

**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**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Penjaskesrek



OLEH:

RAHMA AULIYA
NPM: 2115030074

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

RAHMA AULIYA
NPM: 2115030074

Judul:

**SURVEI MINAT DAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI MELALUI OLAHRAGA PERMAINAN
MODIFIKASI GOBOY PADA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 KOTA
KEDIRI TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah disetujui untuk diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK

FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 07 Juli 2025

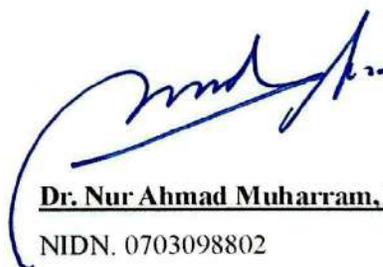
Pembimbing 1



Septyaning Lusianti, M.Pd.

NIDN. 0722098601

Pembimbing 2



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.

NIDN. 0703098802

Skripsi oleh:

RAHMA AULIYA

NPM: 2115030074

Judul:

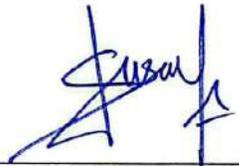
**SURVEI MINAT DAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI MELALUI OLAHRAGA PERMAINAN
MODIFIKASI GOBOY PADA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 KOTA
KEDIRI TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 10 JULI 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

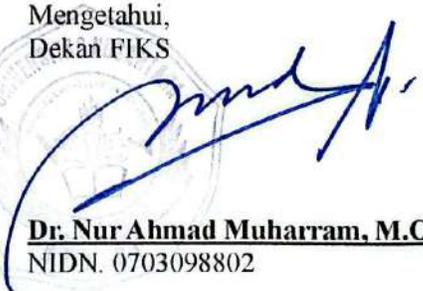
1. Ketua : Septyaning Lusianti, M.Pd.
2. Penguji I : M. Akbar Husein Allsabab, M.Or.
3. Penguji II : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.





17-07-2025

Mengetahui,
Dekan FIKS


Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rahma Auliya
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 16 Juni 2003
NPM : 2115030074
Fak/Jur./Prodi : FIKS/ S1 PENJASKESREK

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

Kediri, 04 Juli 2025

Yang menyatakan,



RAHMA AULIYA
NPM: 2115030074

Motto:

Jika hari ini terasa berat, cobalah untuk melihat ke belakang atas apa yang telah dilalui. Pastikan untuk tersenyum setelahnya sembari meyakinkan diri bahwa kamu bisa melewatinya lagi meskipun banyak rintangan yang menanti.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Seluruh keluarga dan orang yang kucintai.

ABSTRAK

Rahma Auliya: Survei Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui Olahraga Permainan Modifikasi Goboy pada Kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

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

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 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. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian validitas dan reliabilitas, serta uji statistik pada data sampel.

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.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi bahwa: Guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru juga dapat melakukan evaluasi secara berkala untuk memetakan perkembangan minat dan motivasi siswa.

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis ilmiah dengan judul “Survei Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Jasmani Melalui Olahraga Permainan Modifikasi Goboy Di SMK Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2024/2025”. Penulisan karya tulis ilmiah ini bertujuan untuk pengajuan proposal skripsi sehingga dapat memenuhi salah satu syarat pencapaian gelar sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI).

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, yaitu:

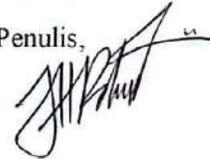
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku rektor UN PGRI Kediri yang memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or. Selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Weda, M. Pd. Selaku Kepala Program Studi PENJAS UN PGRI Kediri.
4. Septyaning Lusianti, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or. Selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Anis Zawawi, M.Pd. Selaku Dosen Wali kelas B angkatan 2021, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, nasihat, serta motivasi kepada seluruh mahasiswa kelas B angkatan 2021.

7. Dosen-dosen program studi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama menempuh perkuliahan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
8. Farok Bogi Rijanto, ayah tercinta peneliti. Yang telah mempercayai peneliti untuk menempuh studi ini hingga pada titik ini serta memberikan dukungan baik materi maupun emosional.
9. Nunik Tri Wulandari, perempuan yang peneliti kasihi. Yang telah mendukung peneliti dalam bentuk apapun, memberikan do'a-do'a yang selalu menenangkan peneliti.
10. Ubaidillah Faris Al-Faruq dan Gibral Thariq Al-Faruq, kakak dan adik peneliti yang memberikan dukungan serta nasihat yang menjadikan peneliti bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kedua sahabat terdekat saya, Durun Nafis dan Febriana Laela Rahma. Terima kasih telah membantu memberikan dukungan kepada penulis, menemani proses penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman kelas 4B yang memberikan motivasi dan menyalurkan dukungan yang selalu membuat penulis merasa gigih untuk menyelesaikan penelitian ini.
13. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Untuk diri saya sendiri, Rahma Auliya. Terima kasih sudah mampu mencapai titik ini meskipun berbagai rintangan yang telah dilalui. Banyak hal yang dapat dipelajari dalam setiap langkah selama berproses mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam karya tulis ilmiah ini, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk peningkatan kualitas karya tulis ilmiah ini. Semoga karya tulis ilmiah ini bermanfaat bagi masyarakat umumnya, dan pembaca pada khususnya.

Kediri, 04 Juli 2025

Penulis,



RAHMA AULIYA

NPM 2115030074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II : KAJIAN TEORI.....	7
A. Definisi Minat	7
B. Definisi Motivasi.....	8
C. Definisi Olahraga Tradisional	9
1. Jenis-Jenis Olahraga Tradisional.....	10
2. Sejarah Singkat Goboy.....	19
3. Karakteristik Siswa	19
D. Penelitian Terdahulu.....	21
E. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Desain Penelitian.....	24
B. Definisi Operasional Variabel	24
C. Alat, Bahan, dan Instrumen Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel.....	29

E. Prosedur Penelitian.....	30
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	41
BAB V : PENUTUP.....	42
A. Simpulan	42
B. Implikasi.....	42
C. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 : Skala Likert.....	27
3.2 : Kisi-Kisi Pernyataan Angket Minat Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Olahraga : Permainan Modifikasi Goboy	28
3.3 : Kisi-Kisi Pernyataan Angket Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Olahraga Permainan Modifikasi Goboy.....	29
3.4 : Distribusi Frekuensi	33
4.1 : Tendensi Data.....	34
4.2 : Distribusi Frekuensi	35
4.3 : Tendensi Data.....	36
4.4 : Distribusi Frekuensi	37
4.5 : Uji Validitas Data	39
4.6 : Uji Realibilitas Data.....	40
4.7 : Statistika Data	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Olahraga Permainan Tradisional Egrang	11
2.2 : Permainan Tarik Tambang	12
2.3 : Olahraga Tradisional Dagongan.....	13
2.4 : Permainan Lompat Tali	14
2.5 : Permainan Engklek	15
2.6 : Permainan Gobak Sodor/Hadangan	16
2.7 : Permainan Boy-boyan.....	17
2.8 : Olahraga Permainan Goboy	18
4.1 : Grafik hasil dari interval dan frekuensi pada tabel 4.3	35
4.2 : Grafik hasil dari interval dan frekuensi pada tabel 4.6	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Izin Penelitian.....	49
2 : Surat Keterangan Penelitian.....	50
3 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan Skripsi	51
4 : Sertifikat Plagiasi	53
5 : Validasi Ahli Materi	54
6 : Validasi Ahli Praktisi.....	60
7 : Hasil Angket Responden.....	63
8 : R-table.....	78
9 : Data Uji Coba Responden.....	79
10 : Uji Validitas dan Reliabilitas Responden.....	81
11 : Dokumentasi	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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) Sementara itu, aktivitas fisik dapat didefinisikan sebagai pergerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka, yang memerlukan pembakaran kalori untuk menghasilkan energi. Terdapat banyak sekali macam-macam cabang olahraga yang sangat populer seperti, senam, lari, basket, voli, sepak bola, renang, seni bela diri seperti karate, pencak silat, dan lain sebagainya. Olahraga didefinisikan sebagai kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan tersebut atlet memperagakan kemampuan gerak dan kemampuannya semaksimal mungkin, hal ini dipaparkan oleh Husdarta dalam Sutiawan (2017: 4) dikutip dari (Supriadi & Ghani, 2024).

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. Selain itu, dengan berolahraga dapat mengurangi risiko serangan penyakit. Secara umum, peningkatan rasa percaya diri dibantu oleh peningkatan fungsi kognitif dan kebugaran fisik yang ideal. Olahraga memiliki banyak manfaat bagi kesehatan fisik dan mental bagi sebagian orang, bukan hanya untuk menjaga kesehatan mereka, tetapi juga sebagai hiburan, hobi, atau cara untuk mengurangi stres yang disebabkan oleh pekerjaan dan aktivitas sehari-hari. Dengan berolahraga dapat meningkatkan dan memelihara kesehatan, kebugaran jasmani, meningkatkan kualitas manusia juga prestasi. Dengan demikian, pendidikan olahraga dapat berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam berbagai

kegiatan di lingkungan mereka, sesuai dengan tuntutan dan tahap perkembangan yang sedang mereka jalani.

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 yang dipaparkan oleh (Mumtazza, et al., 2024) dalam (Pratiwi et al., 2024). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sering kali langsung diajarkan pada materi tanpa memberikan rangsangan terlebih dulu terhadap siswa agar termotivasi sehingga pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan menyenangkan, terlebih lagi apabila terdapat materi pendidikan jasmani yang kurang disukai atau diminati oleh peserta didik (Mudzakir, 2020).

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, dikutip dari (Muhammad Sukron Fauzi et al., 2023).

Olahraga tradisional dinilai memiliki kontribusi positif dalam pengembangan potensi manusia, khususnya pada generasi muda. Aktivitas ini menuntut keterampilan seperti ketangkasan, kecepatan, ketepatan, kekuatan, kelenturan, serta nilai-nilai seperti kejujuran dan kerja sama, yang secara menyeluruh berperan dalam membentuk generasi yang sehat secara fisik maupun mental. Olahraga tradisional sendiri memiliki ciri khas dan keunikan yang berbeda dari olahraga modern. Banyak sekali pelajar yang

tertarik untuk mencoba olahraga yang tidak hanya mengandalkan kekuatan fisik, tetapi juga keterampilan, strategi, serta pengetahuan tradisional. Salah satu faktor pendorong minat pelajar untuk terlibat yaitu adanya keinginan untuk mengetahui lebih dalam tentang aspek budaya dan sejarah yang terkandung dalam olahraga tradisional. Olahraga tradisional merupakan olahraga permainan yang dapat meningkatkan kondisi fisik seperti daya tahan, kecepatan, keseimbangan khususnya pada anak-anak atau peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler di sekolah (Ashari, 2019).

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 yang dikutip dalam (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). Tujuan dari olahraga permainan tradisional sendiri adalah untuk meningkatkan kondisi fisik, daya tahan, kecepatan, dan keseimbangan anak-anak atau peserta didik. Diharapkan para pelajar dapat meningkatkan kualitas fisik melalui permainan tradisional yang artinya adanya penambahan variasi ke dalam metode permainan sehingga peserta didik atau pelajar tidak merasa bosan selama bermain dan tentunya dapat menambah kualitas fisik (Ashari, 2019). 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).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah jenjang pendidikan yang didirikan untuk peserta didik agar siap terjun bekerja pada bidang tertentu setelah lulus. Tujuan utama pendirian SMK yaitu

memberikan keterampilan praktis dan pengetahuan teknis sesuai dengan kompetensi keahlian yang telah dipilih oleh peserta didik. Peneliti telah melakukan observasi awal di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kediri pada bulan Oktober 2024 ketika melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) mengenai olahraga apa saja yang telah diajarkan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kediri, dari kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan hasil bahwa olahraga yang sering dilakukan yaitu basket, voli, sepak bola, kebugaran jasmani yang berupa senam irama, senam lantai, serta *jogging* mengelilingi sekolah. Olahraga permainan tradisional tidak terlalu sering dilaksanakan pada pembelajaran meskipun terdapat beberapa olahraga permainan tradisional yang pernah dilaksanakan, seperti contoh kasti dan hadangan/gobak sodor. Tidak banyak olahraga permainan tradisional yang dilakukan selama penulis melakukan PLP di sana.

Goboy merupakan sebuah olahraga permainan modifikasi yang dapat dikatakan baru muncul dalam masyarakat, olahraga permainan modifikasi ini diciptakan oleh salah seorang dosen pendidikan jasmani bernama Bapak Abdian Asgi Sukmana. Goboy ini disebut dengan olahraga modifikasi karena merupakan gabungan dari dua olahraga permainan tradisional gobak sodor dan boy-boyan. Belum banyak masyarakat baik dalam ranah umum maupun pendidikan yang mengenal olahraga permainan modifikasi goboy ini. Terlebih pada pengalaman penulis ketika melakukan PLP di SMKN 2 Kota Kediri, salah seorang guru meminta kepada para mahasiswa sebelum penutupan PLP untuk memperkenalkan goboy kepada para murid meskipun hanya beberapa kelas yang diperkenalkan.

Berdasarkan latar belakang yang dialami dan telah dijelaskan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengambil penelitian mengenai minat dan motivasi siswa terhadap olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas 11, sehingga penulis mengambil judul penelitian **“SURVEI MINAT DAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN JASMANI MELALUI OLAHRAGA PERMAINAN MODIFIKASI GOBOY DI SMK NEGERI 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2024/2025”**

B. Rumusan Masalah

Merumuskan masalah dalam penelitian adalah hal yang paling mendasar yang harus dilakukan oleh peneliti, pada bagian ini peneliti menjelaskan secara terperinci mengenai fenomena sosial yang terjadi dalam sebuah pertanyaan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti di atas maka rumusan masalah yang terbentuk sebagai berikut:

1. Berapa besar persentase minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri?
2. Berapa besar persentase motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diutarakan, maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan modifikasi goboy pada kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan, dan meningkatkan “Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Jasmani melalui Olahraga Permainan Olahraga Modifikasi Goboy di SMK Negeri 2 Kediri.”

2. Manfaat Praktis

a. Bagi (Peneliti)

- 1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran maupun sebagai masukan bagi peneliti lain.
- 3) Dapat dimanfaatkan sebagai sumber bacaan yang berguna bagi semua pihak.

b. Bagi (Guru)

- 1) Bahan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan penjas yang kreatif.
- 2) Menambah pengetahuan guru tentang minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan pendidikan jasmani khususnya (Olahraga Permainan Modifikasi Goboy)
- 3) Informasi bagi guru agar mampu menentukan pendekatan yang cocok pada saat kegiatan di berikan untuk siswa-siswi di SMKN 2 Kota Kediri.

c. Bagi (Siswa)

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi siswa-siswi khususnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada olahraga permainan tradisional.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa-siswi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin Nisa. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *II*(1), 1–9.
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, *3*(2), 97–108. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108>
- Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, *2*, 83–93. <http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JOK/article/view/723%0Ahttp://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JOK/article/download/723/555>
- Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, *2*(1), 2023–2024.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ashari, M. A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional, Hadang, Terompah Panjang, Egrang Terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, Dan Keseimbangan Pada Siswa. *Jurnal Penjaskesrek*, *6*(2), 231–239.
- Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangara. *Mediasosian, Vo. 1*(1), hal. 83-101.
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, *5*(2), 99–108.
- Darmaningrum, N., & Sari, M. M. K. (2018). Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong pada Anak melalui Pelestarian Permainan Tradisional. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, *06*(01), 16–30. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/22463>
- Eni. (2021). Menelisik Ilmu Keolahragaan. In *Angewandte Chemie International Edition*, *6*(11), 951–952. (Issue Mi).
- Fajri, C., Amelya, A., & Suworo, S. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin

- Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 369–373. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.425>
- Fauzia, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 80. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.746>
- Gusman, D. T., Wati, W., & Lageni, I. B. (2022). Sosialisasi dampak positif penggunaan gadget bagi siswa. In *Journal UMJ* (pp. 1–6). <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 1–7. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1316%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1316/970>
- Hastutiningtyas, W. R., Maemunah, N., & Lakar, R. N. (2021). Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 5(1), 38–44.
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Hisbunnahar, A., & Kurniawan, A. W. (2022). *JPO : Jurnal Prestasi Olahraga*. 5, 136–144.
- Istiningtyas, B., & Setiawan, A. (2022). Upaya menumbuhkembangkan permainan tradisional bakiak dan egrang. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 164–172. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3695>
- Lestari, I., Ramadhan, S., Sausan, R., & Akbar, M. (2023). Pelestarian Permainan Dan Olahraga Tradisional Di Gampong Capa Paloh, Kec.Padang Tiji, Kab. Pidie. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 293–296.
- 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.
- Marliana Susianti, O. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9, 18.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- 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>
- Ngaba, A. L., & Taunu, E. S. H. (2021). Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (Osis) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sma Negeri. *Satya Widya*, 36(2),

- 125–132. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36.i2.p125-132>
- 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.
- Rahma, & Safarati, N. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemic Covid 19. *Genta Mulia*, 12(1), 113–118. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/191/171>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rantauwati, H. S. (2020). Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>
- 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>
- Rumiati, R., Handayani, R. D., & Mahardika, I. K. (2021). Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik Pada Permainan Tradisional Egrang Sebagai Bahan Pembelajaran Fisika. In *Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 9, Issue 2, p. 131). <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3570>
- 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. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov>
- 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>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sahir, S. H. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN* (T. Koryati (ed.)). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Santoso, danang ari, & Setiabudi, moh. agung. (2020).

Analisis_Matematis_Fenomena_Fisik_Permai.pdf (pp. 138–145).

- 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. <https://jurnal.nusantaraspota.com/index.php/ns/article/view/47%0Ahttps://jurnal.nusantaraspota.com/index.php/ns/article/download/47/17>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sikka, K. (2023). *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas IX SMP Negeri*. 3(1), 15–21.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY : Journal of Education*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Sukmana, A. A. (2023). *PERMAINAN TRADISIONAL GOBOY (GOBAK SODOR BOY BOYAN)*. 23. <https://read.bookcreator.com/GGy4mts7pPMln0fIKDYxXSJ2pJ33/qOqQSIDOSfWGNYSPOoRDzA>
- Supriadi, A. P., & Ghani, M. Al. (2024). *Identifikasi Minat Siswa dalam Mengikuti Olahraga Sepak Bola di SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*. 2027–2032.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu_0.pdf* (pp. 1–76).
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian*. 2(3), 211–213.
- Syukur, A., & Suprayogi, D. (2017). Game Tradisional Tarik Tambang Berbasis Web. *It Journal Research and Development*, 1(1), 38–49. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2016.vol1\(1\).673](https://doi.org/10.25299/itjrd.2016.vol1(1).673)
- 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. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/>