

Traditional Games of Gobak Sodor as a Means of Meaningful and Joyful Learning in the Era of Society 5.0 at SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo

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

Wahib Chasbullah¹⁾, Nurdyansyah²⁾

¹⁾²⁾ Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this study is to explain the use of the traditional game Gobak Sodor at SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo as a meaningful and enjoyable learning medium. The approach used in this study is a descriptive qualitative methodology, with data collection through observation, interviews, and documentation of all parties involved, such as class teachers, students, the head teacher, and parents. The results of this research show that the use of the traditional game of Gobak Sodor as a means of meaningful and enjoyable learning is carried out in a planned manner, incorporated into thematic learning, and involves the active participation of students cognitively, affectively, and psychomotorically. Teachers use this game as an introductory medium, a means for critical thinking, and as reinforcement of lesson material. Playing the game increases students' desire to learn and cooperate, as well as creating a fun learning environment and reducing pressure. In addition, through playing experience, character values such as sportsmanship, responsibility, cooperation, and honesty are also developed. This shows that Gobak Sodor is not just a physical activity, but also a meaningful and enjoyable medium for contextual learning. This implementation is in line with the principles of the Merdeka Curriculum and supports the achievement of the Pancasila Student Profile.*

Keyword. *Gobak Sodor, Meaningful Learning, Joyful Learning*

Abstraksi. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo sebagai media pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi terhadap seluruh pihak yang terlibat, seperti guru kelas, siswa, kepala sekolah, dan orang tua. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor sebagai sarana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dilakukan secara terencana, dimasukkan ke dalam pembelajaran tematik, dan melibatkan keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru menggunakan permainan ini sebagai media pengantar, sarana untuk berpikir kritis, sekaligus sebagai penguat materi pelajaran. Kegiatan bermain meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan kerja sama, disamping menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengurangi tekanan. Selain itu, melalui pengalaman bermain, nilai-nilai karakter seperti sportivitas, tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran turut berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor tidak hanya sekedar aktivitas fisik, tetapi juga merupakan media pembelajaran kontekstual yang bermakna dan menyenangkan. Pelaksanaan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila.*

Kata kunci. *Gobak Sodor, Pembelajaran Bermakna, Pembelajaran Menyenangkan*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik tidak terjadi secara kebetulan, tetapi membutuhkan perencanaan yang matang dan terstruktur. Dibutuhkan sebuah perencanaan pembelajaran untuk membantu guru dalam menentukan tujuan, strategi, metode, dan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Perencanaan pembelajaran adalah rancangan yang dibuat secara sistematis oleh guru untuk mengajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, dengan topik yang telah ditetapkan, untuk satu pertemuan atau lebih.[1] Perencanaan pembelajaran sangat penting karena membantu guru menyampaikan materi secara terarah dan efektif. Perencanaan yang matang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik, tujuan pembelajaran, strategi pengajaran, dan metode evaluasi dapat disusun secara jelas sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal

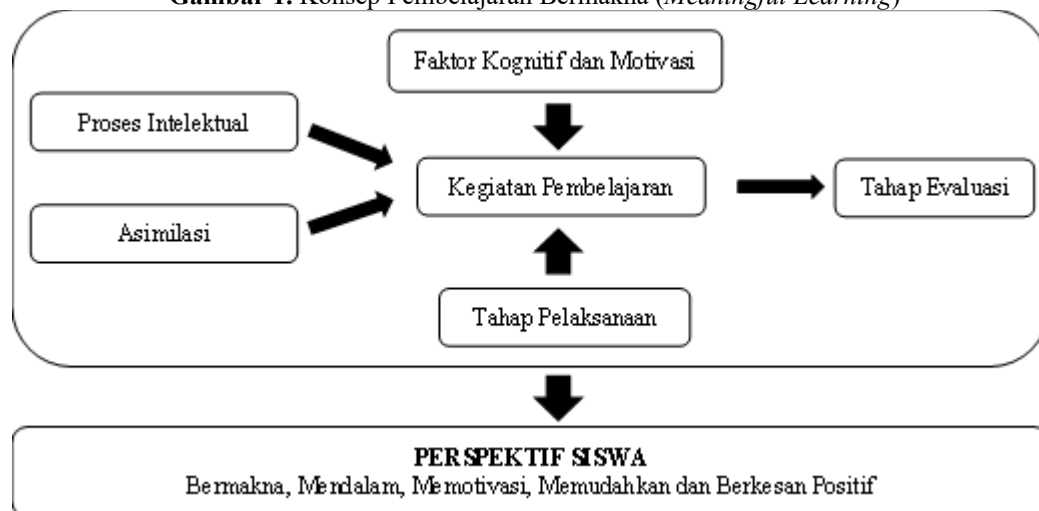
ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, sehingga siswa merasa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi yang dipelajari.

Menurut pandangan Ausubel, pembelajaran bermakna adalah proses di mana informasi baru dihubungkan secara substantif dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu. Melalui proses ini, pengetahuan baru dapat dipahami dan diingat dengan lebih efektif. Pembelajaran bermakna tidak hanya meliputi penyampaian materi secara pasif, tetapi juga melibatkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.[2], [3], [4], [5], [6] Proses ini bersifat kompleks dan dinamis, karena memungkinkan individu untuk memahami dan menyimpan informasi secara lebih baik, sehingga mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh. Dengan kata lain, pemahaman ini memberikan kontribusi langsung mengapa pembelajaran bermakna tidak hanya menjadi sebuah proses dalam meningkatkan pengetahuan akademis, melainkan juga menawarkan keterampilan praktis yang dapat mereka gunakan dalam berbagai situasi, dan kondisi di kehidupan nyata.

Pembelajaran yang bermakna adalah tujuan utama proses pendidikan.[7] Proses belajar tidak cukup jika hanya berfokus pada penyampaian konsep secara teoritis. Namun pembelajaran juga menyediakan pengalaman yang relevan untuk membuat konsep lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada target penguasaan materi, karena pendekatan ini beresiko gagal dalam membekali peserta didik untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karena itu, proses pembelajaran lebih diutamakan daripada hasil belajar, sehingga tenaga pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang bervariasi dan berfokus pada membelajarkan dan memberdayakan siswa daripada hanya mengajar.[8]

Selanjutnya, pembelajaran bermakna dimulai dari; (1) Proses Intelektual, Proses menggabungkan informasi baru dengan pengetahuan lama untuk menciptakan pemahaman yang lebih baik. (2) Asimilasi Pengetahuan, Proses menghubungkan ide baru dengan ide lama dalam pikiran, sehingga pengetahuan yang sudah ada menjadi lebih kuat dan berkembang. (3) Perbedaan dengan Pembelajaran Rote, yaitu tidak hanya menyimpan tetapi memahami, mengerti dan menghubungkan informasi. (4) Faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor kognitif dan motivasi. (5) Struktur Kognitif, berkaitan dengan mengatur pengetahuan dalam pikiran sehingga membantu mengingat dan menerapkannya.[3], [6]

Gambar 1. Konsep Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)



Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran bermakna adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.[9] Permainan tradisional seringkali dianggap sebagai sesuatu yang kurang serius bagi orang dewasa. Padahal permainan ini bagi anak-anak memiliki banyak manfaat baik dalam bidang akademik maupun non akademik.[10] Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam karena berasal dari kearifan lokal suatu daerah tertentu.[11], [12], [13] Karenanya permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, sosial, dan motorik siswa. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.[14]

Pelestarian permainan tradisional dalam pembelajaran penting karena merupakan bagian dari budaya yang harus dijaga tercantum dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan. Secara eksplisit, dalam Undang-undang tersebut dipaparkan bahwa permainan tradisional sebagai warisan budaya memiliki nilai edukatif yang bermanfaat dalam pendidikan. Mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran tidak hanya menjaga keberadaannya, tetapi juga membuat proses belajar lebih interaktif dan kontekstual.[15], [16]

Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus diselenggarakan dengan memperhatikan budaya nasional dan kearifan lokal untuk membangun karakter peserta didik. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis budaya, seperti permainan tradisional, memiliki peran penting dalam sistem pendidikan. Mengadaptasi permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya membantu pemahaman akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya kepada siswa.[7]

Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme kognitif Jean Piaget, yang menekankan bahwa anak membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman aktif dengan lingkungannya. Piaget menjelaskan bahwa anak-anak belajar dengan cara mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan objek dan situasi nyata.[17], [18], [19], [20], [21], [22], [23], [24] Piaget menganggap bahwa perkembangan mental anak berlangsung sebagai serangkaian tiga periode besar. Setiap periode tidak hanya menyusul yang sebelumnya, namun juga memperbaiki, membangun kembali, dan melampaui struktur sebelumnya ke tingkat yang lebih tinggi. Singkatnya, Piaget percaya bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka secara aktif melalui pengalaman dan berpindah dari pemikiran yang konkret menuju yang abstrak dan logis secara berurutan sesuai tahapan perkembangan alami mereka.[17], [18], [19], [24], [25], [26], [27]

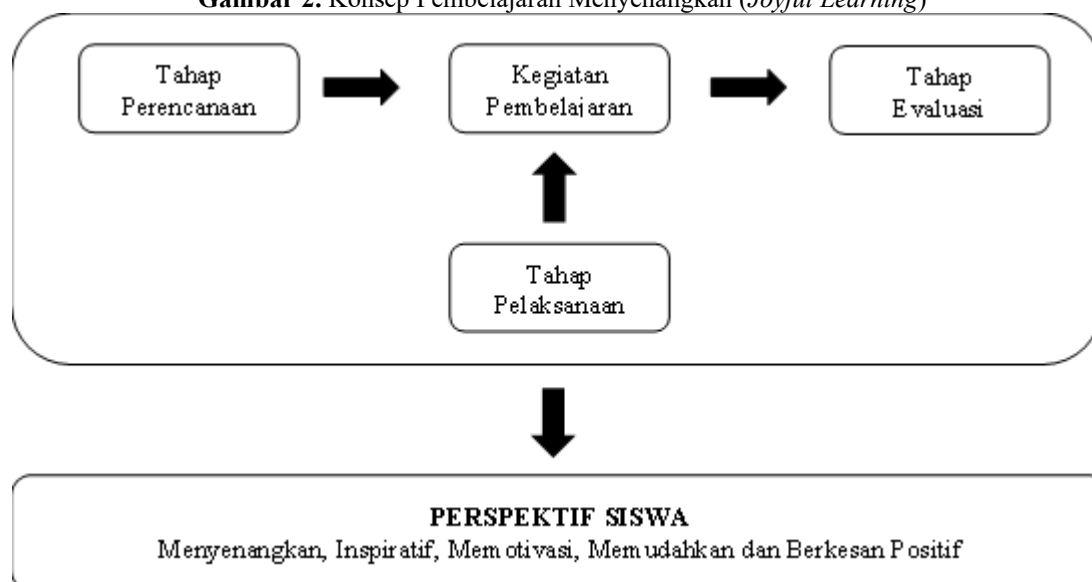
Sementara itu Slavin berpendapat bahwa konstruktivisme melihat siswa secara aktif mempelajari aturan baru dan merevisinya dalam waktu yang singkat.[28] Dalam konteks ini, permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa membangun konsep-konsep baru melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Dengan bermain, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam berdasarkan pengalaman konkret yang mereka alami.

Selain itu, konsep *Meaningful Learning* yang dikemukakan oleh David P. Ausubel juga sangat relevan dalam konteks pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran. Menurut Ausubel, Ausubel mengatakan bahwa pembelajaran adalah ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.[3], [29] Jika informasi yang diberikan guru hanya bersifat hafalan tanpa keterkaitan dengan pengalaman siswa, maka pembelajaran menjadi kurang efektif. Dalam hal ini, permainan tradisional *gobak sodor* dapat berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Permainan tradisional, khususnya permainan *gobak sodor* telah lama menjadi bagian dari budaya masyarakat dan memiliki nilai edukatif yang tinggi.[30], [31], [32] Selain mengandung unsur kebersamaan, kreativitas, dan pengembangan keterampilan motorik, permainan tradisional juga mengajarkan berbagai konsep akademik seperti matematika, sains, bahasa, serta nilai-nilai sosial dan karakter.[33], [34], [35], [36] Namun, dalam era *society 5.0* di mana teknologi digital, kecerdasan buatan (AI), dan Internet of Things (IoT) digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, termasuk di bidang pendidikan, membuat permainan tradisional seperti *gobak sodor* mulai ditinggalkan dan digantikan dengan permainan berbasis teknologi yang cenderung individualistik serta menjadikan ketergantungan berlebihan terhadap *mobile phone* yang disebut sebagai *nomophobia*. [13], [37], [38] Kondisi tersebut menyebabkan berkurangnya pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah, padahal metode ini memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.[39], [40]

Dalam konteks permainan tradisional, dalam sebuah pembelajaran, *Gobak Sodor* dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk menciptakan *joyful learning* karena permainan ini melibatkan elemen fisik, sosial, dan emosional yang membuat siswa merasa senang dan terlibat langsung dalam proses belajar.[41], [42], [43], [44] Kesenangan yang muncul dari aktivitas bermain dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat daya ingat, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.[38], [45] Dengan pendekatan yang tepat, permainan tradisional *gobak sodor* dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dalam proses perkembangan sosial dan karakter generasi muda.[42], [43]

Pembelajaran yang menyenangkan, *Joyful Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan penuh semangat, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam memahami materi.[46], [47], [48] Pembelajaran menyenangkan juga dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang autentik, menyenangkan, dan penuh rasa puas yang muncul dari proses belajar yang alami dan bermakna bagi peserta didik.[49], [50] Dengan demikian *Joyful Learning* dapat diartikan sebagai pendekatan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi, sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta memuaskan secara alami.

Gambar 2. Konsep Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru dapat mengadaptasi permainan tradisional Gobak Sodor sebagai strategi pengajaran yang lebih efektif.[41] Dalam beberapa penelitian disebutkan bahwa permainan gobak sodor terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan pembentukan karakter siswa. Melalui aktivitas bermain bersama, tercipta suasana yang mendorong rasa kebersamaan dan memperkuat kerja sama antar siswa.[16] Melalui pengalaman bermain bersama, anak-anak belajar membangun hubungan sosial yang erat, saling mendukung satu sama lain, serta mengembangkan kemampuan untuk menghadapi kekecewaan dan merayakan kemenangan secara bersama-sama.[51]

Selain mendorong kebersamaan dan memperkuat hubungan sosial, permainan tradisional seperti Gobak Sodor juga terbukti efektif dalam membentuk sikap toleransi pada anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan keterampilan sosial, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai seperti saling menghargai dan bekerja sama tumbuh secara alami melalui interaksi yang terjadi selama permainan.[16], [35], [52] Meskipun memiliki banyak manfaat, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, kurangnya sumber daya, serta kurangnya pemahaman tentang cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum.

Sejalan dengan penelitian tersebut, menghubungkan materi pelajaran dengan permainan yang sudah dikenal siswa dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah. Selain itu, Gobak Sodor juga meningkatkan interaksi sosial, membangun keterampilan komunikasi, dan memperkuat kerja sama tim.[53], [54] Di era Society 5.0, pendidikan tidak hanya berfokus pada teknologi, tetapi juga harus mengembangkan keterampilan sosial dan karakter siswa. Sayangnya, ketergantungan berlebihan pada teknologi dalam metode pembelajaran dapat mengurangi interaksi sosial dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan belajar yang lebih bermakna dan melibatkan pengalaman langsung. Gobak Sodor sebagai bentuk *Joyful Learning* dapat berperan sebagai solusi untuk menciptakan keseimbangan antara penguasaan teknologi dan pengembangan keterampilan sosial dalam proses belajar.

SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo sudah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses belajar mengajar. Hal itu dilakukan supaya siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan kelas. Secara keseluruhan, sekolah ingin membangun lingkungan pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan untuk semua murid. Meski begitu, saat menerapkannya di lapangan, para guru sering menemui berbagai hambatan. Contohnya, mereka kesulitan menyesuaikan permainan itu dengan kurikulum yang sedang berlaku. Waktu untuk belajar juga terbatas banget. Selain itu, panduan yang jelas untuk melaksanakan permainan tradisional Gobak Sodor masih kurang tersedia.

Melalui permainan ini, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari. SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo dipilih sebagai lokasi penelitian untuk secara langsung mengamati bagaimana penerapan permainan Gobak Sodor dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus membangun karakter yang kuat dan mempererat hubungan antar teman di lingkungan sekolah.

Selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menyumbang wawasan segar bagi para guru serta pemangku kepentingan di dunia pendidikan. Mereka bisa belajar cara mengolah metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, penuh makna, dan menyenangkan untuk siswa. Selain itu, studi semacam ini juga krusial guna menilai tingkat keberhasilan permainan Gobak Sodor. Permainan itu membantu tingkatan pemahaman dan kemampuan

sosial pada peserta didik. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan jadi landasan rekomendasi praktis. Para guru pun bisa ciptakan proses belajar yang lebih inovatif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berperan sebagai hiburan, namun juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sesuai dengan prinsip konstruktivisme dan pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sebagaimana lazimnya penelitian kualitatif, penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.[55], [56] Dengan pendekatan deskriptif kualitatif akan memudahkan peneliti dalam memahami bagaimana guru memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran yang bermakna di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo. 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. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *deskriptif* diartikan sebagai gambaran sesuatu secara apa adanya, sedangkan *kualitatif* berkaitan dengan mutu atau kualitas.[57]

Senada dengan penjelasan diatas, penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menyajikan data dalam bentuk verbal serta menganalisisnya tanpa menerapkan teknik statistik. [58] Penelitian kualitatif juga dapat dipahami sebagai suatu pendekatan inkuiri yang bertujuan untuk menggali dan memahami makna, pemahaman, konsep, karakteristik, tanda-tanda, simbol, serta gambaran dari suatu fenomena. Proses penelitian ini dilakukan secara alami dengan pendekatan yang menyeluruh (holistik), menitikberatkan pada aspek kualitas, memanfaatkan beragam metode pengumpulan data, dan disajikan dalam bentuk uraian naratif.[59] Dengan demikian, dalam penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih rinci dan jelas, sehingga dapat memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap objek yang diteliti.[55], [56], [60], [61]

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*, menurut Walidin teknik ini dilakukan dengan memilih informan yang memiliki relevansi tinggi dengan fokus penelitian.[59], [60] Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara lebih kaya dan mendalam berdasarkan pengalaman langsung para informan, sehingga hasil penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih akurat mengenai efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.[62]

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.[55], [56], [60], [61], [62] Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah untuk memperoleh pemahaman tentang pengalaman mereka dalam mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, manfaat yang diperoleh, serta tantangan yang dihadapi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas untuk melihat bagaimana permainan tradisional diterapkan serta bagaimana respons siswa dalam kegiatan belajar. Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung, mencakup foto kegiatan pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Modul Ajar, serta catatan reflektif guru mengenai efektivitas metode ini.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan validitas data.[60] Sementara itu, teknik pengumpulan data menurut Miles dan Huberman menekankan keterpaduan berbagai sumber dan metode, pencatatan yang sistematis, fleksibilitas dalam proses, serta kolaborasi sebagai upaya untuk mencapai data yang valid dan bermakna dalam penelitian kualitatif. Analisis sumber dilakukan melalui proses sistematis, mengelola data dari berbagai sumber dengan mengorganisasi, memvalidasi melalui triangulasi, menginterpretasikan secara kontekstual, dan melakukan refleksi berulang. Penggunaan formulir analisis, revisi skema pengkodean, serta diskusi kelompok membantu memperkuat kualitas hasil dan mengembangkan pemahaman yang menyeluruh terhadap kasus atau fenomena yang diteliti.[63]

Dengan memperhitungkan proses pengumpulan data, analisis data yang dilakukan oleh peneliti, akan diperoleh data yang lebih sistematis, tervalidasi dengan baik, serta akurat. Selain itu, penelitian ini juga memerhatikan aspek etika dengan mengajukan izin resmi kepada pihak sekolah sebelum pelaksanaan penelitian serta menjaga kerahasiaan identitas para informan yang terlibat. Dengan demikian, penggunaan metodologi penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang hal-hal terkait peran guru dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna serta menyenangkan. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang permainan tradisional *Gobak Sodor* sebagai sarana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo dilakukan dengan mengacu pada dua landasan teori utama, yakni teori pembelajaran bermakna dari David Paul Ausubel dan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget. Temuan studi ini mengkonfirmasi relevansi teoritis *Gobak Sodor* terhadap Teori Pembelajaran bermakna David Ausubel dan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Kedua kerangka kerja ini saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana permainan tradisional Gobak Sodor dapat memfasilitasi pembelajaran yang kaya secara intelektual dan menarik secara emosional bagi siswa sekolah dasar.

Implementasi Permainan Gobak Sodor sebagai sarana pembelajaran bermakna

Pembelajaran bermakna menurut David Paul Ausubel terjadi ketika informasi atau pengetahuan baru dikaitkan secara substantif dan logis dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Ausubel menekankan bahwa belajar tidak akan efektif apabila hanya dilakukan secara mekanis melalui hafalan (*rote learning*), tanpa keterkaitan dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya [3], [6], [29], [64]. Dalam kerangka ini, pemanfaatan permainan tradisional *Gobak Sodor* dalam proses pembelajaran di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo menjadi salah satu bentuk nyata dari penerapan pendekatan pembelajaran bermakna tersebut. Permainan *Gobak Sodor* tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan fisik atau hiburan, tetapi difungsikan sebagai media pembelajaran kontekstual yang mampu memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengintegrasikan permainan Gobak Sodor secara terencana dalam pembelajaran tematik sehingga siswa dapat menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep yang dipelajari. Keterlibatan siswa dalam permainan *Gobak Sodor* menciptakan pengalaman belajar yang holistik, meliputi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak hanya bergerak dan bermain, tetapi juga berpikir, berstrategi, berinteraksi sosial, serta merefleksikan tindakan mereka selama permainan [16], [35], [52]. Dalam observasi didapatkan data bahwa siswa mampu menjelaskan strategi yang mereka pilih selama bermain, menunjukkan adanya proses berpikir aktif sebelum pembelajaran dimulai. Ketika permainan dihubungkan dengan konten pelajaran seperti Matematika, misalnya menghitung waktu atau kecepatan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, misalnya nilai kerja sama dan toleransi, atau mata pelajaran Bahasa Indonesia misalnya berkaitan dengan menulis petunjuk permainan atau cerita pengalaman, maka pengalaman konkret tersebut menjadi titik masuk yang sangat relevan untuk membangun pemahaman yang bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip Ausubel bahwa informasi baru yang bermakna harus dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya, serta didukung oleh motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa.

Dalam permainan Gobak Sodor, siswa secara langsung mengalami konsep-konsep seperti koordinasi tim, strategi, kejujuran, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut tidak diajarkan secara lisan, melainkan muncul dan diinternalisasi melalui dinamika permainan yang alami dan interaktif. Menurut Ausubel, pembelajaran bermakna memiliki keunggulan dalam hal daya ingat jangka panjang karena informasi tidak berdiri sendiri, melainkan melekat pada konteks nyata dan pengalaman hidup siswa. [3], [29] Refleksi siswa setelah bermain yang menyatakan bahwa mereka “*lebih cepat mengerti*” dan “*lebih senang belajar lewat bermain*” menunjukkan bahwa proses kognitif dan afektif mereka telah teraktivasi secara menyeluruh, indikator utama terjadinya pembelajaran bermakna yang autentik.

Salah satu elemen kunci dalam memahami teori Ausubel yaitu berkaitan dengan fungsi *advance organizer* atau pengatur awal. Ausubel menegaskan bahwa sebelum materi baru diberikan, pendidik sebaiknya menyajikan kerangka kognitif pendahulu yang dapat membantu peserta didik menyiapkan struktur pengetahuannya agar mampu memahami informasi baru secara lebih efektif. [3], [6], [29]. Dalam konteks ini, permainan Gobak Sodor berperan sebagai *advance organizer* yang relevan, karena pengalaman bermain tersebut menjadi sarana awal yang kuat untuk mengaitkan dan mengarahkan siswa pada pemahaman konsep akademik yang lebih kompleks. Data menunjukkan bahwa pengalaman bermain menjadi pengatur awal yang membantu siswa mengaitkan materi baru dengan pengalaman konkret mereka. Contohnya, siswa yang telah merasakan pentingnya kerja sama saat bermain akan lebih mudah memahami konsep gotong royong dalam Pendidikan Pancasila atau kolaborasi dalam pembelajaran tematik lainnya. Pengalaman yang bersifat konkret dan emosional ini memperkuat keterhubungan pengetahuan, sehingga memudahkan proses integrasi konsep ke dalam skema berpikir siswa.

Selain itu, melalui pendekatan *subsumption theory* yang juga dikembangkan oleh Ausubel, dijelaskan bahwa pengetahuan baru yang bermakna akan “diserap” ke dalam struktur kognitif melalui proses asimilasi ke dalam konsep-konsep yang lebih umum yang sudah ada [3], [6], [29]. Permainan Gobak Sodor memberikan latar belakang yang asli untuk siswa saat mereka menjalani proses belajar. Hal ini terlihat ketika siswa mampu menghubungkan nilai sportivitas dan kerjasama dari permainan dengan materi PPKN tanpa diarahkan. Hal ini menegaskan bahwa siswa belajar tentang nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab, pemahaman siswa itu tidak langsung terbentuk begitu saja. Sebaliknya, pemahaman tersebut tumbuh lewat penggabungan pengalaman bermain yang sudah mereka lakukan sebelumnya. Cara kerja seperti ini membuat ide-ide abstrak terasa lebih nyata dan gampang dicerna.

Siswa pun bisa menerapkannya dalam berbagai keadaan sehari-hari. Jadi, Gobak Sodor tidak cuma cocok untuk pembelajaran bertema. Permainan ini juga membantu memperkuat fondasi konsep jangka panjang di benak siswa.

Bahkan, untuk menjelaskan penggunaan prinsip pembelajaran bermakna pada konteks yang lebih spesifik dalam bermain, perlu dipahami bahwa bagi siswa di jenjang SD, umumnya pengalaman optimum bagi mereka diserap melalui pengalaman konkret. Sebagai permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik, kerja sama tim, dan interaksi sosial, Gobak Sodor menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk mengamati dan memahami konsep secara langsung. Melalui aktivitas berlari, merumuskan strategi, maupun berdiskusi dengan anggota kelompok, siswa secara tidak langsung mengembangkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penalaran logis. Serangkaian aktivitas tersebut mendorong keterlibatan intelektual yang mendukung tercapainya pembelajaran bermakna.

Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional ini juga berkontribusi dalam mengurangi hambatan afektif dalam proses belajar. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi karena merasa takut, bosan, serta tidak memiliki rasa ketertarikan pada metode pengajaran pembelajaran yang berulang-ulang. Konsep motivasi dalam pembelajaran bermakna yang dijelaskan oleh David Ausubel memiliki peran penting dalam mengarahkan suatu proses pembelajaran bermakna. Gobak Sodor memiliki daya tarik yang menyenangkan serta akrab bagi pengalaman para siswa melalui pengalaman mereka. Apabila peserta didik merasa nyaman dan dihanyutkan, maka mereka akan lebih mudah menerima dan menyerapnya dibandingkan ketika proses pengintegrasian pengetahuan dilakukan dalam struktur kognitif menjadi lebih efektif.

Dengan demikian, kondisi emosional yang kondusif bukan hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tersebut. Melainkan juga meningkatkan daya serap serta retensi informasi mereka. Selain itu, teori Ausubel juga menekankan bahwa kemampuan siswa untuk merefleksikan pengalaman bermain dan menghubungkannya dengan pembelajaran formal merupakan aspek penting. Sebagai contoh, setelah bermain Gobak Sodor, guru dapat mengajak siswa berdiskusi mengenai strategi memenangkan permainan ataupun cara menyelesaikan konflik yang muncul selama bermain.

Dari diskusi ini, guru kemudian mengaitkannya dengan konsep dalam pelajaran seperti perencanaan dalam IPS, keadilan dalam PPKn, atau kerja tim dalam PJOK. Proses ini menjadi bentuk konkret dari apa yang disebut Ausubel sebagai *meaningful verbal learning*, yaitu ketika siswa mampu mengekspresikan kembali pemahaman mereka dalam bentuk bahasa verbal, karena sebelumnya telah melalui proses pengalaman dan asimilasi pengetahuan. Ini membuktikan bahwa kegiatan bermain bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan menjadi titik tolak bagi proses berpikir tingkat tinggi, *high-order thinking* (HOT).

Gobak Sodor juga secara tidak langsung mendorong pembentukan struktur kognitif yang stabil melalui pengulangan yang bersifat kontekstual. Menurut Ausubel, pengulangan pembelajaran bermakna dalam berbagai konteks akan memperkuat hubungan antarkonsep serta meningkatkan fleksibilitas berpikir peserta didik. Ketika permainan digunakan pada beragam mata pelajaran dan situasi. Misalnya pada pembelajaran IPA untuk menjelaskan konsep gaya dan gerak, atau dalam Matematika untuk memahami pengukuran jarak dan waktu, siswa akan membentuk jejaring konsep yang lebih luas, terpadu, dan mendalam. Pola pembelajaran seperti ini berbeda secara mendasar dari hafalan mekanis, karena siswa tidak hanya sekadar menyimpan informasi, tetapi juga memahami fungsi, relevansi, serta hubungan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasar pada pemaparan sebelumnya, untuk memperjelas proses asimilasi pengetahuan dalam berbagai Mata Pelajaran kedalam Permainan Gobak Sodor, dapat kita perhatikan tabel berikut;

Tabel 1. Asimilasi Pengetahuan Lintas Mata Pelajaran melalui Permainan Gobak Sodor

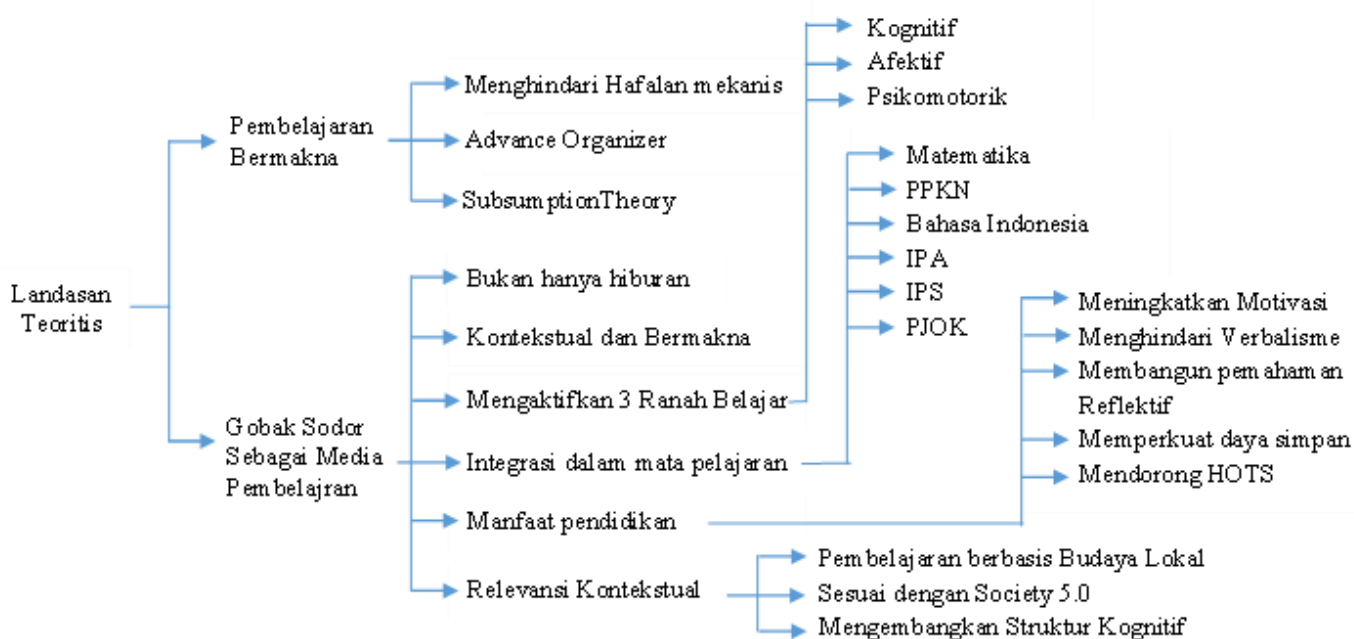
Mata Pelajaran	Pengalaman Bermain di Gobak Sodor	Konsep Akademik yang di asimilasikan	Proses Asimilasi Pengetahuan	Makna Pembelajaran bagi Siswa
IPA	Aktivitas berlari, berhenti mendadak, mengubah arah gerak, dan menghindari lawan	Gaya, gerak, kecepatan, dan arah	Pengalaman fisik siswa saat bergerak diasosiasikan dengan konsep gaya dan gerak melalui pengamatan langsung terhadap tubuh dan lingkungan	Siswa memahami konsep IPA secara konkret karena merasakannya secara langsung, sehingga konsep tidak bersifat abstrak dan lebih mudah diingat
Matematika	Menghitung waktu permainan, memperkirakan jarak antar garis, dan	Pengukuran waktu, jarak, dan estimasi	Pengalaman bermain menjadi pengait bagi konsep matematis melalui aktivitas	Siswa belajar matematika secara fungsional dan kontekstual, bukan

	membandingkan kecepatan pemain		menghitung dan menghitung secara kontekstual	sekedar angka, tetapi sebagai alat untuk memahami situasi nyata
IPS	Penyusunan strategi tim, pembagian peran, dan pengambilan keputusan kelompok	Perencanaan, kerja sama, dan dinamika sosial	Interaksi sosial dalam permainan diasimilasikan ke dalam konsep IPS tentang perencanaan dan peran sosial	Siswa memahami pentingnya perencanaan dan kerja sama sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat
PPKn	Kepatuhan terhadap aturan permainan, kejujuran, sportivitas, dan toleransi	Nilai keadilan, tanggung jawab, dan kerja sama	Nilai-nilai PPKn terinternalisasi melalui pengalaman nyata, bukan melalui penjelasan verbal	Siswa membangun pemahaman nilai moral dan karakter secara alami melalui pengalaman sosial
Bahasa Indonesia	Diskusi strategi permainan, refleksi setelah bermain, dan penulisan pengalaman	Keterampilan berbicara, menulis, dan menyampaikan gagasan	Pengalaman bermain menjadi stimulus untuk mengekspresikan gagasan secara lisan dan tulisan	Siswa lebih mudah menuangkan ide karena bersumber dari pengalaman konkret yang alami mereka sendiri
PJOK	Aktivitas fisik, koordinasi gerak, kerja tim, dan ketahanan tubuh	Kebugaran jasmani, koordinasi, dan kerja tim	Aktivitas bermain menjadi sarana pembelajaran yang terintegrasi dengan aspek sosial	Siswa belajar menjaga kebugaran sekaligus memahami pentingnya kerja sama dalam aktivitas fisik

Tabel ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor berfungsi sebagai media asimilasi pengetahuan lintas mata pelajaran, di mana pengalaman konkret siswa menjadi jembatan penghubung antara pengetahuan lama dan konsep akademik baru. Asimilasi terjadi ketika siswa menghubungkan aktivitas bermain dengan materi pelajaran melalui refleksi, diskusi, dan pengalaman langsung [10], [37], [53]. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran bermakna David Ausubel, yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Sebagai kerangka utama, Ausubel menegaskan bahwa pemberian dasar yang kokoh dan alasan yang tepat terhadap penggunaan permainan seperti Gobak Sodor dapat dijadikan sebagai pendekatan pedagogis yang sah dan efektif dalam pendidikan dasar. Ausubel secara eksplisit menyatakan bahwa belajar menjadi bermakna apabila peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mampu mengintegrasikan informasi tersebut dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki.[3], [29] Dalam konteks ini, *Gobak Sodor* bukan sekedar alat bantu belajar, melainkan sarana aktif yang mampu menghidupkan kembali struktur kognitif siswa, sehingga proses belajar menjadi bersifat rekonstruktif. Permainan ini memberikan pengalaman konkret yang kaya makna, yang kemudian membentuk *anchoring ideas* (ide penambat) bagi konsep-konsep abstrak yang diajarkan di kelas.

Lebih jauh lagi, pendekatan pembelajaran melalui permainan tradisional seperti *Gobak Sodor* menghindarkan siswa dari bahaya *verbalism*, suatu bentuk pembelajaran yang hanya menekankan kata-kata dan definisi tanpa makna yang mendalam. Ausubel menekankan bahwa *verbal learning* akan menjadi bermakna hanya jika materi yang disampaikan dikaitkan dengan skemata yang relevan. Permainan *Gobak Sodor* menyediakan konteks nyata yang menjembatani simbol-simbol verbal dengan makna pengalaman. Hal ini menjadikan proses belajar tidak hanya informatif, tetapi juga transformasional, karena siswa tidak sekedar mengingat konsep, tetapi membentuk pemahaman baru yang tertanam dalam pengalaman dan refleksi mereka.

Gambar 3. Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor sebagai sarana Pembelajaran Bermakna

Dalam aspek pembelajaran bermakna, temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor secara efektif mampu menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep-konsep abstrak yang diajarkan di kelas. Berdasarkan teori Ausubel, proses ini mendukung terbentuknya struktur kognitif yang kokoh melalui pengaitan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang sudah dimiliki siswa.[3], [29] Dengan demikian, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi mampu mengekspresikan kembali pemahamannya melalui pengalaman langsung dalam bermain dan diskusi yang berkaitan, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan bermakna. Hal yang demikian ini menunjukkan bahwa Gobak Sodor tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media yang memperkuat struktur konseptual siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan relevan terhadap kehidupan mereka. Sehingga permainan ini mampu meningkatkan efektivitas belajar melalui pendekatan yang menekankan pengalaman konkret dan integrasi pengetahuan secara menyeluruh.

Dengan demikian, permainan tradisional *Gobak Sodor* dalam pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi secara teoritis juga memperkuat dasar kognitif, melibatkan aspek afektif dan sosial siswa secara bersamaan dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Permainan ini telah terbukti mampu menjembatani pengalaman konkret siswa dengan konsep akademik, memperkuat memori jangka panjang, serta menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan di era Society 5.0, *Gobak Sodor* dapat dipandang sebagai role model yang inovatif, yakni dengan menggabungkan nilai-nilai lokal, pendekatan konstruktivis, dan prinsip-prinsip psikologi pendidikan modern, khususnya sebagaimana dikemukakan oleh David Ausubel.

Implementasi Permainan Gobak Sodor sebagai sarana pembelajaran menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pengalaman yang menggembirakan, bebas tekanan, dan sesuai dengan dunia anak [47], [48], [65], [66]. Salah satu bentuk pembelajaran menyenangkan yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah melalui permainan tradisional. Gobak Sodor, sebagai salah satu permainan tradisional yang masih dikenal luas di Indonesia, memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bernilai edukatif. Berdasarkan kerangka teori perkembangan kognitif Jean Piaget, permainan seperti Gobak Sodor sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan kognitif anak Sekolah Dasar yang berada dalam fase operasional konkret (*concrete operational stage*). Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan bebas tekanan saat memainkan permainan.

Pada rentang usia sekitar 7–11 tahun, Piaget menjelaskan bahwa anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis terhadap objek-objek yang bersifat nyata, memahami hubungan sebab-akibat, serta mampu melakukan proses klasifikasi dan seriasi berdasarkan kriteria tertentu. Pada tahap ini, mereka juga mulai memahami perspektif orang lain dan berpikir secara desentrasi, yaitu tidak lagi egosentris [17], [18], [19], [25], [26], [27]. Permainan *Gobak Sodor* menuntut anak untuk bekerja sama dalam tim, mematuhi aturan permainan, memperkirakan pergerakan lawan, serta menyusun strategi bersama untuk memenangkan permainan. Aktivitas-aktivitas tersebut melatih keterampilan berpikir

logis, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial, yang semuanya sesuai dengan indikator perkembangan kognitif menurut Piaget. Dalam kerangka ini, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang sejalan dengan prinsip-prinsip psikologi perkembangan anak.

Selanjutnya, untuk mempermudah memahami pembagian level keterlibatan siswa dalam permainan tradisional gobak sodor untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, dapat kita perhatikan tabel berikut.

Tabel 2. Pembagian Level dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor

Level Keterlibatan	Peran dalam Tim Permainan	Aktivitas dalam Siswa Gobak Sodor	Aspek Kognitif & Sosial (Piaget)	Makna Pembelajaran Menyenangkan
Level 1 (Pengamat dan Penyesuai)	Pengamat permainan	Mengamati pergerakan lawan, membaca situasi lapangan, memberi isyarat atau masukan kepada tim	Mengembangkan kemampuan observasi, desentrasi, dan pemahaman perspektif orang lain	Siswa terlibat tanpa tekanan, belajar melalui pengamatan konkret sesuai tahap operasional konkret
Level 2 (Pelaksana Strategi)	Pelaksana peran lapangan	Menjalankan strategi tim, bergerak sesuai kesepakatan, menjaga atau melewati garis permainan	Mengembangkan koordinasi, kepatuhan terhadap aturan, dan penalaran logis berbasis pengalaman	Aktivitas fisik dan sosial membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna
Level 3 (Pengambil Keputusan)	Pengarah strategi tim	Menentukan langkah permainan, mengatur kerja sama, menyesuaikan strategi saat permainan berlangsung	Melatih pengambilan keputusan, berpikir logis, dan tanggung jawab sosial	Siswa belajar berpikir aktif dan reflektif dalam suasana bermain yang menggembirakan
Level Integratif	Kerja sama tim secara kolektif	Diskusi strategi sebelum dan sesudah bermain, refleksi pengalaman bersama	Mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial	Pembelajaran berlangsung secara holistik, menyenangkan, dan sesuai dunia anak

Dalam implementasi permainan Gobak Sodor sebagai sarana pembelajaran menyenangkan, terlihat adanya pembagian peran dan tingkat keterlibatan siswa dalam satu tim yang muncul secara alami selama permainan berlangsung. Meskipun permainan ini tidak menetapkan pembagian peran secara formal, dinamika permainan menuntut siswa untuk menjalankan fungsi yang berbeda sesuai dengan situasi yang dihadapi. Sebagian siswa berperan sebagai pengambil keputusan dalam menentukan strategi tim, sementara siswa lainnya menjalankan peran sebagai pelaksana strategi di lapangan. Selain itu, terdapat siswa yang secara aktif mengamati pergerakan lawan dan menyesuaikan tindakan tim secara spontan. Pembagian peran tersebut menunjukkan adanya level keterlibatan kognitif dan sosial yang berbeda dalam satu tim permainan [39], [44], [65].

Kondisi ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis berkembang melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Melalui pembagian peran dalam permainan Gobak Sodor, siswa belajar memahami aturan, mempertimbangkan perspektif teman, serta menyesuaikan strategi berdasarkan pengalaman sebelumnya. Aktivitas tersebut mendorong perkembangan kemampuan berpikir desentrasi, pengambilan keputusan, dan kerja sama, yang merupakan ciri penting dari tahap operasional konkret. Dengan demikian, pembagian peran dalam tim permainan Gobak Sodor tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa secara alami sesuai dengan prinsip pembelajaran menurut Piaget.

Lebih lanjut, Piaget menekankan bahwa proses belajar terjadi secara aktif melalui pengalaman langsung, yang ia sebut sebagai *learning by doing* [17], [18], [19], [24], [25], [26], [27]. Dalam permainan ini, anak-anak secara langsung memperoleh pengalaman dalam pengambilan keputusan, belajar dari kegagalan seperti tertangkap lawan, dan menyesuaikan strategi mereka. Proses ini mencerminkan dua mekanisme utama dalam perkembangan kognitif, yaitu penerimaan dan penyesuaian. Saat anak menyadari bahwa strategi tertentu menyebabkan mereka lebih rentan tertangkap, mereka akan melakukan penyesuaian dengan mengubah atau mengganti taktik yang digunakan. Aktivitas ini membantu membangun skema kognitif yang lebih kompleks melalui pengalaman sosial langsung. Oleh karena itu, Gobak Sodor tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mendukung pengembangan pengetahuan dan meningkatkan fleksibilitas berpikir anak.

Selain itu, permainan ini berperan sebagai proses transisi dari tahap praoperasional ke tahap operasional konkret, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar yang sedang dalam tahap tersebut. Beberapa anak mungkin masih berpikir secara intuitif atau egosentris, namun melalui interaksi dalam permainan tim seperti Gobak Sodor, mereka belajar mempertimbangkan perspektif orang lain.[24], [65], [66], [67] Kemampuan ini merupakan ciri utama dari tahap berpikir konkret. Melalui tuntutan koordinasi antaranggota tim serta kemampuan mengantisipasi gerak pemain lawan, permainan ini mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir desentralisasi, selaras dengan tahapan perkembangan sosial-kognitif yang dikemukakan Piaget.

Permainan Gobak Sodor memberikan peluang bagi anak untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep konservasi dan reversibilitas. Ketika anak menyadari bahwa strategi dapat disesuaikan selama mereka tetap mencapai tujuan utama, yaitu memenangkan permainan tanpa melanggar aturan, mereka belajar bahwa tindakan tertentu bisa dibalik atau diubah secara logis. Pemahaman ini mencerminkan ciri khas tahap operasional konkret, di mana anak mulai mampu berpikir secara reversibel dan mempertimbangkan berbagai aspek dalam suatu situasi.

Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya bergantung pada aktivitas yang dilakukan, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi emosional dan motivasi intrinsik peserta didik. Dalam kerangka Piaget, anak dipandang sebagai pembelajar aktif yang didorong oleh rasa ingin tahu dan keinginan menjelajahi lingkungannya, bukan semata-mata karena tekanan eksternal. Permainan seperti Gobak Sodor secara alami menciptakan tantangan yang mendorong anak untuk mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki strategi mereka, sehingga membangun motivasi internal yang lebih kuat daripada metode instruksional konvensional dan mendorong sikap belajar mandiri yang penting untuk penguasaan jangka panjang.

Secara sosial, Gobak Sodor juga berperan penting dalam pembentukan moral dan nilai-nilai sosial. Menurut Piaget, perkembangan moral anak berlangsung melalui interaksi sosial dan kesadaran terhadap aturan. Dalam permainan ini, anak belajar secara langsung tentang pentingnya bermain secara adil, mematuhi aturan, menerima kekalahan, dan menghargai peran dalam tim, tanpa harus melalui pengajaran secara teoritis.

Oleh karena itu, pendekatan ini sangat dianjurkan dalam pembelajaran yang bertujuan menanamkan karakter dan rasa eksplorasi, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Hasil dan diskusi dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan fisik atau hiburan semata, tetapi juga terbukti mampu memperkaya proses pembelajaran siswa secara komprehensif, menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik, dan bebas dari tekanan. Dari sudut pandang Piaget, pengalaman demikian membantu membangun konstruksi moral yang otentik dan berasal dari pengalaman nyata.[18], [19], [27]

Selain itu, guru memegang peran sebagai kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Temuan menunjukkan bahwa siswa mampu menerima kekalahan dan menghargai keputusan teman tanpa ditegur guru. Karena itu, Piaget memberikan penekanan pada tugas guru yang dealnya berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan kondisi belajar yang kaya akan interaksi dan eksplorasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru merasa siswa lebih mudah diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka setelah bermain, menunjukkan perkembangan kemampuan refleksi. Dalam konteks penggunaan Gobak Sodor, guru dapat berperan sebagai pengarah diskusi, pendamping dalam proses refleksi, serta penghubung antara pengalaman bermain dengan materi akademik. Melalui permainan tersebut, guru dapat memanfaatkan momen belajar untuk membangun pemahaman konsep melalui pertanyaan reflektif, kegiatan lanjutan seperti penulisan pengalaman, atau penyusunan strategi tim, sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dan terstruktur.

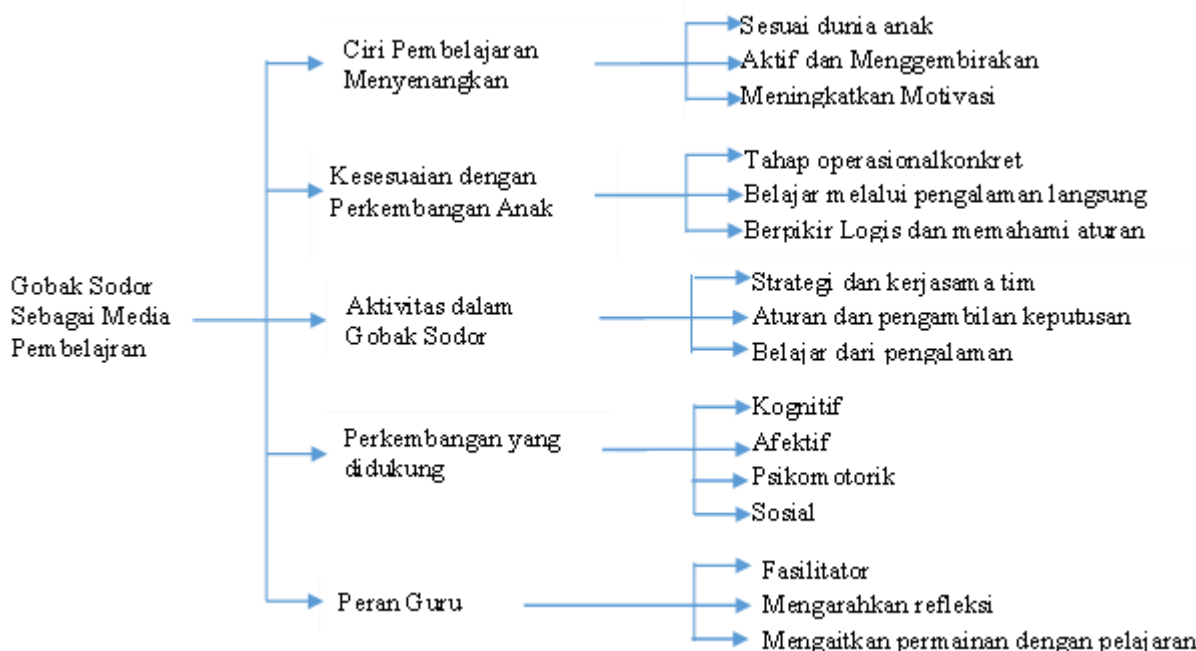
Secara lebih luas, perkembangan kognitif anak tidak selalu berlangsung secara linier maupun seragam. Sebagian peserta didik berada pada fase transisi antara tahap praoperasional menuju operasional konkret. Dalam kondisi demikian, Gobak Sodor dapat berfungsi sebagai sarana yang membantu mempercepat proses transisi tersebut melalui pengalaman pemecahan masalah, perencanaan, serta interaksi sosial yang kaya. Anak yang sebelumnya cenderung berpikir secara egosentris mulai memahami bahwa keberhasilan tim tidak semata-mata bergantung pada dirinya

sendiri, tetapi juga pada koordinasi serta kerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Dengan kata lain, permainan ini tidak hanya melatih kemampuan individu, tetapi juga meningkatkan kesadaran sosial dan tanggung jawab kolektif.

Lebih jauh, dalam konteks pembelajaran antar teman sebaya, Gobak Sodor memungkinkan terjadinya proses belajar melalui kerja sama dan observasi. Anak-anak dengan perkembangan kognitif yang lebih matang secara tidak langsung membimbing teman-temannya selama permainan, memperkuat prinsip konstruksi sosial pengetahuan di mana belajar tidak hanya berasal dari pengalaman langsung, tetapi juga dari observasi, imitasi, dan interaksi sosial mereka. Meskipun Piaget tidak menekankan aspek sosial sekuat Vygotsky, namun dalam praktiknya, konteks sosial tetap menjadi katalis penting dalam perkembangan berpikir logis anak.

Gobak Sodor juga membuka ruang bagi anak untuk memperluas representasi mental mereka terhadap ruang, arah, dan posisi. Ketika anak bermain sebagai penjaga garis atau pelari, mereka harus memperkirakan jarak, kecepatan, serta orientasi tubuh terhadap garis batas. Hal ini secara tidak langsung membangun keterampilan spasial, yang merupakan bagian penting dari perkembangan logis konkret menurut Piaget. Aspek ini jarang disadari, namun sangat krusial dalam kemampuan berpikir ilmiah dan matematis di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Gambar 4. Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor sebagai sarana Pembelajaran Menyenangkan



Dapat ditegaskan bahwa permainan tradisional seperti *Gobak Sodor* dalam proses pembelajaran menyenangkan bukanlah sekadar pelengkap kegiatan belajar, tetapi merupakan strategi pedagogis yang berpijak kuat pada teori perkembangan anak. Permainan ini tidak hanya sesuai dengan tahap kognitif anak, tetapi juga mampu mendorong pembentukan skema berpikir baru, mempercepat proses pematangan berpikir logis, serta memperkuat sikap belajar mandiri dan sosial. Oleh sebab itu, pendekatan ini sangat dianjurkan dalam pembelajaran yang fokus pada penanaman karakter dan aspek eksplorasi, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Tabel 3. Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor mengaktifkan 3 Ranah Pembelajaran

Aspek Perkembangan	Indikator yang Diamati	Temuan Penelitian	Makna Pedagogis
Kognitif	Pemahaman konsep	Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika konsep dikaitkan dengan pengalaman bermain Gobak Sodor. Siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri.	Permainan berfungsi sebagai <i>advance organizer</i> yang mendukung pembelajaran bermakna dan mengurangi verbalisme.
	Berpikir kritis dan pemecahan masalah	Siswa terlibat dalam menyusun strategi permainan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi hasil permainan secara reflektif.	Aktivitas bermain mendorong berkembangnya <i>higher order thinking skills</i> (analisis, evaluasi, refleksi).

	Daya ingat dan transfer belajar	Materi pembelajaran lebih mudah diingat karena dikaitkan dengan pengalaman konkret selama permainan.	Pembelajaran kontekstual memperkuat retensi dan transfer pengetahuan ke situasi lain.
Afektif	Motivasi belajar	Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, semangat mengikuti pembelajaran, dan keinginan untuk berpartisipasi aktif.	Pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.
	Sikap sosial	Siswa menunjukkan sikap kerja sama, toleransi, saling menghargai, dan empati terhadap teman satu tim.	Permainan menjadi wahana pembelajaran sosial yang alami dan bermakna.
	Nilai karakter	Nilai sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin muncul selama permainan berlangsung.	Pendidikan karakter terinternalisasi melalui pengalaman nyata, bukan sekadar nasihat verbal.
Psikomotorik	Koordinasi gerak	Siswa terlibat aktif dalam aktivitas fisik yang melatih kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh.	Pembelajaran mendukung perkembangan motorik kasar siswa secara optimal.
	Ketangkasan dan respons	Siswa mampu merespons situasi permainan dengan cepat dan tepat sesuai aturan.	Aktivitas fisik terstruktur membantu meningkatkan kesiapan motorik dan konsentrasi.
	Keterlibatan fisik dalam belajar	Pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan melibatkan gerak tubuh secara aktif.	Integrasi aspek fisik dalam pembelajaran mendukung perkembangan holistik siswa.

Dengan demikian, secara keseluruhan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor secara signifikan berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan fisik dan hiburan semata, tetapi juga terbukti mampu memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh, serta menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik, dan bebas dari tekanan. Dengan mengintegrasikan unsur gerak, strategi, interaksi sosial, serta nilai-nilai karakter, Gobak Sodor menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan pemahaman, keterlibatan emosional, dan sikap positif terhadap proses siswa. [17], [18], [19], [27]

Melalui pengalaman bermain yang positif, siswa merasa lebih nyaman dan terlibat secara emosional, sehingga proses belajar tidak lagi terasa membosankan atau memberatkan. Lingkungan yang penuh kegembiraan dan kekompakan ini secara tidak langsung memperkuat keinginan siswa untuk belajar dan berkolaborasi, serta memupuk rasa percaya diri dan sportivitas. Dengan demikian, suasana belajar yang menyenangkan ini sangat mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi secara emosional dan sosial, selain aspek kognitif dan psikomotorik.

Berdasarkan temuan tersebut, permainan Gobak Sodor memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai model pedagogis yang bersifat integratif, karena dapat menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran menurut Ausubel dan Piaget. Permainan ini mendukung terjadinya pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan pengetahuan baru secara relevan dan pengalaman sebelumnya, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas fisik dan kolaborasi antar siswa. Dalam konteks Society 5.0, saat proses pendidikan cenderung menjadi terlalu digital dan berorientasi pada individu, permainan tradisional seperti Gobak Sodor kembali menghadirkan keseimbangan dengan menempatkan nilai-nilai budaya, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang berpusat pada aktivitas fisik.

Karena itu, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Gobak Sodor tidak saja merupakan pembelajaran yang baik, melainkan merupakan strategi pendekatan yang bermanfaat untuk menanamkan pemikiran kritis, kerja tim, dan pendidikan karakter. Permainan ini telah menyediakan model pembelajaran yang berakar pada kultur budaya, inovatif secara pedagogis, dan sehat secara psikologis di sekolah dasar di Indonesia. Model pendidikan ini telah memenuhi

tujuan Kurikulum Merdeka dan visinya yakni menghasilkan anak bangsa yang kreatif inovatif, mandiri, dan kerjasama yang biasa disebut dengan Profil Pelajar Pancasila.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan tradisional Gobak Sodor secara terencana dan terintegrasi dalam pembelajaran di SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo terbukti sangat efektif sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna. Permainan Gobak Sodor mampu meningkatkan motivasi, dan keterlibatan siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, tanggung jawab dan kerja sama. Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan dan kontekstual, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna dan berkesan. Meskipun demikian, perlu adanya upaya untuk mengatasi kendala seperti keterbatasan waktu, dan kurangnya panduan agar integrasi permainan tradisional Gobak Sodor dapat dioptimalkan dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moril, materiil, serta fasilitasi selama pelaksanaan penelitian ini berlangsung. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi kepada:

1. SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo selaku lokasi penelitian yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menyediakan lingkungan pembelajaran yang terbuka dan kooperatif.
2. Kepala Sekolah dan Dewan guru SD Negeri Gebang 1 Sidoarjo, yang telah memberikan data, informasi, serta masukan yang sangat berarti dalam mendukung kelancaran penelitian ini.
3. Para siswa dan orang tua siswa, yang telah bersedia menjadi subjek dan informan dalam penelitian ini, serta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.
4. Komite Sekolah, yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional di sekolah.
5. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, yang telah membimbing dan memfasilitasi penulis dalam proses penyusunan proposal hingga pelaporan hasil penelitian.
6. Tim Pembimbing Akademik, khususnya kepada Bapak Dr. Nurdyansyah, M.Pd selaku pembimbing, yang telah memberikan arahan, koreksi, dan dorongan semangat selama proses penyusunan karya ilmiah ini berlangsung.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan tersebut mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT.

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_S_D_Berbasis_Permainan_Tradisional_Indonesia_dan_Pendekatan_Matematika_Realistik
- [11] Rizky. Yulita, *Permainan tradisional anak Nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5479>
 - [12] Andreas Supriyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta Timur: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/11164>
 - [13] M. R. Kurniawan, “Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, p. 98, Dec. 2018, doi: 10.25273/pe.v8i2.2697.
 - [14] D. Sufyan Hakim., *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka*, vol. 1. Kota Solok: PT. Mafy Media Literasi Indonesia, 2024. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: <https://repository.um.ac.id/5530/1/fullteks.pdf>
 - [15] “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan,” 2017. Accessed: Mar. 12, 2025. [Online]. Available: https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3063
 - [16] M. Parengkuan, “Innovation To Change Student Behavior At School Has An Influence The Value Of The Traditional Game Philosophy Of Gobak Sodor,” *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, vol. 12, no. 1, pp. 31–44, May 2024, doi: 10.32682/bravos.v12i1/9.
 - [17] J. Piaget, *The Origins Of Intelligence In Children*, vol. 3. New York: International Universities Press, Inc., 1952. Accessed: Mar. 21, 2025. [Online]. Available: https://sites.pitt.edu/~strauss/origins_r.pdf
 - [18] J. Piaget and Barbel Inhelder, *The Psychology of The Child*. New York: Basic Books, 1969. Accessed: May 05, 2025. [Online]. Available: <https://www.alohabdonline.com/wp-content/uploads/2020/05/The-Psychology-Of-The-Child.pdf>
 - [19] J. Piaget, *The Psychology of Intelligence*, First. New York: Routledge Classics, 1950.
 - [20] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 4th ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
 - [21] Ed. D. Andi Thahir, *Psikologi Perkembangan; Memahami Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia dari Fase Prenatal sampai Akhir Kehidupan dengan dilengkapi Teori-Teori Perkembangan*, 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Referensi, 2022. Accessed: Mar. 16, 2025. [Online]. Available: https://repository.radenintan.ac.id/21984/1/Psikologi%20Perkembangan_221204_192407.pdf
 - [22] D. Hisarma Saragih., *Filsafat Pendidikan*, 1st ed. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/350955350_Filsafat_Pendidikan
 - [23] Pupu Saeful Rahmat, *Perkembangan Peserta Didik*, Cetakan Pertama. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018. Accessed: May 05, 2025. [Online]. Available: <https://rama.uniku.ac.id/id/eprint/297/1/Perkembangan%20Peserta%20Didik.pdf>
 - [24] H. P. Ginsburg and S. Oppen, *Piaget's Theory of Intellectual Development*, Third Edition. United States of America: International Psychotherapy Institute, 1988. Accessed: Jul. 27, 2025. [Online]. Available: www.freepsychotherapybooks.org
 - [25] J. Piaget, *The Growth of Logical Thinking From Childhood to Adolescence*. France: Presses Universitaires de France, 1958.
 - [26] J. Piaget, *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*, First Published. Routledge and Kegan Paul Ltd, 1951.
 - [27] J. Piaget, *The Construction of Reality in The Child*. New York: Basic Books, Inc., 1954. Accessed: Jul. 17, 2025. [Online]. Available: <https://www.dropbox.com/scl/fi/qmefu47ne83vulfl1eoz0x/piaget-reality-child.pdf?rlkey=v8pmvj10hsmo6aomfg0z29mdh&e=2&dl=0>
 - [28] R. E. Slavin, *Educational Psychology; Theory and Practice*, 8th ed. United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2006. [Online]. Available: www.ablongman.com.
 - [29] D. P. Ausubel, *Educational Psychology a Cognitif View*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1968. Accessed: Jul. 14, 2025. [Online]. Available: <https://www.scribd.com/document/586428671/Ausubel-Educational-Psychology-A-Cognitive-View>
 - [30] F. H. T. J. N. E. Y. L. Syafira Nur Damayanti, “Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia,” *Jurnal Bina Desa*, vol. 5, Feb. 2023, doi: <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>.
 - [31] T. Hidayat and P. Mahirriya, “Pelestarian Dolanan Anak Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangmulyo,” *Journal of Social Empowerment*, vol. 8, no. 1, pp. 1–5, Apr. 2023, doi: 10.21137/jse.2023.8.1.1.

- [32] A. Susanti, A. Darmansyah, and N. Aulia, "Permainan Tradisional; Upaya Pewarisan Budaya dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar," *Jurnal Dikoda*, vol. 3, 2022, doi: 10.37366/jpgsd.v3i01.1063.
- [33] Himmatul Ulya, "Permainan Tradisional Sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika," *Metro*, 2017. Accessed: Mar. 17, 2025. [Online]. Available: <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- [34] E. R. Kurniasi, H. Hevitria, and S. Pitriyana, "Optimalisasi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional di SDN 14 Pangkalpinang Kecamatan Pangkalbalam Kota Pangkalpinang," *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 3, p. 994, Nov. 2021, doi: 10.31604/jpm.v4i3.994-1000.
- [35] A. Nur, A. Maulidiyyah, and B. Purwoko, "The Important Role of Traditional Games in Enchancing Children's Gross Motor: Literature Review," *Education and Human Development Journal Tahun*, vol. 8, no. 3, 2023, doi: 10.33086/ehdj.v8i3.
- [36] G. Jariono, N. Nurhidayat, W. A. Ayunda, H. Nugroho, F. Fachrezzy, and U. Maslikah, "Modification of the Gobak Sodor Game: Does It Affect Increasing Physical Fitness and Strengthening the Character Values of Elementary School Students?," *Alantis Press*, 2023, pp. 883–893. doi: 10.2991/978-2-38476-086-2_75.
- [37] E. Anatasya, T. Rafifah, T. Rustini, and Y. Wahyuningsi, "Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar," *Journal on Education*, no. 3, pp. 6063–6072, Feb. 2023, Accessed: May 05, 2025. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/368221577_Implementasi_Pendidikan_Berbasis_P permainan_Tradisional_dalam_Membentuk_Karakter_Anak_di_Sekolah_Dasar
- [38] I. A. Budiman, "Discovery Learning with Traditional Educational Game Gobak Sodor in Physical Education Learning," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 16, no. 4, Dec. 2024, doi: 10.35445/alishlah.v16i4.6175.
- [39] F. S. Riadi and T. Lestari, "Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital," *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 6, Jul. 2021, doi: <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5392>.
- [40] A. P. Dewi, O. Hodijah, and O. Delisma, "Pemanfaatan Permainan Tradisional di Tengah Maraknya Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung)," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 2986–657, Jun. 2023, doi: <https://doi.org/10.24198/midang.v1i2.47025>.
- [41] I. Ragil Widiyanto Atmojo, F. Purnama Adi, R. Ardiansyah, and D. Yuniasih Saputri, "Optimalisasi Permainan Tradisional Nusantara bagi Guru SD di Indonesia," *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, vol. 7, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [42] F. Nuraini, "Pengaruh Permainan Gobak Sodor berbasis Socratic Method terhadap Nilai Integritas Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Elementary Education*, vol. 5, no. 5, Sep. 2022, doi: <https://doi.org/10.22460/collase.v5i5.12154>.
- [43] H. A. Nur, A. Ma'mun, and M. Fitri, "The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials," *Atlantis Press*, Feb. 2020, doi: 10.2991/ahsr.k.200214.066.
- [44] I. Iswinarti and Wahyu Nur Laily, "Increasing Moral Emotions Through Traditional Games of Gobak sodor and Bentengan Using the Experiential Learning Method," *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, vol. 9, no. 1, pp. 54–68, Mar. 2024, doi: 10.23917/indigenous.v9i1.4490.
- [45] E. Rahmawati, "Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 171–178, 2022, doi: 10.47476/reslaj.v4i1.568.
- [46] F. Abrori and A. Fitroh Lutfiana, "Penerapan Pendekatan Joyfull Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa," *Journal Of Educational Research And Community Service (JERCS)*, vol. 1, no. 1, Mar. 2025, Accessed: Mar. 22, 2025. [Online]. Available: <https://journal.nabaedukasi.com/index.php/jeracs/article/view/5/5>
- [47] S. R. Wicaksono, "Joyful Learning in Elementary School," *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, vol. 2, no. 2, pp. 80–90, Oct. 2020, doi: 10.31098/ijtaese.v2i2.232.
- [48] Hindun Nafidatul Jannah, "Imlementasi ModelPembelajaran Joyful Learning dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SDN Parerejo 2 Purwodadi," Universitas Islam Negeri Malang, Malang, 2023. Accessed: May 06, 2025. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/52083/1/19110215.pdf>
- [49] M. R. Bradford, "Schoolishness: Alienated Education and the Quest for Authentic, Joyful Learning," *On the Horizon: The International Journal of Learning Futures*, vol. 32, no. 2/3, pp. 145–147, Oct. 2024, doi: 10.1108/OTH-10-2024-129.

- [50] J. M. Zosh *et al.*, “Applying the science of learning to teacher professional development and back again: Lessons from 3 country contexts,” *Trends Neurosci Educ*, vol. 36, Sep. 2024, doi: 10.1016/j.tine.2024.100225.
- [51] F. Cipta and H. T. Dewi, “Development Of Social-Emotional Intelligence In Early Childhood Through The Gobak Sodor Game,” *International Conference of Humanities and Social Science (ICHSS)*, vol. 3, pp. 625–630, Nov. 2023, Accessed: Mar. 18, 2025. [Online]. Available: <https://programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/view/493>
- [52] M. Syihabbudin and K. N. Umami, “Establishment Of Children’s Tolerance Attitude With The Traditional Gobak Sodor Approach,” *Jurnal Pedagogik*, vol. 08, no. 01, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- [53] Suyitno and F. Budi Setiawan, “Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok,” *EDUKASI : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 2579–4965, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- [54] D. C. Winata and S. Y. Bangun, “Pembentukan Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar,” *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, vol. 7, no. 1, p. 73, Jun. 2024, doi: 10.31602/rjpo.v7i1.14463.
- [55] F. Rita Fiantika, M. Wasil, and S. Jumiyati, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 1st ed. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi. Accessed: May 13, 2025. [Online]. Available: www.globaleksekutifteknologi.co.id
- [56] Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. Bandung: CV. Harfa Creative, 2023. Accessed: May 13, 2025. [Online]. Available: <http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku%20metode%20penelitian%20kualitatif.Abdul%20Fattah.pdf>
- [57] Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta, 2008. doi: <https://docs.google.com/file/d/0B2G4jv3joSnQaEtXS1pzcEpJaDA/edit?pli=1&resourcekey=0--omhXC2qeYIA40bKdodu9w>.
- [58] Moh. Bahak Udin By Arifin and Nurdyansyah, *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*, vol. 1. Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2018. doi: <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.
- [59] U. Sidiq and Moh. M. Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Pertama. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019. Accessed: Jul. 30, 2025. [Online]. Available: <https://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf>
- [60] Warul Walidin, Saifullah, and Tabrani. ZA, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*, 1st ed. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2015. Accessed: May 13, 2025. [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301/>
- [61] J. W. Creswell and J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Fifth Edition. United States of America: SAGE Publications, Inc., 2018. Accessed: May 13, 2025. [Online]. Available: https://ronpernia.weebly.com/uploads/1/4/2/3/142397033/john_w._creswell_j._david_creswell_-_research_design_qualitative_quantitative_and_mixed_methods_approaches_2018_.pdf
- [62] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd ed., vol. 1. Bandung: CV. Alfabeta, 2019.
- [63] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative data analysis; a Methods Sourcebook*, 3rd ed. United States of America: SAGE Publications Ltd, 2014. Accessed: May 11, 2025. [Online]. Available: https://ia903100.us.archive.org/0/items/spradleyanalisisdatakualitatifmodeitnografi/Matthew_Miles%2C_Michael_Hberman%2C_Johnny_Sdana-Qualitative_Data_Analysis_A_Methods_Sourcebook-Sage_%282014%29%5B1%5D.pdf
- [64] M. N. Muzakka, N. Aulia, D. S. Amritha, L. M. Aditama, N. Rohana, and N. Rohman, “Peran Manajemen Berbasis Sekolah dalam Pengelolaan Peserta Didik untuk Mendorong Pembelajaran Bermakna di Sekolah Dasar,” *Psikosospen : Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, vol. 1, no. 2, Jun. 2025, Accessed: Jul. 30, 2025. [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/>
- [65] Y. Mauluddia and M. Solehuddin, “The Application of Playing in Early Childhood Education Based on Piaget’s Way of Thinking,” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, p. 143, Dec. 2023, doi: 10.24042/00202361730300.
- [66] N. Nur Shofia Rohmah and M. Dewi Wilandari, “Teori Perkembangan Jean Piaget dan Implikasinya Dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2022, no. 12, pp. 230–239, Aug. 2022, doi: 10.5281/zenodo.6944543.

- [67] G. A. . Kohnstamm, *Jean Piaget, children and the class-inclusion problem*, Classic Edition. New York: Routledge, 2021. Accessed: Jul. 17, 2025. [Online]. Available: https://www.academia.edu/115879675/Jean_Piaget_Children_and_the_Class_Inclusion_Problem