

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL GOBOY
TERHADAP GERAK FUNDAMENTAL SISWA SD LABORATORIUM
UNP KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri



OLEH :

AMRI IRAWAN SAPUTRA

NPM: 19.1.01.09.0070

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

AMRI IRAWAN SAPUTRA
NPM: 19.1.01.09.0070

Judul:

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL GOBOY
TERHADAP GERAK FUNDAMENTAL SISWA SD LABORATORIUM
UNP KEDIRI**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : 19 juli 2023

Pembimbing I



M. Anis Zawawi, M.Or.
NIDN. 0730048903

Pembimbing II



Weda, M.Pd.
NIDN. 0721088702

Skripsi oleh:

AMRI IRAWAN SAPUTRA

NPM: 19.1.01.09.0070

Judul:

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL GOBOY
TERHADAP GERAK FUNDAMENTAL SISWA SD LABORATORIUM
UNP KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

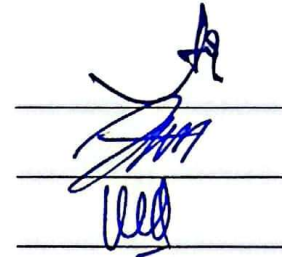
Pada Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 25 Juli 2023

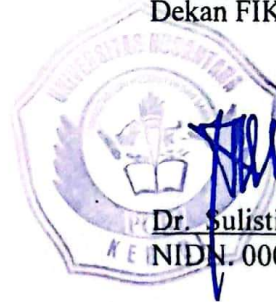
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : M. Anis Zawawi M.Or.
2. Penguji I : Drs. H. Sugito, M.Pd.
3. Penguji II : Weda, M.Pd.



Mengetahui
Dekan FIKS



Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya.

Nama : Amri Irawan Saputra
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl. Lahir : Parbulu/ 15 April 2000
NPM : 19.1.01.09.0070
Fak/Prodi : FIKS/ S I Penjas

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang di sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan



AMRI IRAWAN SAPUTRA

NPM: 19.1.01.09.0070

MOTTO

“Dalam dunia ini akan ada banyak pilihan yang hadir.
Tapi dari sekian banyak pilihan tolong jangan pilih untuk menyerah”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini buat:

Pertama: Untuk seluruh keluargaku tercinta terutama ibuk dan bapak yang selalu senantiasanya ada untuk memberikan semangat, dukungan, dan doa dalam setiap proses yang saya lakukan.

Kedua: Untuk teman-teman prodi PENJAS khususnya angkatan 2019 yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam proses awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan.

Abstrak

Amri Irawan Saputra. Analisis Permainan Tradisional Goboy Terhadap Gerak Fundamental Siswa SD Laboratorium UNP Kediri, SKRIPSI, Penjas, UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : permainan tradisional, Gerak Fundamental

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. Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan Gerak Dasar Fundamental siswa SD Laboratorium UNP Kediri pada permainan tradisional Goboy. 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 PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan hidayah-Nya serta shalawat serta salam tidak lupa penulis hanturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhamad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang saat ini, sehingga penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Analisis Permainan Tradisional Goboy Terhadap Gerak Fundamental Siswa SD Laboratorium Unp Kediri” Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PENJAS FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih banyak dan penghargaan yang setulus-tulusnya secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Faakultas Ilmu Kesehatan dan Sains yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswa.
3. Drs. Slamet Junaidi M.Pd. selaku Ketua Program Studi PENJAS
4. Anis Zawawi, M.Or selaku Dosen pembimbing 1 yang selalu membimbing dan memberikan saran dalam penulisan Skripsi ini.
5. Weda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan, petunjuk, dan nasehat dalam proses penyusunan Skripsi sampai selesai.
6. Kedua Orang tua yang selalu memberikan semangat, mendukung, dan mendoakan saya dalam proses penulisan Skripsi ini.

7. Serta teman-teman dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 25 Juli 2023



AMRI IRAWAN SAPUTRA

NPM: 19.1.01.09.0070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BABI: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Penelitian.....	11

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	12
1. Pendidikan Jasmani	12
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	12
b. Tujuan Pendidikan Jasmani	14
2. Permainan Tradisional.....	15
a. Definisi Permainan Tradisional	15
b. Manfaat Permainan Tradisional.....	17

c. Permainan Tradisional GOBOY	18
3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani	24
a. Gerak Dasar Fundamental	26
1). Gerak Lokomotor	26
2). Gerak Nonlokomotor.....	30
3). Gerak Manipulatif	30
4. Perkembangan Gerak.....	31
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Kehadiran Peneliti	43
C. Tahapan Peneliti	44
D. Tempat dan Waktu Penelitian	45
E. Sumber Data.....	46
F. Prosedur Pengumpulan Data	47
1. Teknik Observasi.....	47
2. Teknik Wawancara.....	52
3. Teknik Dokumentasi	56
G. Teknik Analisis Data.....	57
1. Pengumpulan Data.....	57
2. Reduksi Data	57
3. Penyajian Data.....	57
4. Kesimpulan.....	57
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	58

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	59
1. Wawancara	59
2. Pelaksanaan	60

a. Kegiatan Pendahuluan	60
b. Kegiatan Inti	61
c. Kegiatan Penutup	61
B. Hasil Dan Pembahasan	64
1. Gerak Lokomotor	65
2. Gerak Nonlokomotor	67
3. Gerak Manipulatif	69
 BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	72
B. Saran untuk Tindakan Selanjutnya	73
 Daftar Pustaka	 74
Lampiran-lampiran	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Tabel Wawancara Dengan Siswa.....	62
4.2 Tabel Data Hasil Gerak Lokomotor Siswa	66
4.3 Tabel Data Hasil Gerak Nonl Lokomotor Siswa	68
4.4 Tabel Data Hasil Gerak Manipulatif Siswa	70

DAFTAR GAMBAR

2.1 gambar Lapangan Goboy	22
2.2 gambar Bola Goboy	23
2.3 gambar Kerangka Berfikir	40

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Hasil Wawancara	76
2. Lampiran Hasil Observasi Penelitian	77
3. Lampiran Surat izin Penelitian	82
4. Lampiran Surat Balasan Penelitian	83
5. Lampiran Dokumentasi Penelitian	84
6. Lampiran Berita Acara	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Asal usul kata "olahraga" terdiri dari penggabungan kata "olah" dan "raga". Kata "olah" memiliki makna mengolah, memperbaiki, dan menyempurnakan, sementara "raga" mengacu pada tubuh, fisik, atau jasmani. Oleh karena itu, istilah "olahraga" mengacu pada proses mengolah atau menyempurnakan keadaan fisik atau jasmani seseorang (Sukirno, 2016:133). Olahraga tidak hanya terbatas pada kegiatan untuk mengolah fisik saja, melainkan memiliki berbagai macam bentuk. Selain itu, olahraga juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan di sekolah dan termasuk dalam kegiatan intrakurikuler, yang dikenal sebagai pendidikan jasmani atau penjas. Dalam permainan tradisional, terdapat tiga jenis gerakan dasar yang meliputi gerak lokomotor (pindah tempat), gerak non-lokomotor (gerak di tempat), dan gerak manipulatif (menggunakan benda). Di sisi lain, permainan simulasi cenderung hanya melibatkan salah satu jenis gerakan tersebut. Namun, dengan kemajuan teknologi saat ini, permainan simulasi yang dikembangkan pada era ini menjadi lebih menarik daripada permainan tradisional. Akibatnya, anak-anak cenderung kurang aktif bergerak, mengalami masalah kesehatan, menjadi malas, dan yang paling berbahaya adalah kecanduan terhadap penggunaan teknologi (gadget). Kecanduan ini memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan jiwa anak itu sendiri.

Dalam konteks pembelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan, terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mencakup materi permainan tradisional. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan juga memiliki peran penting dalam melestarikan berbagai jenis permainan tradisional dengan mengintegrasikan materi tersebut dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Dalam materi permainan tradisional, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam bermain, bekerja sama, berlari, melompat, melempar bola, dan menangkap bola.

Pembelajaran permainan tradisional meliputi berbagai jenis seperti engklek, petak umpet, bentengan, boy-boyan, hadang, dan lainnya. Dalam pembelajaran permainan tradisional ini, siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam bermain, bekerja sama, berlari, melompat, melempar bola, dan menangkap bola.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting di tingkat sekolah dasar, karena merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan dan berperan besar dalam membangun pertumbuhan fisik pada anak-anak (Kurniawan & Firdaus, 2019). Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk keterampilan fisik, motorik, keterampilan sosial, dan keterampilan berpikir, serta membentuk karakter yang sehat secara jasmani, rohani, dan sosial. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pendidikan jasmani adalah melalui aktivitas fisik seperti permainan atau olahraga (Mashuri & Pratama, 2019). Melalui pengenalan permainan tradisional kepada siswa sekolah dasar, mereka dapat melatih kelenturan tubuh mereka dan aktif dalam beraktivitas.

Permainan tradisional yang diajarkan kepada anak-anak sekolah dasar disesuaikan dengan karakteristik mereka, yang ditandai oleh sifat yang menyenangkan. Pendapat Piaget dan Inhelder (2010) menyatakan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar adalah makhluk yang aktif dan peniru yang ulung, serta berada pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional konkrit. Salah satu karakteristik khas anak usia sekolah dasar adalah kegemaran mereka terhadap bermain.

Bagi anak-anak, dunia mereka adalah dunia bermain, dan sebagian besar pembelajaran mereka terjadi melalui permainan. Bermain memiliki fungsi sebagai sarana penyegaran atau hiburan untuk memulihkan energi setelah lelah bekerja dan merasakan rasa jenuh. Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar mencakup: (1) kesenangan dalam bermain; (2) kegemaran dalam bergerak; (3) kesenangan bekerja dalam kelompok; dan (4) kesenangan dalam merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada masa anak-anak yang memiliki karakteristik bermain yang menyenangkan. Sehubungan dengan itu, model pembelajaran atau latihan yang disusun harus disesuaikan dengan karakteristik mereka, dengan menghadirkan berbagai variasi permainan yang menyenangkan.

Sangat penting bagi kita untuk melestarikan, menggali, dan mengembangkan permainan rakyat dan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa. Selain dapat dijadikan sebagai kegiatan rekreasi, permainan tradisional juga memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran fisik

bagi para pemainnya. Permainan tradisional sendiri dapat memanfaatkan pada waktu luang yang merujuk pada waktu di mana seseorang tidak terikat dengan pekerjaan rutin sehari-hari (Darmayasa, 2009). Permainan tradisional pada dasarnya adalah permainan yang sederhana dan mengandalkan kerja sama antara peserta dalam kegiatan bermain. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, popularitas permainan tradisional mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh perkembangan pola pikir masyarakat yang semakin maju, di mana kebiasaan tradisional yang lebih sederhana sering diabaikan demi mengadopsi gaya hidup modern yang cenderung lebih praktis dan instan. Namun, berbagai jenis olahraga tradisional dari setiap daerah merupakan keanekaragaman budaya bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan.

Permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan permainan modern saat ini. Permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2014). Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan dasar anak-anak (Saputra, 2017). Dengan demikian, permainan tradisional dapat mendorong pola pikir anak-anak yang sejalan dengan budaya, sambil meningkatkan kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral dalam proses perkembangan mereka. Bermain adalah kegiatan yang hakiki dan merupakan kebutuhan dasar bagi manusia (Lutan, 1991 dalam Wahyu Haerudin, 2008). Melalui bermain, anak dapat mengasah kemampuan gerak dan merangsang kemampuan berpikir, berimajinasi, serta mempengaruhi perilaku

mereka dalam memecahkan masalah ketika mereka tumbuh dewasa. Menurut Lutan (1992) dalam Wahyu Haerudin (2008), bermain juga berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental pada anak-anak.

Olahraga tradisional, sebagai jenis olahraga yang didasarkan pada permainan, memiliki potensi untuk meningkatkan kondisi fisik seperti daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan, terutama pada anak-anak atau peserta didik yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (Ashari, 2019). Selain itu, olahraga tradisional juga dapat merangsang perkembangan anak-anak dalam hal gerakan aktif dan meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, afektif, dan sosial. Aspek-aspek ini dapat meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar, karena olahraga dalam bentuk permainan yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar yang menarik sambil bermain (Nurwiyanto et al., 2021).

Olahraga tradisional memiliki tujuan untuk menciptakan kesenangan dan kegembiraan, serta dapat berkontribusi dalam menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran jasmani (Maryuni & Nasrulloh, 2022). Dalam pelaksanaannya, olahraga permainan tradisional juga dapat membentuk nilai-nilai karakter pada anak-anak atau siswa, seperti tanggung jawab, ketelitian, dan kepercayaan diri, yang merupakan hal penting dalam pembentukan karakter (Rusmana et al., 2022; Ramadhani, 2018; Rachmawati et al., 2020). Oleh karena itu, olahraga tradisional dapat digunakan sebagai alat pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah (Pramantik, 2021).

Olahraga tradisional memiliki peran penting sebagai alat edukasi bagi anak-anak dalam proses pembelajaran melalui bermain, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam mengembangkan kemampuan melalui penggunaan alat permainan edukatif yang merangsang kecerdasan (Rachmawati et al., 2022). Pembelajaran dan pelaksanaan olahraga tradisional dapat dilakukan secara sistematis, berjenjang, dan berkelanjutan. Penting bagi proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar untuk terus meningkatkan ilmu pengetahuan dan bidang olahraga (Nurhidayat, 2022). Untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui pembelajaran yang edukatif, siswa perlu diberikan pemahaman tentang pelaksanaan olahraga tradisional dan cara melakukannya, serta diberikan kesempatan langsung untuk mempraktikkannya dengan bimbingan yang tepat. Di era modern ini, banyak siswa sekolah dasar yang kurang familiar dengan olahraga tradisional, baik dalam bentuk maupun pelaksanaannya. Oleh karena itu, memanfaatkan olahraga tradisional sebagai media pembelajaran edukatif dengan menggunakan alat permainan tradisional dapat memberikan kegembiraan dan memperkuat jiwa sosial anak-anak, meningkatkan keterampilan motorik, membangun kekompakan, mengasah kemampuan mental, dan yang terpenting, meningkatkan kondisi fisik sehingga siswa tetap semangat dalam belajar dan beraktivitas..

Pengelolaan dan pembinaan yang serius dan berkelanjutan terhadap permainan tradisional dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kebugaran jasmani bagi mereka yang melakukannya. Sebelum zaman generasi milenial, anak-anak biasanya bermain dengan permainan yang sederhana. Namun, dengan kemajuan teknologi, mereka mulai beralih ke permainan berbasis teknologi yang

berasal dari luar dan secara perlahan meninggalkan permainan tradisional. Jika hal ini terjadi tanpa pengawasan dari keluarga, dapat membahayakan perkembangan anak-anak. Permainan modern yang muncul saat ini dapat membawa dampak negatif, seperti mengurangi kemampuan anak untuk bersosialisasi karena interaksi yang terbatas dengan orang lain. Anak-anak cenderung terlibat dalam permainan modern yang biasanya dilakukan sendiri tanpa interaksi sosial.

Selain itu, anak-anak juga cenderung menjadi pasif dalam kehidupan nyata. Ketika mereka mengembangkan kecanduan terhadap permainan modern, mereka lebih cenderung untuk menjadi pasif dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mungkin lebih memilih untuk tinggal di rumah dan bermain game daripada berinteraksi dan bermain dengan teman-teman mereka. Dampaknya, seiring perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan terlupakan oleh anak-anak di Indonesia. Bahkan, banyak dari mereka yang sama sekali tidak mengenal atau memahami permainan olahraga tradisional.

Indonesia adalah sebuah negara yang memiliki keindahan budaya dengan ragam kebudayaan, termasuk permainan tradisional yang dimiliki oleh setiap daerah. Permainan tradisional memiliki potensi untuk merangsang perkembangan anak dalam hal kerja sama, membantu mereka beradaptasi, berinteraksi secara positif, mengontrol diri, mengembangkan empati terhadap teman, menghormati aturan, dan menghargai orang lain. Namun, kenyataannya, permainan tradisional telah tergeser jauh dengan munculnya teknologi. Anak-anak saat ini lebih cenderung memilih dan terpaku pada gadget yang diberikan oleh orang tua mereka. Tanpa disadari, orang tua telah mengarahkan anak-anak ke hal-hal negatif melalui

permainan modern tersebut. Hal ini menyebabkan anak-anak sulit untuk bersosialisasi, dan pada akhirnya membuat mereka menjadi pasif dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk diajarkan kembali dan diingatkan tentang permainan tradisional. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki dampak positif dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Salah satu permainan tradisional yang terkenal dan mulai terlupakan oleh anak-anak saat ini adalah permainan Goboy. Permainan Goboy merupakan inovasi dari permainan tradisional yang menggabungkan unsur-unsur dari permainan Gobak Sodor dan permainan Boy-Boyan. Prinsip permainan ini adalah menghadang dan menembus pertahanan lawan serta menjatuhkan tumpukan lempengan atau kreweng.

Permainan tradisional Goboy memiliki pesan tentang sikap legowo atau menerima. Saat bermain Goboy, kita harus siap menerima konsekuensi baik menang maupun kalah. Melalui permainan tradisional Goboy, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar cara memecahkan masalah dan mengenali makna di balik nilai-nilai permainan tradisional. Nilai-nilai ini mengandung pesan moral yang mengandung kearifan lokal dan penting dalam pendidikan karakter. Namun, generasi saat ini mungkin kurang memperhatikan hal ini karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis yang mengajarkan nilai-nilai dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Meskipun suku bangsa di Indonesia memiliki perbedaan bahasa dan terpisah secara geografis, pandangan hidup mereka umumnya mengedepankan nilai-nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan, dan senasib

sepenanggungan. Khususnya dalam penelitian ini tentang permainan tradisional Goboy, yang merupakan permainan yang akrab bagi anak-anak, permainan ini memiliki makna mendalam, filosofis, dan berperan dalam pendidikan karakter anak. Oleh karena itu, tindakan preventif perlu dilakukan sejak usia dini untuk membangun dan memperbaiki karakter anak-anak agar lebih baik.

Dengan memperkenalkan permainan tradisional Goboy kepada anak-anak, mereka dapat lebih dekat dengan alam sekitar, dan permainan ini dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai-nilai dan moral yang menjadi dasar pembentukan karakter. Selain itu, permainan ini juga dapat mengenalkan keanekaragaman budaya kepada anak-anak, yang merupakan pengikat identitas bangsa. Seperti yang diungkapkan oleh Wagianti dan Nani Darmayanti dalam jurnal *Kaulinan Barudak Sunda*, permainan tradisional merupakan bagian dari keanekaragaman budaya lokal di wilayah Nusantara dan merupakan aset intelektual kultural yang harus terus dilestarikan dan dikembangkan. Dalam jurnal tersebut, mereka menyampaikan pesan bahwa, "Saat bangsa lain hanya memiliki sedikit warisan budaya mereka dan berusaha keras menjaga dan melestarikannya untuk mempertahankan identitas, sangat naif jika kita sebagai bangsa dengan kekayaan intelektual kultural berupa budaya lokal mengabaikan upaya pelestariannya. Padahal, warisan budaya lokal dalam suatu bangsa memiliki pengaruh yang besar terhadap pembangunan karakter dan penjagaan identitas bangsa."

Maka, dibutuhkan upaya yang sungguh-sungguh dan terorganisir untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya lokal ini. Tidak dapat disangkal bahwa permainan tradisional ini harus dikembalikan ke

perannya yang sebenarnya, yaitu sebagai dasar stimulasi untuk membentuk karakter dan identitas yang kuat bagi manusia Indonesia, yang responsif terhadap perubahan zaman, namun tetap mempertahankan akar budaya yang menjadi identitasnya.

Berdasarkan konteks tersebut, sangat penting bagi kita untuk menghidupkan kembali olahraga tradisional yang hampir terlupakan oleh generasi muda, terutama anak-anak. Indonesia, sebagai negara yang kaya akan warisan budaya dari berbagai daerah, memiliki potensi lokal yang patut dilestarikan, termasuk permainan tradisional. Hal ini menjadi motivasi bagi saya untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Permainan Tradisional Goboy Terhadap Gerak Fundamental Siswa SD Laboratorium UNP Kediri".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas supaya hasil analisa penelitian lebih terarah maka peneliti menetapkan fokus penelitian ini yaitu mengetahui adanya unsur keterampilan gerak fundamental (gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif) siswa SD Laboratorium UNP Kediri dalam penerapan inovasi permainan tradisional goboy.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menganalisis permainan tradisional goboy terhadap gerak fundamental lokomotor siswa SD Laboratorium UNP Kediri
2. Mengetahui dan menganalisis permainan tradisional goboy terhadap gerak fundamental non-lokomotor siswa SD Laboratorium UNP Kediri

3. Mengetahui dan menganalisis permainan tradisional goboy terhadap gerak fundamental manipulatif siswa SD Laboratorium UNP Kediri

D. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengayaan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada kemampuan gerak fundamental siswa SD
2. Sebagai referensi dan pengembangan ilmu bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topic yang sama dimasa yang akan datang
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran olahraga tradisional yang diterapkan pada siswa SD

DAFTAR PUSTAKA

- 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*.
- Mawati Dwi, A. (2019). *PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA*. Muhamad Pandu, Y. (2020). *PENGARUH LATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP PENINGKATAN KESEGERAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 5 SD N 20 AIR SALEH*. *SKRIPSI*, 1–24.
- http://www.youtube.com/@sukmana_sportschannel4307
- 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>
- 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.
- Pratomo Andri. (2013). *SURVEI SARANA DAN PRASARANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SE-KOTA PURBALINGGA TAHUN 2012*. 1–124. 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 KESEGERAN 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*.
- Henri Gunawan Pratama 1 , Danang Ari Santoso² ANALISIS MOTORIK HALUS TERHADAP HASIL BELAJAR PENJASORKES DI SDN 1 SUMBERGEDONG TRENGGALEK
- Rezki ANALISIS GERAK MOTORIK DASAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KECAMATAN KUOK KABUPATEN KAMPAR Universitas Islam Riau
- Rusmiyadi¹ , Syukron Ma'mun² , Asroriyah³ ANALISIS GERAK DASAR FUNDAMENTAL PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI 2 CIHERANG JAYA KECAMATAN CISATA STKIP Syekh Manshur