

Analisis Permainan Gobak Sodor Untuk Menumbuhkan Karakter Kerja Sama Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar Di SDN 1 Keresek

¹Aindi, ²Irfan Hilman, ³Rudi Akmal, ⁴Asep Tutun Usman

Universitas Garut

Email: 24066121035@fpik.uniga.ac.id¹, irfanhilman@uniga.ac.id², rudiakmal@uniga.ac.id³, astoenoeman@gmail.com⁴

Abstrak— Cooperation is an essential character value that elementary school students must possess, and it is not formed instantly but through a continuous learning process. One way to instill this value is through contextual traditional games in the school environment. This study aims to analyze the planning, implementation, challenges, and solutions of using the traditional game Gobak Sodor as a learning medium to foster cooperation in Civic Education. This research employed a qualitative approach with a case study design, using interviews, observations, and documentation as data collection techniques. Data validity was ensured through source triangulation, methodological triangulation, and member checking. The participants included the principal, teachers, and fourth-grade students. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and verification. The findings show that Gobak Sodor effectively fosters students' cooperation through group activities and value reflection. Challenges such as limited time, weather conditions, and discipline issues were addressed through teacher guidance, time management, and adjustment of learning spaces. Practically, traditional games are proven to be an alternative learning strategy that is active, collaborative, and engaging, while academically, this study contributes to the discourse on integrating local wisdom into character education in elementary schools.

Keywords: cooperation, traditional games, gobak sodor, Civic Education, elementary school.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia telah menjadi perhatian penting karena sejalan dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pembentukan peserta didik beriman, berakhlak mulia, mandiri dan bertanggung jawab. Namun, praktik pendidikan karakter di sekolah dasar sering kali bersifat kognitif dan normatif, sehingga siswa kurang mendapat pengalaman konkret dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama (Lickona dalam Andi, 2023). Sejalan dengan itu, (Berkowitz, M. W., & Bier, 2005) menekankan bahwa pendidikan karakter yang efektif membutuhkan strategi yang terintegrasi dalam praktik pembelajaran, bukan hanya menyampaikan nilai secara kognitif. Bahkan (UNESCO, 2015) merekomendasikan pendekatan kontekstual dan partisipatif dalam pendidikan karakter sebagai bagian dari global citizenship education. Kondisi ini

menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Kerja sama merupakan salah satu keterampilan sosial penting yang mulai berkembang pesat pada 9-12 tahun (Hurlock dalam Anisah et al., 2021). Sayangnya, beberapa penelitian menunjukkan bahwa karakter kerja sama siswa sekolah dasar cenderung menurun. Menurut (Wigati, D. S., & Nugraha, 2021), menemukan bahwa masih banyak siswa yang bersikap individualis dan enggan bekerja dalam kelompok. Temuan ini sejalan dengan (Zativalen et al., 2022) yang mendapati rendahnya kemampuan kerja sama akibat perbedaan akademik maupun sosial ekonomi siswa. Fakta ini menegaskan adanya kebutuhan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kembali nilai kerja sama di sekolah dasar.

Permainan tradisional diyakini dapat berperan sebagai media pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai sosial, aturan dan interaksi yang membangun keterampilan kerja sama (Abd. Basith, 2023). Salah satu permainan yang relevan adalah gobak sodor, yang terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap sosial serta kerja sama siswa (Faradiyah Nurul et al., 2022).

Selain dapat melatih keterampilan motorik, permainan gobak sodor juga mengajarkan strategi, tanggung jawab serta kepatuhan terhadap aturan (Ray, 2024). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek manfaat praktis permainan tradisional, belum banyak menelaah secara mendalam perencanaan, penerapan, hambatan dan solusi integrasi gobak sodor ke dalam Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, gobak sodor memiliki relevansi tinggi karena dapat dikaitkan dengan pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara. Permainan ini menuntut peserta didik untuk menyeimbangkan peran, tanggung jawab, kerja sama serta kepatuhan terhadap aturan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan, hambatan dan solusi penerapan permainan gobak sodor dalam menumbuhkan

karakter kerja sama siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. pemilihan studi kasus didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengkajian secara mendalam mengenai perencanaan, penerapan, hambatan dan solusi pelaksanaan permainan gobak sodor dalam menumbuhkan karakter kerja sama pada siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 1 Keresek, Kabupaten Garut. Dengan subjek penelitian Subjek penelitian meliputi kepala sekolah (1 orang), wakil kepala sekolah bidang kurikulum (1 orang), guru kelas IV (1 orang), guru PJOK (1 orang) serta siswa kelas IV yang berjumlah 50 orang yang berdasarkan keterlibatan langsung dalam perencanaan maupun penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan permainan gobak sodor.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi lakukan selama proses pembelajaran pendidikan pancasila yang memanfaatkan permainan gobak sodor. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah (±30 menit), wakil kepala sekolah kurikulum (±30 menit), guru kelas IV (±45 menit), dan lima siswa perwakilan kelas IV (±20 menit per siswa). Pedoman wawancara disusun secara semi-terstruktur agar tetap terarah, tetapi memberi ruang fleksibilitas sesuai jawaban informan. Sementara itu, dokumentasi seperti pengumpulan foto kegiatan, RPP serta catatan refleksi guru.

Sementara teknik analisis data dilakukan menggunakan model interaktif (Miles dan Huberman, 2014) yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan beberapa strategi, yaitu triangulasi sumber dan teknik serta member check.

Penelitian ini juga menjunjung etika penelitian dengan meminta izin secara resmi kepada pihak sekolah, memastikan partisipasi dilakukan secara sukarela, menjaga kerahasiaan identitas partisipan serta membatasi interaksi sebatas kepentingan akademik.

III. HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan penerapan permainan gobak sodor di SDN 1 Keresek telah dilakukan secara sistematis dan terintegritasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sekolah menyediakan fasilitas bermain, alokasi waktu serta pelatihan guru agar permainan tidak hanya menjadi aktivitas fisik, tetapi juga sarana menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin dan gotong royong. Temuan ini menegaskan bahwa sekolah memandang permainan tradisional sebagai strategi

pembelajaran kontekstual yang sejalan dengan upaya Pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Permainan tradisional juga mencerminkan prinsip konstruktivisme sosial menurut Vygotsky dalam (Salsabila & Muqowim, 2024), dimana interaksi dan kolaborasi antarsiswa menjadi bagian penting dalam proses belajar. Menurut Vygotsky, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dalam konteks budaya dan lingkungan serta berkembang optimal ketika siswa belajar bersama teman sebaya atau dengan bimbingan guru. Hal ini tampak dalam permainan gobak sodor, dimana siswa dituntut untuk berkolaborasi, menyusun strategi serta saling membantu agar tujuan tim tercapai. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menanamkan nilai kerja sama, tetapi juga mendukung terbentuknya keterampilan sosial yang relevan dengan teori konstruktivisme.

Selain menumbuhkan karakter sosial, permainan gobak sodor juga berfungsi sebagai media pembelajaran kontekstual dalam memahami konsep hak dan kewajiban. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, siswa berkesempatan mempraktikkan nilai hak dan kewajiban secara langsung melalui aktivitas bermain: bergiliran, menaati aturan, bekerja sama dengan teman serta menjaga keselamatan tim. Temuan ini selaran dengan pandangan (Johnson, 2002) tentang contextual teaching and learning, yaitu bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika siswa mengalami secara langsung dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Jumlah Siswa	50
Jumlah Nilai Keseluruhan	4115
Rata-Rata Nilai	82
Keterangan	Sangat Baik

Tabel 1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan data hasil obervasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai kerja sama siswa mencapai 82 (kategori sangat baik). Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan aturan dipatuhi serta mengaitkan pengalaman bermain dengan materi Pendidikan Pancasila. Hal ini mengonfirmasi indikator karakter kerja sama menurut (Yusup, 2024), yang mencakup interaksi sosial, berani berpendapat bertanya serta berkomunikasi, berani membuat keputusan, dan tidak mudah putus asa selalu bekerja keras. Dengan demikian, permainan gobak sodor terbukti mampu mengembangkan keterampilan sosial sekaligus memperkuat karakter.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan temuan menurut (Wigati, D. S., & Nugraha, 2021) bahwa permainan tradisional efektif dalam menumbuhkan karakter kerja sama, tetapi penelitian ini menambahkan kontribusi baru pada konteks Pendidikan Pancasila dengan menekankan

integrasi hak dan kewajiban ke dalam aktivitas bermain. Perbedaan ini menunjukkan bahwa gobak sodor bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga strategi pembelajaran karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum formal.

Namun, pelaksanaan tidak lepas dari hambatan seperti keterbatasan waktu, cuaca serta kendala disiplin dan sportivitas. Kendala ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memerlukan manajemen waktu, sarana alternatif serta aturan main yang jelas. Solusi yang dilakukan guru, seperti menjadwalkan kegiatan pada jam olahraga, menggunakan aula sebagai ruang alternatif, membentuk aturan main yang disepakati bersama agar siswa tetap disiplin, kondusif dan saling menghargai perbedaan serta kolaborasi antar guru dalam pengutan karakter.

Secara keseluruhan, permainan gobak sodor yang direncanakan dan dilaksanakan secara terstruktur terbukti menumbuhkan karakter kerja sama siswa sekaligus memperkuat pemahaman nilai hak dan kewajiban. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya sekolah mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran karakter yang kontekstual dan menyenangkan. Implikasi teoritisnya, penelitian ini memperkuat kajian tentang peran permainan tradisional dalam konstruktivisme sosial dalam pendidikan karakter. Ke depan, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penerapan permainan tradisional lain, membandingkan efektivitasnya pada jenjang berbeda, atau mengkaji integrasi permainan dalam kurikulum merdeka.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Keresek efektif menumbuhkan karakter kerja sama sekaligus memperkuat pemahaman hak dan kewajiban. Meskipun demikian, penelitian ini terbatas pada konteks satu sekolah, keterbatasan waktu dan faktor eksternal seperti cuaca. Temuan ini mengimplikasikan perlunya guru dan sekolah mengintegrasikan permainan tradisional sebagai strategi pendidikan karakter yang kontekstual dan menyenangkan, sekaligus memberi kontribusi teoretis pada kajian konstruktivisme sosial dan pembelajaran berbasis pengalaman. Penelitian lanjutan disarankan mengeksplorasi permainan lain, membandingkan efektivitas dengan jenjang yang berbeda serta mengkaji integrasinya dalam kurikulum merdeka.

REFERENSI

- Andi Muh Akbar Saputra, Muh. Risal Tawil, Hartutik Hartutik, Ranti Nazmi, Erniwati La Abute, Liza Husnita, Nurbayani Nurbayani, Sarbaitinil Sarbaitinil, F. H. (2023). *PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA MILENIAL (Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif)* (S. & Y. Agusdi (ed.); Cetakan Pe). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education: A research-driven guide for educators. *University of Missouri, Center for Character and Citizenship*. <https://www.character.org/wp-content/uploads/What-Works-in-Character-Education.pdf>
- Faradiyah Nurul, R., Intani, K. I. N., Andreas, R., & Mahardika, D. A. (2022). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (R. Clouse (ed.)). SAGE Publications. https://books.google.co.id/books?id=2HRoigMMdQM&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (H. Salmon (ed.); 3rd ed.). SAGE.
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). Analisis penerapan permainan gobak sodor pada pendidikan karakter siswa SMKN 4 Semarang. *Jurnal PHEDHERAL*, 21(2), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Regina, U. C., & Basith, E. C. H. (2023). Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 1–19. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10778>
- Salsabila Yulia Rakhma, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Siti Anisah, A., Sapriya, Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69–80. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.262>
- UNESCO. (2015). *Global citizenship education: Topics and learning objectives*. UNESCO. https://static1.squarespace.com/static/52ec6057e4b0f081ced7f862/t/5cd113acb208fc49d0f04ac4/1557205956233/unesco_gced+Topics+and+Learning+Objectives.pdf
- Wigati, D. S., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Islami*, 1315–1324.
- Yusup, U. M. (2024). Upaya Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Kaulianan Barudak. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni (JISHS)*, 2, 140–146.
- Zativalen, O., Tumardi, & Suhartono. (2022). Peningkatan Sikap Kerjasama Melalui Belajar Kelompok Dalam

Pembelajaran Materi Pecahan Kelas VSd
Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka
Pendidikan*, 10(1), 51–59.