



Available online at <http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/index>

## PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)

PEJ, 7 (2), Desember 2023

Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

---

# IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKN DI SEKOLAH DASAR

Lula Dwi Kemaliah\*<sup>1</sup>, Nina Kania Dwi\*<sup>2</sup>, Santika Az Zahra\*<sup>3</sup>, Rana Gustian Nugraha\*<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

Email: [luladwi05@upi.edu](mailto:luladwi05@upi.edu), [ninakaniadwi@upi.edu](mailto:ninakaniadwi@upi.edu), [santikaazzahra04@upi.edu](mailto:santikaazzahra04@upi.edu), [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)

---

### Abstrak

Artikel ini mengkaji implementasi permainan tradisional "Gerobak Sodor" dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar. Gerobak Sodor adalah permainan yang melibatkan unsur tradisional dan lokal yang dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran PKN. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data dari siswa yang terlibat dalam permainan tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Gerobak Sodor dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep PKN, terutama dalam konteks kerja sama dan gotong royong.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional; Gerobak Sodor; Motivasi Belajar

**Abstract.** This article examines the implementation of the traditional game "Gerobak Sodor" in increasing students' learning creativity in Citizenship Education (PKN) subjects in elementary schools. Gerobak Sodor is a game that involves traditional and local elements which can be an effective tool for improving the PKN learning process. This research uses a questionnaire as a tool to collect data from students involved in the game. The results of this research indicate that the Sodor Cart game can be an effective tool in increasing learning motivation and understanding of PKN concepts, especially in the context of cooperation and mutual cooperation.

**Keywords:** Traditional Games; Gerobak Sodor; Learning Creativity

## 1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah salah satu warisan jaman nenek moyang yang turun temurun dan berkembang di lingkungan masyarakat, sehingga masih kental dengan nilai-nilai leluhur dan budaya. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016: 2). Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang berbeda-beda setiap daerahnya, mungkin sama hanya berbeda dalam penamaannya. Setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter yang berbeda-beda untuk perkembangan kecerdasan anak dari kecerdasan emosional, intelektual dan spiritual. Pendidikan dapat dikemas dalam bentuk permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak sekaligus untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Salah satunya yaitu gobak sodor yang masih dimainkan anak-anak jaman sekarang.

Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok. Permainan gobak sodor sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran PKN.

Motivasi menurut Utami Munandar dalam M. Ali dan M. Asrori adalah kemampuan mencerminkan kenalaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan (Ali dan Asrori, 2006). Sedangkan Torrance pula menyatakan bahwa Motivasi adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan (Torrance, 1988). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya (Nana Sudjana, 2009:29).

Motivasi belajar menurut Martini Jamaris adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran (Martini Jamaris, 2006:67).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memegang peranan penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Indonesia, dengan tujuan memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan kepada siswa terkait dengan konsep warga negara yang baik, demokrasi, hak asasi manusia, serta nilai-nilai sosial dan budaya yang menjadi pondasi

negara ini. Namun, pengajaran PKN sering kali dianggap monoton, kurang menarik, dan sulit untuk memikat perhatian siswa. Untuk meningkatkan kualitas pengajaran PKN di tingkat SD, perlu dicari metode pengajaran yang efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan permainan tradisional. Permainan tradisional telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya Indonesia selama bertahun-tahun. Mereka mencerminkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah bangsa, sambil memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang interaktif dan menghibur.

Menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pengajaran PKN di SD adalah konsep yang menarik, karena permainan ini dapat memicu Motivasi siswa dalam proses belajar. Motivasi semakin diakui sebagai keterampilan penting untuk menghadapi tantangan masa depan yang terus berubah. Meskipun demikian, Motivasi dalam pengajaran PKN di tingkat SD sering kali kurang mendapat perhatian yang memadai. Selain itu, kurangnya inovasi dalam pengembangan materi ajar yang menarik bagi siswa juga menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Inilah alasan kuat mengapa perlu dilakukan penelitian tentang implementasi permainan tradisional sebagai salah satu metode untuk meningkatkan Motivasi siswa dalam pembelajaran PKN. Dalam kerangka ini, artikel ini akan mengulas bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran PKN di SD dan dampak positifnya terhadap Motivasi siswa.

Penelitian serta eksperimen yang terkait dengan penerapan permainan tradisional dalam pengajaran PKN di SD telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ini, mendalami pemahaman mereka tentang konsep-konsep kewarganegaraan, serta merangsang Motivasi mereka dalam menghadapi masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, artikel ini akan menjelaskan lebih lanjut tentang bagaimana permainan tradisional dapat diterapkan dalam pembelajaran PKN di SD, serta dampak positifnya terhadap hasil belajar siswa, dengan tujuan menciptakan warga negara yang lebih sadar dan aktif dalam partisipasi dalam kehidupan masyarakat.

## 2. METODE

Metode Penelitian yang digunakan ialah Metode Kuantitatif Eksperimen *One-Shot Case Study*. Metode Kuantitatif Eksperimen *One-Shot Case Study* merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan elemen kuantitatif dan studi kasus satu kali. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Rancangan pertanyaan ini sangat dipertimbangkan, mencakup aspek-aspek yang relevan dengan variabel yang sedang diteliti. Dengan

menggabungkan metode eksperimen dan studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan kuantitatif yang terukur terhadap respons subjek terhadap perlakuan yang diberikan, serta memahami implikasi dari hasil penelitian ini dalam konteks kasus spesifik yang dipilih.

Populasi penelitian ini yakni siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalkalong, yang terdiri dari 30 siswa. Sampel kelas diambil keseluruhan siswa sebagai kelas eksperimen. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengangkat materi mengenai Kerja sama dan Keberagaman Permainan Tradisional untuk siswa kelas 4 SD semester 1. Tema yang diangkat adalah "Indahnya Kebersamaan" dengan subtema "Keberagaman Bangsa", sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Fokus utama pembelajaran ini adalah pada konsep kerja sama dan keberagaman permainan tradisional yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman siswa dan mengembangkan rasa kebersamaan di antara mereka. Alokasi waktu untuk pembelajaran ini adalah 2 jam pelajaran, dengan setiap jam pelajaran berdurasi 35 menit.

**Tabel 2. Kriteria Presentase Keberhasilan Experimen**

Interval	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Buruk
20% - 39,99%	Kurang
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	T	S

Pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan eksperimen *One-Shot Case Study* permainan gobak sodor kepada siswa lalu dikaitkan dengan materi Kerja sama dan Keberagaman Permainan Tradisional mata pelajaran PKN di Sekolah dasar. Setelah melakukan eksperimen kemudian siswa diarahkan untuk mengisi instrumen penelitian yakni angket motivasi belajar yang sudah disediakan oleh peneliti.

Pengolahan data hasil penelitian menggunakan skala likert dengan instrumen sebagai berikut:

**Tabel 2. Instrumen Skala Likert dan Skor Penilaiannya**

No.	Nilai Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

1.	Permainan gobak sodor membuat motivasi belajar saya meningkatkan di mata pelajaran PKN	22	7	1	
2.	Permainan Gobak Sodor membantu saya menjadi lebih kreatif dalam memahami konsep kerja sama dalam permainan tradisional.	23	7		
3.	Permainan Gobak Sodor membantu saya memahami dan menghargai keberagaman permainan tradisional.	19	9	2	
4.	Permainan gerobak sodor mengajarkan kami untuk melatih kekompakan tim dan rasa solidaritas.	23	7		
5.	Saya merasa lebih bertanggungjawab terhadap teman-teman setelah bermain gobak sodor karena kami harus bekerja sama dengan baik.	21	9		

6.	Saya merasa lebih antusias untuk belajar tentang kerja sama dan gotong royong dalam PKN setelah bermain Gobak Sodor.	19	10	1	
7.	Permainan Gobak Sodor memberi saya dorongan untuk aktif bekerja sama dengan teman-teman.	25	5		
8.	Saya merasa senang ketika guru menggunakan permainan Gobak sodor sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran PKN.	22	8		
9.	Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran PKN menggunakan permainan tradisioal Gobak Sodor.	23	7		
JUMLAH		197	69	4	0
JUMLAH SKOR		970	276	8	
SKOR		1.254			
PRESENTASI(%)		92,8%			

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala *Likert* yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga  $5 \times 9 = 45$ . Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga  $45 \times 30 = 1350$ . Perhitungan presentase kelayakan dari data angket motivasi belajar siswa (tabel 2) menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\sum skor_{observasi} = (jumlah \times skor \ SS) + (jumlah \times skor \ S) + (jumlah \times skor \ TS) + (jumlah \times skor \ STS)$$

$$\sum skor_{observasi} = (197 \times 5) + (69 \times 4) + (4 \times 2) + (0 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 1.254$$

$$Presentase \ kelayakan = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{diharapkan}} \times 100\%$$

$$Presentase \ kelayakan = \frac{1254}{1350} \times 100\%$$

$$Presentase \ Kelayakan = 92,8\%$$

Total skor keberhasilan dari data Angket Motivasi Belajar Siswa dengan jumlah skor hasil observasi sejumlah 1.254 (92,8%) dari skor yang diharapkan yaitu 1.350 (100%). Berdasarkan kriteria pada tabel Kriteria Presentase Keberhasilan Eksperimen, total skor tersebut termasuk dalam

kategori **Sangat Baik**

#### 4. KESIMPULAN

Implementasi permainan tradisional Gerobak Sodor dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki dampak positif pada siswa. Permainan ini meningkatkan motivasi belajar, Motivasi dalam pemahaman konsep kerja sama, serta mengajarkan nilai-nilai sosial yang relevan. Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional dapat meningkatkan Motivasi, mendorong partisipasi aktif siswa, dan memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, penggunaan permainan tradisional membantu melestarikan budaya lokal dan bisa menjadi dasar pengembangan kurikulum yang lebih beragam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aries, A. M. (2022). Implementasi projek penguatan profil pancasila tema kearifan lokal dengan kontekstualisasi permainan tradisional. *Jurnal Sinetik*, 5(2).
- Dare, D. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SUBTEMA 1 DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV SDN 4 MENTAWA BARU HILIR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 181–210.
- Fatmawati, S. R. U. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 409–416.
- FITRIANI, I. N. (n.d.). *Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo*.
- Hamalik, O. (1991). *Pendekatan baru strategi belajar-mengajar berdasarkan CBSA*. Penerbit Sinar Baru Bandung.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Motivasi Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309.
- Pratiwi, I., & Widayati, A. (2012). Pembelajaran Akuntansi Melalui Reciprocal Teaching Model Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemandirian Belajar dalam Materi Mengelola Administrasi Surat Berharga Jangka Pendek Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).

- Safi'i, A. (n.d.). *Creative Learning*.
- Siagawati, M., & Prastiti, W. D. (2007).  
*Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung  
Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., &  
Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport  
Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal  
Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–  
462.