, bitingan atau lidi-lidian, dam-daman, bekel, dan masih banyak lagi. Olahraga tradisional yang pernah dimainkan yaitu kasti, gobak sodor, egrang, boi-boian (Eni, 2021). Goboy merupakan sebuah hasil permainan tradisional inovasi dan pengembangan dari kediri. Dengan memadukan gobak sodor dengan boy-boyan, maka terciptalah permainan tradisional ini. Permainan ini menggunakan prinsip menjatuhkan target lempeng (kreweng) berjumlah 10 susun yang berada di tengah lingkar dalam berdiameter 30 sentimeter (Sukmana, 2023). Motivasi menjadi pendorong utama bagi siswa untuk terus mengembangkan kemampuan olahraga mereka. Sebagian siswa termotivasi oleh keinginan untuk mencapai prestasi, baik di tingkat sekolah maupun kompetisi yang lebih tinggi (Nawantara et al., 2024). Ada juga yang terdorong oleh faktor internal, seperti rasa ingin sehat, meningkatkan keterampilan, atau rasa bangga dapat berkontribusi bagi tim sekolah.

Minat merupakan sebuah proses perkembangan dan pengarahan perilaku atau kelompok, agar menghasilkan keluaran yang diharapkan pada individu atau kelompok sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai organisasi (Nurhayati & Nasution, 2022). Dengan demikian, minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal siswa untuk melakukan proses pembelajaran, yang pada akhirnya menimbulkan perasaan senang, memberikan manfaat, dan memengaruhi pengambilan keputusan dalam diri mereka. Minat itu sendiri merupakan suatu rasa ketertarikan dan kecintaan terhadap suatu hal atau aktivitas, yang muncul tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

Motivasi dapat diartikan pula sebagai dorongan yang ada pada diri

seseorang, secara sadar maupun tidak disadari dalam melakukan tindakan dengan suatu tujuan tertentu. Kata motivasi dapat meningkatkan semangat untuk sebagian orang yang sedang merasa tidak bersemangat ataupun sedang merasakan sedih untuk kembali bangkit, motivasi sendiri dapat kita gunakan sebagai alasan yang kuat guna untuk melakukan suatu tindakan (Rahman, 2021, p. 290). Motivasi ini bisa kita dapatkan di mana saja, dan kapan saja, baik dari orang terdekat, ataupun dari para motivator, dan lain sebagainya. Namun, yang dapat membuat diri kita memutuskan untuk melakukan suatu tindakan, tentunya atas kehendak atau keinginan yang muncul dari diri sendiri.

Dalam penelitian (Rulyansah et al., 2022) mendapatkan hasil peningkatan minat dan kebugaran siswa sekolah dasar melalui olahraga tradisional. Dalam penelitian (Handoko & Gumantan, 2021) ditemukan hasil bahwa siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan diterapkan permainan tradisional di dalamnya. Dalam penelitian (Yustiyati et al., 2024) ditemukan hasil bahwa permainan tradisional Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK. Dalam penelitian (Anugrah & Dermawan, 2022) ditemukan hasil Permainan Tradisional dapat membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penelitian (Saputra & Zawawi, 2023) dengan judul penelitian *Analysis of Goboy Traditional Games on Fundamental Basic Movement of SD Laboratory UNP Kediri Students*, ditemukan hasil bahwa dari metode pembelajaran menggunakan permainan modifikasi goboy mendapatkan hasil yang efektif dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar siswa.

METODE

Penelitian kuantitatif mencakup elemen-elemen kuantitatif seperti angka, frekuensi, dan persentase, di mana data dikumpulkan untuk menguji hipotesis serta karakteristik lain yang umumnya terkait dengan ilmu kuantitatif secara keseluruhan (Syahroni, 2022). Dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari ilmu sosial, sains, hingga kesehatan, teknik pengumpulan data berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi dari lapangan yang nantinya diolah untuk memverifikasi hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian (Pakpahan et al., 2021).

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian karena memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden dengan waktu dan biaya yang lebih efisien (Hartono, 2018). Kuesioner tertutup menyediakan pilihan jawaban yang sudah ditentukan, seperti pilihan ganda, skala Likert, atau ya/tidak. Jenis ini lebih mudah dianalisis secara kuantitatif karena datanya terstruktur dan seragam. Kuesioner tertutup sangat cocok untuk survei yang membutuhkan data yang terukur (Novi Rudiyanti et al., 2025).

Waktu pelaksanaan penelitian adalah bulan Juni 2025, di SMK Negeri 2 Kota Kediri yang bertempat di Jalan Veteran No. 5, Majoroto, Kec. Majoroto, Kota Kediri. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 33 siswa.

Analisis data merupakan sebuah proses yang dilakukan setelah seluruh data responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Data kuantitatif yang dikumpulkan oleh peneliti adalah hasil dari metode penelitian yang berbentuk angka dan akan diuji menggunakan statistik untuk mengukur perhitungan dan menghasilkan kesimpulan.

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu validitas dan reliabilitas. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keakuratan atau kesalahan suatu instrumen. Sebuah instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid akan menunjukkan tingkat validitas yang rendah (Mahfira et al., 2021). Menguji kehandalan atau reliabilitas merupakan pengujian yang ada pada tingkat konsisten instrumen itu. Sesuai dengan instrumen yang tepat wajib konsisten dengan mengukur butirnya. Reliabilitas adalah ketetapan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut bisa digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama (Mahfira et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

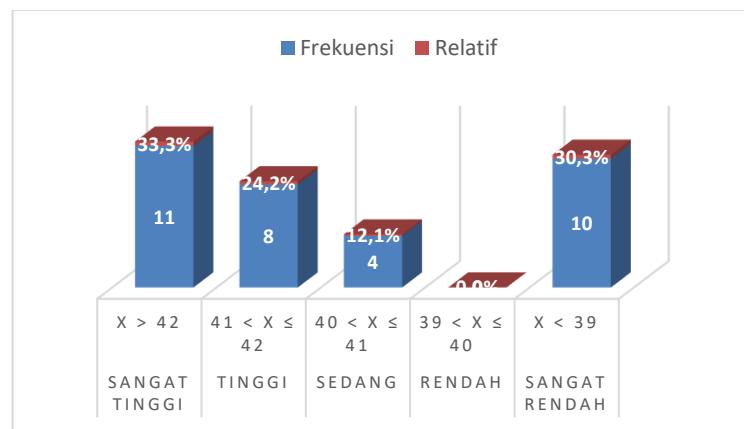
Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Data ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada sampel penelitian untuk mendapatkan data dengan melakukan penyebaran angket dengan menggunakan lembar kuesioner yang disebarluaskan secara langsung di tempat penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan pembahasan guna mengarahkan hasil penelitian dengan baik. Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan prosedur pengumpulan data dan tahap-tahap penelitian. Setelah data diperoleh selanjutnya data perlu diolah agar data tersebut dapat disajikan dengan menarik, memiliki arti dan makna serta dapat menjawab dari rumusan penelitian. Berikut penyajian datanya:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

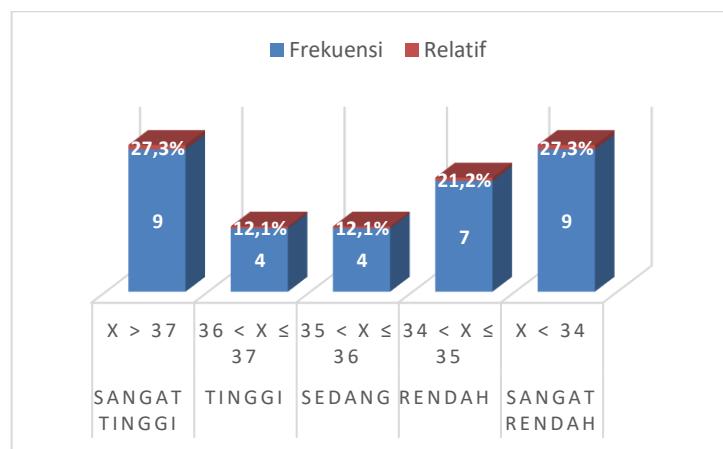
Interval	Frekuensi	Relatif	Kategori
$X > 42$	11	33.3%	Sangat tinggi
$41 < X \leq 42$	8	21.2%	Tinggi
$40 < X \leq 41$	4	15.2%	Sedang
$39 < X \leq 40$	0	0.0%	Rendah
$X < 39$	10	30.3%	Sangat rendah
Total	33	100%	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil pada kategori sangat tinggi pada relatif 33.3% terdapat 11 siswa, kategori tinggi pada relatif 21.2% terdapat 8 siswa, kategori sedang pada relatif 15.2% terdapat 4 siswa, kategori rendah pada relatif 0% terdapat 0 siswa, dan kategori sangat rendah pada relatif 30.3% terdapat sebanyak 10 siswa. Secara keseluruhan, hasil analisis terhadap skor tiap sub indikator minat siswa disajikan ke dalam gambar 1.


Gambar 1. Distribusi kategori dari indikator minat
Tabel 2. Distribusi Frekuensi

Interval	Frekuensi	Relatif	Kategori
X > 37	9	27.3%	Sangat tinggi
36 < X ≤ 37	4	12.1%	Tinggi
35 < X ≤ 36	4	12.1%	Sedang
34 < X ≤ 35	7	21.2%	Rendah
X < 34	9	27.3%	Sangat rendah
Total	33	100%	

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil pada kategori sangat tinggi pada relatif 27.3% terdapat 9 siswa, kategori tinggi pada relatif 12.1% terdapat 4 siswa, kategori sedang pada relatif 12.1% terdapat 4 siswa, kategori rendah pada relatif 21.2% terdapat 7 siswa, dan kategori sangat rendah pada relatif 27.3% terdapat sebanyak 9 siswa. Secara keseluruhan, hasil analisis terhadap skor tiap sub indikator motivasi siswa disajikan ke dalam gambar 2.


Gambar 2. Distribusi kategori dari indikator motivasi

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat dan motivasi siswa XI Akuntansi 3 SMK Negeri 2 Kota Kediri terhadap olahraga permainan modifikasi goboy. Dalam penelitian data didapat dengan cara sebar

angket terhadap responden kemudian menggunakan teknik analisis deskriptif dengan perhitungan persentase dan dijelaskan menggunakan tabel dan diagram yang telah diolah sedemikian rupa sehingga data tersaji yang akurat.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah minat dan motivasi. Minat umumnya didefinisikan sebagai sebuah penerimaan pada hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin besar rasa minat, rasa suka atau keterikatan terhadap sesuatu atau kegiatan tertentu tanpa adanya permintaan dari orang lain akan berpengaruh pada kekuatan atau kedekatan hubungan tersebut (Dalimunthe, 2020). Motivasi adalah hasil yang dicapai oleh individu dalam mengasah keinginan mereka, kemampuan mereka untuk melalui proses yang dilakukan dengan menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka, dan dengan motivasi mereka untuk memperoleh suatu pengalaman dalam jangka waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalihkan perhatian mereka dari apa yang disebut sebagai "*semangat*" (Rahman, 2021, p. 290). Minat dan motivasi yang kuat dalam olahraga berdampak positif pada keberhasilan proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami teknik, memiliki daya juang lebih tinggi, serta menunjukkan konsistensi dalam latihan (Muhammad Akbar Husein Allsabah et al., 2024). Oleh karena itu, guru dan pembina olahraga perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberikan apresiasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa agar minat serta motivasi mereka tetap terjaga.

Berdasarkan hasil penelitian, minat siswa kelas XI dalam kegiatan olahraga permainan modifikasi goboy di SMK Negeri 2 Kota Kediri sebagian besar menempati kategori "Sangat tinggi" dengan persentase 33.3% (11 siswa) responden. Hal tersebut menunjukkan bahwa olahraga permainan goboy dan permainan tradisional Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK (Yustiyati et al., 2024). Pada motivasi siswa kelas XI dalam kegiatan olahraga permainan modifikasi goboy di SMK Negeri 2 Kota Kediri sebagian besar menempati kategori "Sangat tinggi" dengan persentase 27.3% (9 siswa) responden. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan goboy telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kondusif bagi siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih hidup dan menyenangkan berkat permainan goboy sehingga berdampak positif pada motivasi belajar siswa (Mahanta et al., 2024).

Terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam kegiatan olahraga permainan modifikasi goboy, indikator yang meliputi minat antara lain : 1) perasaan senang, 2) perhatian, 3) ketertarikan, dan 4) pengetahuan. Ada pula sub indikator-indikator yang mempengaruhi motivasi dalam penelitian ini, dalam faktor intrinsik terdapat sub indikator-indikator sebagai berikut: 1) kebutuhan, 2) harapan, 3) rasa tanggung jawab, dan 4) kreativitas. Faktor ekstrinsik motivasi terdapat sub indikator-indikator sebagai berikut: 1) dorongan guru/teman, 2) lingkungan, dan 3) puji/pengakuan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa besarnya minat dan motivasi siswa kelas XI dalam mengikuti pembelajaran PJOK melalui olahraga permainan modifikasi dapat dijadikan sebagai acuan oleh guru untuk pembelajaran PJOK ke depannya. Olahraga permainan modifikasi goboy ini bersifat menyenangkan, kompetitif, serta mudah diakses berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya bagi siswa yang sebelumnya menunjukkan minat dan motivasi yang rendah. Dengan pendekatan pembelajaran ini, guru PJOK dapat menghubungkan perbedaan tingkat minat dan motivasi antar siswa, menciptakan suasana belajar yang inklusif dan mendukung perkembangan keterampilan gerak, kerja sama, serta semangat sportivitas siswa secara menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Allsabah, M. Akbar Husein, Sugito, Puspodari, & Weda. (2024). Football players' satisfaction with the quality of services provided by youth football coaching clubs. *Sport TK*, 13, 1–15. <https://doi.org/10.6018/sportk.551561>
- Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2, 83–93.
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99–108.
- Eni. (2021). Menelisik Ilmu Keolahragaan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 1–7.
- Mahanta, A. A. F., Ferianto, B., Kuntjoro, T., & Dwitjahjono, R. (2024). *Implementasi Permainan Tradisional Goboy sebagai Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK SMA Negeri 14 Surabaya*. 5.
- Muhammad Sukron Fauzi, Didik Cahyono, & Jance J Sapulete. (2023). Sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kearifan Lokal Melalui Olahraga Tradisional Pada Siswa Skoi Kaltim. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 19–27. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4.1684>
- Nawantara, R. D., Arofah, L., Rahayu, D. S., Septiana, N. Z., Amalia, R., & Allsabah, M. A. H. (2024). When love hurts: emotional labor and hidden strains of intimate partner violence in toxic relationships. *Journal of Public Health*, 47(3), e502–e503. <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdae280>
- Nawantara, R. D., Eva, N., Arofah, L., Rahayu, D. S., & Allsabah, M. A. H. (2025). FOMO clouds and vapor trails: the invisible toll of E-cigarettes on youth well-

- being. *Journal of Public Health*, 47(3), e485–e486.
<https://doi.org/10.1093/pubmed/fdae262>
- Novi Rudiyanti, Mela Aprillia, Fanesha Rahma Fitri, & Pupung Purnamasari. (2025). Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.61787/zk322946>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Pratiwi, F., Sibua, S., & Hayun, S. (2024). Pendidikan Jasmani Dalam Karakteristik Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 3(2), 141–148.
- Rachmawati, N., Muhyi, M., Wiyarno, Y., Pendidikan, P., Pascasarjana, J., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (2020). Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 125–137.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., & Rihlah, J. (2022). *peningkatan minat dan kebugaran siswa sd melalui olahraga permainan tradisional.pdf* (pp. 449–454). Indonesia Berdaya. <https://doi.org/https://doi.org/10.47679/ib.2022239>
- Rusli, M., Jud, Suhartiwi, & Marsuna. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar Utilization of Traditional Games as Educative Learning Media for Elementary School Students. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589.
- Rusmana, N., Nur, L., Purwati, P., Mashudi, E. A., & Malik, A. A. (2022). Identification of character education values inherent to traditional games in Indonesia: A pilot study. In *Innovation on Education and Social Sciences* (Issue July). <https://doi.org/10.1201/9781003265061-14>
- Saputra, A. I., & Zawawi, M. A. (2023). Analysis of Goboy Traditional Games on Fundamental Basic Movements of SD Laboratory UNP Kediri Students Fundamental basic movements , traditional games , Goboy traditional games PENDAHULUAN Pendidikan jasmani adalah bagian yang sangat penting dalam kuriku. ... *SPORTA: Jurnal Pendidikan* ..., 1(02), 56–66.
- Sukmana, A. A. (2023). *PERMAINAN TRADISIONAL GOBOY (GOBAK SODOR BOY BOYAN)*. 23.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian*. 2(3), 211–213.
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024).



Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4, 25–33.