



Melestarikan Olahraga Tradisional Melalui Modernisasi Permainan Goboy Pada Siswa Sekolah Dasar

Avinda Rizki Kusumaningtyas¹, Habibi Hadi Wijaya², Muhammad Amar³, Agneta Grace Sesilia⁴, Fauzi Shaputra Husin⁵, Rona Agil Pratama⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi S-1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Singaperbangsa Karawang

Article Info

Article history:

Received Feb 12, 2026

Revised feb 20, 2026

Accepted March 26, 2026

Keyword:

Permainan Tradisional

Goboy

Experiential Learning

Pelestarian Budaya

Sekolah Dasar

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap permainan dan olahraga tradisional, termasuk permainan Goboy. Kondisi ini menjadi tantangan dalam upaya pelestarian budaya lokal yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan karakter. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melestarikan olahraga tradisional Goboy melalui modernisasi permainan agar lebih menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan experiential learning yang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, simulasi, implementasi, serta evaluasi. Kegiatan dilakukan kepada siswa sekolah dasar di Kabupaten Karawang dengan memberikan sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung permainan Goboy yang telah dimodifikasi. Evaluasi program dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 60 pada pre-test menjadi 85,3 pada post-test atau meningkat sebesar 25,3 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa modernisasi permainan Goboy efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai aturan permainan, nilai budaya, serta manfaat olahraga tradisional.

Abstract: The rapid development of digital technology has led to a decline in young people's interest in traditional games and sports, including Goboy. This condition poses a challenge to preserving local cultural heritage, which contains educational, social, and character-building values. This community service program aimed to preserve the traditional sport of Goboy through game modernization, making it more attractive and relevant to elementary school students. The program employed a participatory approach and experiential learning method, implemented through preparation, simulation, implementation, and evaluation stages. The activities were conducted with elementary school students in Karawang Regency through socialization, demonstrations, and direct practice of a modified Goboy game. Program evaluation was carried out using pre-tests and post-tests to measure participants' level of understanding. The results showed a significant increase in the average score from 60 on the pre-test to 85.3 on the post-test, representing an improvement of 25.3 points. These findings indicate that the modernization of Goboy was effective in enhancing students' understanding of the game rules, cultural values, and benefits of traditional sports.

Corresponding Author:

Avinda Rizki Kusumaningtyas

Email: avinda.rizki@fikes.unsika.ac.id

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan digitalisasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola aktivitas fisik masyarakat, khususnya pada anak-anak dan remaja. Kehadiran telepon pintar, internet, media sosial, serta berbagai permainan digital menyebabkan generasi muda lebih banyak menghabiskan waktu dengan aktivitas berbasis layar dibandingkan aktivitas fisik di luar ruangan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat terhadap permainan dan olahraga tradisional yang selama ini menjadi bagian dari warisan budaya bangsa Indonesia (Prasetyo & Santosa, 2025).

Olahraga tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari budaya lokal. Olahraga tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga memiliki nilai pendidikan, sosial, dan budaya yang mampu membentuk karakter individu. Olahraga tradisional memiliki peran penting dalam menanamkan nilai sportivitas, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, serta memperkuat identitas budaya bangsa (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (2023).

Salah satu olahraga tradisional yang mulai jarang dimainkan oleh generasi muda adalah Goboy. Goboy merupakan permainan tradisional beregu yang menuntut keterampilan gerak dasar seperti berlari, melempar, menangkap, menghindar, dan menyusun strategi dalam tim. Namun demikian, eksistensi permainan Goboy saat ini semakin menurun. Perubahan gaya hidup masyarakat yang cenderung mengutamakan hiburan berbasis teknologi menyebabkan anak-anak lebih mengenal permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Modernisasi yang tidak diimbangi dengan upaya pelestarian budaya lokal dapat menyebabkan berbagai permainan tradisional kehilangan eksistensinya di tengah masyarakat (Mulyana, 2024). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga keberlangsungan olahraga tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

Modifikasi alat dan metode pembelajaran mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam aktivitas pendidikan jasmani (Setiawan, 2022). Sementara itu, pemanfaatan pendekatan modern dan teknologi digital dapat menjadi strategi efektif dalam memperkenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda (Prasetyo dan Santosa, 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa inovasi dan modernisasi dapat digunakan sebagai sarana pelestarian budaya tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi di lingkungan sekolah, sebagian besar siswa belum memahami sejarah, aturan, maupun manfaat permainan Goboy. Rendahnya literasi budaya lokal serta minimnya pengenalan olahraga tradisional dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini semakin jarang dimainkan. Apabila kondisi tersebut terus berlanjut, maka Goboy berpotensi mengalami kepunahan dan kehilangan fungsinya sebagai media pendidikan karakter serta aktivitas fisik bagi generasi muda.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya inovatif untuk melestarikan olahraga tradisional Goboy agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui modernisasi permainan Goboy dengan melakukan modifikasi alat permainan menjadi lebih aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Selain itu, penerapan sistem permainan yang lebih terstruktur dan penggunaan media edukasi berbasis digital diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap olahraga tradisional. Modifikasi dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Melalui kegiatan "Melestarikan Olahraga Tradisional Melalui Modernisasi Permainan Goboy pada Siswa Sekolah Dasar", diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, minat, dan partisipasi

siswa dalam memainkan olahraga tradisional serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya bangsa. Dengan demikian, Goboy tidak hanya dapat dipertahankan keberadaannya, tetapi juga dapat berkembang sebagai media pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan experiential learning, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif melalui pengalaman langsung dalam memainkan olahraga tradisional Goboy. Pendekatan ini dikembangkan oleh David Kolb (1984) dan menekankan bahwa belajar yang efektif terjadi melalui siklus empat tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu: (1) *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret), (2) *Reflective Observation* (Observasi Reflektif), (3) *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak), dan (4) *Active Experimentation* (Eksperimentasi Aktif).

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Palumbonsari 1, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Subjek kegiatan adalah siswa sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak **40 siswa** yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Analisis data dilakukan menggunakan **statistik deskriptif** untuk mengetahui jumlah total nilai (Σ) dan nilai rata-rata (mean) pada pre-test dan post-test.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa modernisasi permainan Goboy dengan pendekatan *experiential learning* dilaksanakan di SDN Palumbonsari 1 Karawang dengan melibatkan 40 siswa sebagai sampel. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum kegiatan dan post-test setelah seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui jumlah total nilai dan rata-rata nilai peserta. Berikut disajikan hasil analisis data secara lengkap.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

	Rata-rata	Kategori
Pre-test	60	Kurang
Post-test	85.3	Baik
Peningkatan	25,3	

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pre-test peserta sebesar **60** dengan jumlah total nilai sebesar 2.396, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi **85,3** dengan jumlah total nilai sebesar 3.412. Selisih antara rata-rata post-test dan pre-test menunjukkan **peningkatan sebesar 25,3 poin**. Rata-rata pre-test berada pada kategori "Kurang" (60–69), sedangkan rata-rata post-test berada pada kategori "Baik" (80–89). Hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan modernisasi permainan Goboy melalui pendekatan *experiential learning* mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai aturan permainan, nilai budaya, serta manfaat olahraga tradisional secara signifikan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test dan Post-test Berdasarkan Kategori (N = 40)

No.	Kategori	Rentang Nilai	f Pretest	% Pretest	f Posttest	% Posttest
1	Sangat Baik	90–100	0	0.0%	15	37.5%
2	Baik	80–89	0	0.0%	18	45.0%
3	Cukup	70–79	8	20.0%	7	17.5%
4	Kurang	60–69	16	40.0%	0	0.0%
5	Sangat Kurang	< 60	16	40.0%	0	0.0%
Total			40	100%	40	100%

Berdasarkan Tabel 2, distribusi nilai pre-test menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang masuk dalam kategori Sangat Baik maupun Baik. Sebagian besar siswa berada pada kategori Kurang (60–69) dan Cukup (70–79), serta terdapat beberapa siswa pada kategori Sangat Kurang (di bawah 60). Setelah kegiatan berlangsung, distribusi post-test menunjukkan perubahan yang sangat signifikan: seluruh siswa berhasil meningkat ke kategori Baik (80–89) dan Sangat Baik (90–100), dengan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori Kurang dan Sangat Kurang. Pergeseran distribusi ini menegaskan keberhasilan program modernisasi permainan Goboy dalam meningkatkan pemahaman peserta secara menyeluruh.

Pembahasan

Peningkatan nilai rata-rata peserta sebesar 25,3 poin pada kegiatan ini memperkuat temuan bahwa modifikasi dan inovasi dalam penyajian olahraga tradisional efektif meningkatkan pemahaman serta minat peserta didik. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari penerapan pendekatan *experiential learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta melalui siklus empat tahapan. Setiap tahapan memberikan kontribusi yang berbeda namun saling melengkapi dalam membangun pemahaman peserta.

Pada tahap *concrete experience*, pemberian pengalaman langsung bermain Goboy yang telah dimodifikasi memberikan stimulasi awal yang kuat. Siswa tidak sekadar mendengar penjelasan, tetapi langsung merasakan permainan, sehingga rasa ingin tahu dan motivasi belajar meningkat secara alami. Hal ini sejalan dengan temuan Hartono & Suryadi (2024) bahwa implementasi *experiential learning* terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi peserta didik melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Tahap *reflective observation* melalui sesi diskusi dan refleksi kelompok memungkinkan siswa untuk mengolah pengalaman bermain mereka menjadi pemahaman yang lebih dalam. Siswa diajak untuk berpikir kritis tentang nilai-nilai sportivitas, kerja sama tim, dan makna pelestarian budaya lokal yang terkandung dalam permainan Goboy. Proses refleksi ini merupakan jembatan antara pengalaman fisik dan pemahaman konseptual.

Selanjutnya, tahap *abstract conceptualization* melalui penyajian materi menggunakan media edukasi digital dan modul visual memberikan kerangka konseptual yang terstruktur. Siswa

mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai asal-usul Goboy sebagai perpaduan gobak sodor dan boy-boyan, aturan permainan, manfaat kesehatan, serta pentingnya pelestarian olahraga tradisional. Pemanfaatan pendekatan modern dan media digital dalam memperkenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda terbukti efektif dalam kegiatan-kegiatan serupa (Prasetyo & Santosa, 2025).

Tahap *active experimentation* berupa praktik bermain Goboy secara penuh dalam format pertandingan antar kelompok menjadi puncak dari siklus *experiential learning*. Pada tahap ini, siswa menerapkan seluruh pemahaman yang telah dibangun, mengembangkan strategi tim, dan menginternalisasi nilai-nilai permainan secara otonom. Pendekatan semacam ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional dalam menumbuhkan pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Mustakim & Wulandari, 2023).

Permainan Goboy sendiri merupakan hasil pengembangan yang memadukan aturan olahraga tradisional gobak sodor dengan aturan permainan boy-boyan yang menggunakan target tumpukan kreweng atau pecahan genting di tengah lapangan (Nusantara Sporta, 2025). Pemaduan dua jenis permainan tradisional tersebut menjadikan Goboy sebagai aktivitas yang sarat unsur motorik kasar, seperti berlari, melempar, menangkap, dan menghindar, sekaligus melatih kerja sama tim dan kemampuan menyusun strategi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa permainan tradisional sejenis boy-boyan efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar serta interaksi sosial anak (Lufthansa et al., 2022; Saleh et al., 2017).

Temuan ini juga memperkuat hasil kajian literatur yang menyatakan bahwa permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, bentengan, dan petak umpet tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan emosional siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang inklusif dan menyenangkan (Aripi, 2024). Sosialisasi olahraga tradisional Hadang yang dilakukan melalui ceramah, diskusi, dan demonstrasi aturan permainan juga berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap aturan permainan dari 80% menjadi 98,3% (Lengari et al., 2023), menunjukkan pola peningkatan yang serupa dengan kegiatan ini.

Dengan demikian, modernisasi permainan Goboy melalui modifikasi alat, sistem permainan yang lebih terstruktur, penggunaan media edukasi digital, serta penerapan pendekatan *experiential learning* tidak menghilangkan nilai-nilai tradisional yang dikandungnya, melainkan menjadikannya lebih relevan dan menarik bagi siswa sekolah dasar masa kini. Perubahan signifikan dalam distribusi kategori nilai—dari dominasi kategori Kurang dan Sangat Kurang pada pre-test menjadi seluruh peserta berada pada kategori Baik dan Sangat Baik pada post-test—merupakan bukti nyata efektivitas program ini.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Melestarikan Olahraga Tradisional melalui Modernisasi Permainan Goboy" yang dilaksanakan di SDN Palumbonsari 1 Karawang dengan melibatkan 40 siswa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap olahraga tradisional Goboy. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta dari 60 pada pre-test (jumlah nilai = 2.396) menjadi 85,3 pada post-test (jumlah nilai = 3.412), atau

meningkat sebesar **25,3 poin**. Selain itu, distribusi nilai peserta bergeser secara menyeluruh dari kategori Kurang dan Sangat Kurang pada saat pre-test menjadi kategori Baik dan Sangat Baik setelah kegiatan berlangsung.

Pendekatan *experiential learning* yang diterapkan melalui empat tahapan—*concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization*, dan *active experimentation*—terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga pemahaman mengenai aturan permainan, nilai budaya, serta manfaat olahraga tradisional dapat tersampaikan secara optimal. Kelebihan dari kegiatan ini terletak pada pendekatan modernisasi yang memodifikasi alat dan sistem permainan tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar olahraga tradisional, sehingga Goboy tetap relevan dengan karakteristik dan minat generasi muda saat ini.

Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas sasaran kegiatan ke jenjang pendidikan lain, mengembangkan media edukasi digital seperti video tutorial atau aplikasi interaktif, serta menjalin kolaborasi dengan pihak sekolah dan pemerintah daerah agar permainan Goboy dapat diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler pendidikan jasmani di Kabupaten Karawang.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Melestarikan Olahraga Tradisional melalui Modernisasi Permainan Goboy" dapat terlaksana dengan baik di SDN Palumbonsari 1 Karawang. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan dan dosen pembimbing perguruan tinggi, kepala sekolah beserta seluruh guru SDN Palumbonsari 1 Karawang atas izin dan kerja sama yang diberikan, siswa-siswi peserta kegiatan yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias, rekan-rekan mahasiswa yang telah bekerja sama dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

6. Daftar Pustaka

- Aripi. (2024). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 2(1).
- Hartono, D., & Suryadi, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 459–468. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.284>
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2023). *Pedoman Pembinaan Olahraga Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Jakarta: Kemenpora RI.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Lengari, S. L., Abidin, D., & Ridlo, A. F. (2023). Sosialisasi Olahraga Tradisional Hadangan di Desa Kertajaya. *An-Nizam*, 2(2), 81–86. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6165>

-
- Lufthansa, L., Kurniawan, R., Nur Rohmah, L., & Mushofi, Y. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Boy-boyan untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 9(2).
- Mulyana, R. (2024). Modernisasi dan Eksistensi Permainan Tradisional di Tengah Perubahan Gaya Hidup Masyarakat Digital. *Jurnal Kebudayaan dan Masyarakat*, 6(1), 33–45.
- Mustakim, B., & Wulandari, S. (2023). Penerapan Experiential Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(2), 88–97.
- Nusantara Sporta. (2025). Kelayakan Pengembangan Lapangan Permainan Goboy Double Circle untuk Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan*, 4(2).
- Prasetyo, B., & Santosa, A. (2025). Pemanfaatan Pendekatan Modern dan Teknologi Digital dalam Pelestarian Budaya Lokal pada Generasi Muda. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Budaya*, 7(1), 12–24.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional "Boy-boyan" untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138.
- Setiawan, F. (2022). Modifikasi Alat dan Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat serta Partisipasi Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(2), 55–64.