

Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Antar Siswa

Alya Ramandha¹, Afridha Sesrita², Syukri Indra³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru

Universitas Djuanda

[1Alyarmndh11@gmail.com](mailto:¹Alyarmndh11@gmail.com)

ABSTRAK

Kerjasama merupakan sifat sosial yang melekat dalam kehidupan di masyarakat dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri dari kerjasama yaitu melakukan pekerjaan secara bersama-sama dalam kelompok. Hal ini perlu ditanamkan sejak dini pada anak Sekolah Dasar, dimana fenomena saat ini anak cenderung lebih asik dengan *gadget* beserta game onlinenya, sehingga kerjasama dengan kelompok jarang mereka temui. Salah satu alternatifnya yaitu dengan mengkombinasikan sebuah permainan tradisional Gobak Sodor dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama antar siswa kelas 5 SDN Pasir Eurih 02 Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Non equivalent Control Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada responden dan diberikan perlakuan hanya pada kelas eksperimen saja. Analisis data menggunakan uji normalitas, karena yang dihasilkan data terdistribusi tidak normal, maka penelitian ini menggunakan uji data *non* parametrik dengan uji *wilcoxon*, dan uji homogenitas. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama antar siswa kelas 5 SDN Pasir Eurih 02, dilihat dari hasil hitung uji *wilcoxon test statistics Posttest-Pretest* kelas eksperimen dengan nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Gobak Sodor, Kerjasama

PENDAHULUAN

Perubahan dalam era globalisasi saat ini menjadikan pendidikan sebagai aspek yang sangat penting bagi manusia guna mengembangkan potensinya sebagai makhluk berpikir (Amran, 2019). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, khususnya Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional, memperjelas bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan utama. Pasal tersebut menyatakan, "Pendidikan nasional bertujuan

untuk mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan nasional." Dengan demikian, pendidikan diarahkan untuk tidak hanya menghasilkan individu yang memiliki keterampilan, tetapi juga membentuk karakter yang baik dan mendorong perkembangan peradaban yang memiliki martabat, sejalan dengan upaya mencerdaskan kehidupan nasional (Indonesia, 2003). Di era teknologi, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab hilangnya permainan tradisional. Hal ini dikarenakan banyak anak yang bermain *game mobile* seperti *game online*. Teknologi merupakan salah satu ancaman yang menyebabkan terkikisnya nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (Puspitasari et al., 2022). Hal ini dapat membuat anak lebih suka bermain sendiri dengan perangkat *mobile* mereka dan kurang bersedia untuk berkolaborasi dengan teman sebaya (Saputra & Ekawati, 2017). Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak selama masa perkembangan ini adalah melalui bermain, khususnya permainan tradisional (Puspitasari et al., 2022).

Salah satu strategi pendekatan yang diadopsi adalah menggunakan permainan tradisional. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka dan menanamkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal (Asmoko et al., 2024).

Permainan tradisional "Gobak Sodor" merupakan permainan yang sangat populer di Indonesia dan sering dimainkan oleh anak-anak. Dalam permainan ini, dua tim berlawanan berusaha untuk menangkap anggota dari tim lawan sambil melindungi wilayah atau zona mereka sendiri. "Gobak Sodor" melibatkan aspek kompetitif dan kolaboratif, di mana pemain harus bekerja sama dengan anggota tim mereka untuk mencapai tujuan sekaligus menghadang usaha tim lawan.

Kerjasama merupakan sifat sosial yang merupakan bagian tak terhindarkan dari kehidupan masyarakat, dan hal ini merupakan aspek yang tidak dapat dielakkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kerjasama bukan hanya relevan dalam

kehidupan sehari-hari, tetapi juga merupakan hal yang harus diimplementasikan dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah (Mulyani et al., 2018).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap guru kelas 5 SDN Pasir Eurih 02, ditemukan bahwa guru belum dapat memaksimalkan kemampuan kerjasama antar siswa. Model pembelajaran yang digunakan guru bersifat berpusat pada guru, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan oleh guru, hal tersebut mengakibatkan kerjasama antar siswa jarang ditemui. Selain itu, ketika guru memberikan suatu tugas kelompok pada siswa, siswa kurang mengerti dan kurang mampu melakukan kerjasama dengan teman sebayanya. Dari arahan yang diberikan guru, siswa lebih memilih mengerjakan tugas tersebut secara mandiri dan memilih teman. Maka dari itu, peneliti menawarkan melakukan eksperimen dalam meningkatkan kerjasama antar siswa melalui sebuah permainan tradisional gobak sodor. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Nurhafizah (2020) mendukung pandangan bahwa permainan "Gobak Sodor" dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bekerjasama. Mereka menemukan bahwa sifat tim permainan ini, yang bertujuan untuk meraih kemenangan, mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan bekerja sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dan mengadopsi desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Bentuk Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non equivalent Control Design*, di mana terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, namun dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengaruh yang mungkin

terjadi pada kelompok siswa terhadap eksperimen yang dilakukan (Sugiyono, 2013). Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 5 (Kelas 5A dan 5B) sebanyak 84 orang. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel dengan tujuan tertentu sebanyak 42 orang sebagai responden pada kelompok kontrol dan 42 orang sebagai responden pada kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada responden dalam bentuk soal pilihan ganda dan dokumentasi sebagai bukti dari pelaksanaan penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini terlebih dahulu menggunakan pengujian non parametrik uji *wilcoxon* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* Versi 29.0.2.0 pada hasil *posttest*. Uji *wilcoxon* digunakan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan kepada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Sebelum dilakukan uji *wilcoxon* data terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dari hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi tidak normal tetapi pada uji homogenitas menunjukkan data homogen. Sehingga dilanjutkan dengan pengujian non parametrik dengan uji *wilcoxon*.

Tabel 1. Kriteria Penentuan Uji *Wilcoxon*

Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Sumber: (Raharjo, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diawal pembelajaran sebelum memulai materi, responden diberikan terlebih dahulu *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian melaksanakan

pembelajaran dengan salah satu dari kelas atau kelompok sampel diberikan perlakuan (*treatment*) permainan gobak sodor dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Selanjutnya pada akhir pembelajaran diberikan *posttest* sebagai alat ukur ketercapaian penelitian. Berikut hasil nilai rata-rata (*mean*) dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 2. Nilai rata-rata (*mean*)

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	48.57	67.38
Kontrol	46.79	66.79

Sumber: Hasil olah data

Berdasarkan tabel diatas, hasil *pretest* dan *posttest* yang didapat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terjadi kenaikan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 20,6 nilai ini didapat dari pengurangan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* dengan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelas eksperimen (69,05 – 48,45). Sedangkan pada kelas kontrol terjadi kenaikan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 20 dari pengurangan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* dengan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelas kontrol (66,79 – 46,79). Berdasarkan hasil nilai di atas, bahwa kenaikan nilai dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan permainan tradisional gobak sodor lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama antar siswa pada kelas eksperimen dengan beberapa tahapan pengujian, diantaranya:

Tabel 3. Hasil Pengujian

No	Tahapan	Nilai Sig.	Keputusan
1	Uji Normalitas	0,001	Nilai Sig. < 0,05 = Tidak Normal
2	Uji Homogenitas	0,288	Nilai Sig. > 0,05 = Homogen
3	Uji Wilcoxon	< 0,001	Nilai Sig. < 0,05 = Terdapat pengaruh

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan hasil di atas, dari uji *wilcoxon signed ranks test* terhadap kelas eksperimen melalui hasil *posttest* dan *pretest* yaitu $<0,001$. Sehingga nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* $<0,001 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen melalui perlakuan permainan tradisional gobak sodor. Dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama antar siswa kelas 5 SDN Pasir Eurih 02. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Nurhafizah (2020) mendukung pandangan bahwa permainan "Gobak Sodor" dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bekerjasama. Mereka menemukan bahwa sifat tim permainan ini, yang bertujuan untuk meraih kemenangan, mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan bekerja sama.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan, berdasarkan hasil data penelitian yang telah diolah dengan menggunakan pengujian *non* parametrik uji *wilcoxon* dimana nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen sebesar 69,05 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas kontrol sebesar 66,79. Dan dapat ditegaskan melalui hasil hitung uji *wilcoxon test statistics Posttest-Pretest* kelas eksperimen dengan nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* $<0,001 < 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama antar siswa kelas 5 SDN Pasir Eurih 02.

REFERENSI

Amran, M. (2019). Pembelajaran Aktif Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa 1 Di Kelas 27 Mahasiswa Pgsd Fip Unm. *Dikdas Matappa : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, April,

- 6–16. [Http://Journal.Stkip-Andi-Matappa.Ac.Id/Index.Php/Dikdas](http://Journal.Stkip-Andi-Matappa.Ac.Id/Index.Php/Dikdas)
- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak Dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471–3481. [Https://Www.Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/872](https://Www.Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/872)
- Asmoko, A. A. A., Sesrita, A., & Indra, S. (2024). *Unclocking Potensi Diri Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Dengan Bermain Dan Menari Unclocking Students' self-Potency Based On Local Wisdom By Playing And Dancing*. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 6(2), 11-20. 6(1).
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undangrepublikindonesia Nomor 20 Tahun2003. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Iii(Ii), 38–45.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. [Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2458](https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2458)
- Raharjo, S. (2017). *Panduan Lengkap Cara Melakukan Uji Wilcoxon Dengan Spss*. Spssindonesia.Com. [Https://Www.Spssindonesia.Com/2017/04/Cara-Uji-Wilcoxon-Spss.Html](https://Www.Spssindonesia.Com/2017/04/Cara-Uji-Wilcoxon-Spss.Html)
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games In Improving Children ' S Basic Abilities*. 2(2).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta, Cv.