

Permainan Tradisional Gobak Sodor Sebagai Sarana Pembelajaran Bermakna dan Menyenangkan Pada Era Society 5.0 di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo

Oleh :

WAHIB CHASBULLAH

Dosen Pembimbing :

NURDYANSYAH

Progam Studi Manajemen Pendidikan Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari 2026



Pendahuluan

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, ***metode yang menyenangkan dan bermakna sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa***. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor memiliki potensi sebagai media edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, dan karakter siswa.

Dengan mengintegrasikan nilai budaya lokal dan prinsip teori pendidikan seperti Ausubel dan Piaget, permainan ini bisa menjadi strategi efektif dalam menciptakan proses belajar yang kontekstual dan bermakna. Di era Society 5.0, pentingnya inovasi dalam pendidikan yang menggabungkan teknologi dan budaya lokal sangat relevan. ***Oleh karena itu, penggunaan Gobak Sodor diharapkan mampu memperkaya proses pembelajaran sekaligus menumbuhkan karakter positif siswa***.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Permasalahan utama dalam penelitian ini fokus pada bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan permainan Tradisional Gobak Sodor dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo.

Permasalahan ini mencakup bagaimana guru merencanakan pembelajaran berbasis permainan tradisional, bagaimana implementasi permainan Gobak Sodor dalam proses pembelajaran, bagaimana dampaknya terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik, serta kendala apa saja yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif.

- ✓ Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- ✓ Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, strategi, serta tantangan yang dihadapi guru secara mendalam, sekaligus menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.
- ✓ Untuk memperoleh data yang mendalam dan relevan, penelitian ini melibatkan subjek yang terdiri dari guru, siswa, orang tua, komite dan kepala sekolah yang terlibat langsung dalam penerapan permainan tradisional di sekolah. ***Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan memilih informan yang memiliki relevansi tinggi dengan fokus penelitian***

Hasil

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor sangat efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi, bekerja sama, dan membangun karakter seperti sportivitas dan tanggung jawab. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa belajar melalui permainan ini. Secara keseluruhan, Gobak Sodor membuat proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan mendukung perkembangan siswa secara holistik.

Pembahasan

- Permainan tradisional Gobak Sodor dapat digunakan sebagai media belajar yang menyenangkan dan bermakna di sekolah dasar. ***Berdasarkan teori Ausubel dan Piaget***, pengalaman langsung dari permainan ini membantu siswa memahami konsep akademik, mengembangkan kemampuan sosial, dan melatih keterampilan ruang dan logika. ***Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah diskusi, sedangkan siswa belajar melalui aktivitas fisik, kerja sama, dan refleksi.***
- Penggunaan Gobak Sodor juga menanamkan nilai karakter seperti kerjasama dan kejujuran secara alami. Selain itu, ***permainan ini mendukung kurikulum yang berbasis budaya lokal dan prinsip Society 5.0 yang menekankan kreativitas dan interaksi sosial.*** Dengan demikian, Gobak Sodor tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan karakteristik nasional.

Temuan Penting Penelitian

Gobak Sodor sebagai media pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan kontekstual.

Membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan pengetahuan sebelumnya (teori Ausubel dan Piaget).

Menanamkan nilai karakter seperti kerjasama, sportivitas, dan tanggung jawab secara alami.

Meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

Guru berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan pengalaman bermain dengan materi pembelajaran.

Kendala seperti waktu dan panduan perlu diatasi untuk optimalisasi penggunaan permainan ini

Manfaat Penelitian

1. **Guru dan Pendidik** : Membantu mereka menggunakan Gobak Sodor sebagai cara belajar yang seru, efektif, dan bermakna.
2. **Sekolah** : Jadi referensi untuk memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. **Penelitian dan Pengembang Kurikulum** : Memberi dasar teori dan bukti tentang pembelajaran budaya lokal yang inovatif dan sesuai zaman Society 5.0.
4. **Siswa** : Membantu mereka belajar sambil bermain, belajar aktif, dan memperkuat karakter positif seperti kerjasama dan sportivitas.
5. **Secara Umum** : Menunjukkan permainan tradisional sebagai cara belajar yang menyenangkan dan efektif di era digital dan global.

Referensi

- [1] O. I. Rindaningsih, *Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran MI*. UMSIDA PRESS, 2019. doi: <https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-03-1>.
- [2] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 4th ed., vol. 4. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013.
- [3] D. P. Ausubel, *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer Netherlands, 2000. doi: 10.1007/978-94-015-9454-7.
- [4] E. Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cetakan Pertama. Jambi: PT. SonpediaPublishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: www.buku.sonpedia.com
- [5] O. Septi et al., *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Cetakan Pertama. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2022.
- [6] T. G. K. Bryce and E. J. Blown, "Ausubel's meaningful learning re-visited," *Current Psychology*, vol. 43, no. 5, pp. 4579–4598, Feb. 2024, doi: 10.1007/s12144-023-04440-4.
- [7] "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003. Accessed: Mar. 12, 2025. [Online]. Available: https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=1677
- [8] M. P. Dr. HM. Musfiqon and S. Pd., M. P. Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, vol. 1. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015. Accessed: Mar. 22, 2025. [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/306/1/BUku%20Saintifik.pdf>
- [9] Sujarno, Sindu Galba, Th. Ani Larasati, and Isyanti, *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, vol. 1. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/28187>
- [10] Y. Setiawan, P. Guru, S. Dasar, U. Kristen, and S. Wacana, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 1, pp. 12–21, Jan. 2020, Accessed: May 06, 2025. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/338872456_Pengembangan_Model_Pembelajaran_Matematika_SD_Berbasis_P permainan_Tradisional_Indonesia_dan_Pendekatan_Matematika_Realistik

