

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAG SODOR* UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

ARIEF RAHMAN HAKIM
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG
Ariefrahman@unikama.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional *gobag sodor* efektif terhadap pembelajaran anak SD dan mendeskripsikan tanggapan siswa kelas IV SDN Putat Kidul 02 Kecamatan Gondanglegi tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan tradisional *gobag sodor*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Putat Kidul 01 dan SDN Putat Kidul 02 Kecamatan Gondanglegi. Alat pengumpulan data berupa soal evaluasi, dan angket pendapat siswa tentang pembelajaran dengan permainan tradisional. Teknik analisis datanya menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS for Windows V.22.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan model *independent sample t test* diperoleh $t_{hitung} = 2,999$ untuk t_{tabel} dengan $df = 1, 677$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,999 > 1,677$. Dan Nilai Signifikansi (p) = 0,04. Sehingga Nilai Signifikansi (p) < 0,05 maka H_0 ditolak. Hal ini berarti dapat dikatakan bahwa permainan *gobag sodor* efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan melalui selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 2,39 sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat sebesar 11,63. Serta tanggapan positif diberikan siswa SDN Putat Kidul 02 terhadap penggunaan permainan tradisional *gobag sodor* dalam pembelajaran IPS ini dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari.

Kata kunci: permainan tradisional, *gobag sodor*, IPS

Abstract

This study aims to find out if the gobag sodor traditional game effectively to the learning of elementary school children and describing responses fourth grade students of SDN 02 Putat Kidul Gondanglegi of Social Sciences using gobag sodor traditional game. The subjects used in this study is the fourth grade students of SDN 01 and SDN Putat Putat Kidul Kidul 02 Gondanglegi. Data collection tools in the form of evaluation questions, and questionnaires about the students' opinions of learning with traditional games. Data analysis techniques using independent sample t-test with SPSS for Windows V.22.

Based on the analysis of data using a model independent sample t test obtained $t = 2.999$ for t_{table} with $df = 1, 677$. So $t_{hitung} > t_{table}$ namely $2.999 > 1.677$. And Value Significance (p) = 0.04. Thus Value Significance (p) < 0.05 then H_0 is rejected. This means it can be said that the gobag sodor game effectively improve learning outcomes Social Sciences grade IV. This is demonstrated by the difference in average values between control and experimental classes before being given treatment equal to 2.39 while after being given treatment increased by 11.63. As well as the positive response given school SDN 02 Putat Kidul to use gobag sodor traditional game in this Social Sciences in improving the understanding of the material being studied.

Keywords: traditional games, *gobak Sodor*, Social Sciences

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak dapat dilepaskan dari pengaruh sosial budaya masyarakat. Menurut Pusat Kurikulum Puskur (2007) mata pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) mengemban misi sebagai sosialisasi dan seleksi nilai, kognisi maupun motorik demi terpeliharanya integrasi sosial budaya siswa di tengah-tengah perkembangan dan dinamika masyarakatnya.

Nilai-nilai budaya lokal yang mulai terabaikan dalam kehidupan masyarakat dewasa ini adalah sebuah isu penting untuk diangkat dalam pembelajaran IPS. Pewarisan nilai-nilai budaya lokal dalam hal ini permainan tradisional anak melalui pendidikan formal merupakan upaya untuk mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Untuk itu diperlukan kajian yang lebih tentang permainan tradisional yang layak dijadikan sebagai sumber belajar.

Ibrahim dan Sukmadinata (2005) menyatakan bahwa model pembelajaran IPS terpadu berbasis budaya yang dikembangkannya terbukti secara signifikan lebih efektif meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya local simultan dengan penguasaan materi pelajaran bila dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini digunakan guru.

Salah satu permainan tradisioanal yang ada adalah gobag sodor. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan social emosional anak, dalam hal saling membantu sesama teman, pengendalian emosi, mentaati peraturan permainan, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tujuan dari permainan ini bukan hanya melatih aspek ketangkasan gerak tubuh (motorik) sebagaimana yang disampaikan Wahyudi (2011), bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan antara permainan gobag sodor terhadap kelincahan dan kecepatan reaksi, tetapi juga melatih aspek kognitif, kompetitif, dan sportifitas.

Model pembelajaran berbasis permaian tradisional ini sangat penting untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih bermanfaat bagi peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas secara terus menerus akan menyebabkan timbulnya rasa bosan. Peserta didik membutuhkan perubahan lingkungan ruang belajar baru berfungsi sebagai tempat belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih permainan tradisional *gobag sodor* sebagai variable yang akan diteliti. Peneliti juga ingin mengetahui apakah permainan *gobag sodor* efektif terhadap pembelajaran IPS di SD. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “*Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*”.

Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Tujuan dari pembelajaran IPS sendiri menurut Sumaatmaja (2007) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan ini dapat dicapai manakala

program-program pelajaran IPS di SD diorganisasikan secara baik dan disampaikan dengan cara yang tepat.

Ruang lingkup pembelajaran IPS menurut Sumaatmaja (2007) yaitu “kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks social”. Sehingga dapat dikatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS itu meliputi pribadi manusia itu sendiri dan segala yang berhubungan dengan kehidupannya dalam konteks social sebagai anggota masyarakat. Adapun aspek-aspeknya meliputi a) manusia, tempat, dan lingkungan, b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, c) system social dan budaya, c) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Permainan tradisional *gobag sodor*

Permainan tradisional pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia. Akan tetapi keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengkerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan.

Salah satu permainan tradisional adalah *gobag sodor*. adapun manfaatnya adalah meningkatkan kekompakan, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas, dan membentuk kepribadian. Permainan ini merupakan permainan berkelompok, sehingga terjalin interaksi sosial antar individu. Manfaat permainan yang dimainkan secara berkelompok adalah mengembangkan hubungan sosial dengan teman bermainnya. Anak-anak juga dituntut untuk selalu aktif secara fisik, maka secara fisik organ-organ tubuh anak akan senantiasa terbiasa untuk bergerak. Selain itu anak-anak akan terlatih untuk bersikap *gentle*, jujur, serta mau dan berani mengakui kesalahan dan kekalahan mereka.

Cara melakukan permainan ini yaitu dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Gobak sodor terdiri dari dua tim, sedangkan aturannya adalah mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Anggota tim yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizon dan ada juga yang menjaga garis batas vertical. Untuk penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapat tugas untuk menjaga garis batas vertical maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan.

Permainan *gobag sodor* yang dilakukakan pada penelitian ini sudah sedikit dimodifikasi. Adapun modifikasi yang dimaksud adalah peran penjaga garis selain bertugas menjaga garis juga harus memberikan pertanyaan kepada siapapun yang akan melewati garis tersebut. Pemain yang bisa menjawab pertanyaan bisa dikatakan lolos dan boleh melanjutkan ke petak

selanjutnya. Akan tetapi jika pemain tidak bisa menjawab atau salah jawabanya maka akan ada pergantian tim yang jaga

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif, rancangan penelitian ini digolongkan ke dalam eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre test and post test control group design*. Rancangan ini menggunakan dua kelompok subyek, salah satunya diberikan perlakuan sedangkan kelompok lain tidak diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan, yaitu pembelajaran dengan permainan *gobag sodor*, sedangkan kelas kontrol pembelajaran tanpa menggunakan permainan *gobag sodor*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Putat Kidul 01 dan SDN Putat Kidul 02 tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa keseluruhan 49 anak. Dalam penelitian ini semua populasi dijadikan sampel, Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Putat Kidul 02 Kabupaten Malang tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa dan terdiri dari 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Putat Kidul 01 Kabupaten Malang tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal *Pretest* dan *Posttest* prestasi belajar IPS, angket. sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan permainan tradisional *gobag sodor* dan siswa yang diajar tanpa menggunakan permainan tradisional *gobag sodor*.

Data yang dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis adalah data kemampuan awal siswa dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Sebelum data penelitian dianalisis dengan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan atau tidak. Dalam uji hipotesis ini digunakan uji-t pada taraf signifikan 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*.

HASIL PENELITIAN

Data kemampuan awal kelas control dapat diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 64,44 dengan Standar deviasi 13,784. Nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendahnya 45. Sedangkan data tentang kemampuan awal kelas eksperimen dapat diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 66,83 dengan Standar deviasi 15,151. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 45.

Data kemampuan akhir siswa kelas control dapat diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 70,16, dengan standar deviasi 13,741. Dan nilai tertinggi adalah 98 dan nilai terendah 48. Data kemampuan akhir ini adalah hasil nilai tes (*post test*) siswa. Data kemampuan akhir kelas eksperimen dapat diketahui bahwa rata-rata nilai yang

diperoleh siswa adalah 81,79 dengan Standar deviasi 13, 885. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 60. Data kemampuan akhir ini adalah nilai tes (*post test*) siswa.

Hasil uji normalitas data kemampuan awal dan akhir siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan perhitungan menggunakan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* diperoleh hasil bahwa nilai data awal kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,351 > 0,05$), dan nilai awal kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,686 > 0,05$). Kesimpulannya adalah data kedua nilai awal kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan untuk kemampuan akhir diperoleh hasil bahwa nilai data hasil belajar kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,801 > 0,05$), dan nilai data hasil belajar kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ($0,550 > 0,05$). Kesimpulannya adalah kedua data nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat bahwa signifikansi ($p = 0,392$), maka nilai Signifikansi (p) $0,392 > 0,05$ maka H_0 diterima. Sedangkan hasil uji homogenitas data kemampuan akhir terlihat bahwa nilai signifikansi ($p = 0,05$), maka nilai Signifikansi (p) $0,005 < 0,05$ maka H_0 diterima. Jadi kesimpulannya data nilai siswa adalah homogen.

Hasil analisis data selanjutnya adalah uji beda kemampuan akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji beda ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar kedua sampel sama atau tidak sama. Uji Statistik yang digunakan uji-t dengan data kemampuan hasil belajar siswa atau *post test*.

Tabel Hasil analisis Uji-t Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Eksperimen	24	81.88	13.594	2.775
Kontrol	25	70.16	13.741	2.748

Adapun uji beda kemampuan hasil belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ada pada tabel di bawah ini:

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Post Equal variances assumed	.021	.884	2.999	47	.004	11.715	3.906	3.856	19.574
Equal variances not assumed			3.000	46.955	.004	11.715	3.905	3.858	19.572

Tabel Hasil Uji Beda Kemampuan Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	F _{hitung}	F _{tabel}	t _{hitung}	t _{tabel}	Probabilitas		Keterangan
						P _{hitung}	P _{tabel}	
Eksperimen	24	0,021	2,83	2,999	1,677	0,04	0,05	Berbeda signifikan
Kontrol	25							

Berdasarkan tabel perhitungan uji t di atas diperoleh $t_{hitung} = 2,999$ untuk t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 49 - 1 = 48$, jika dilihat pada tabel $t_{tabel} = 1,677$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,999 > 1,677$ (H_0 ditolak). Dari kriteria pengujian yang pertama maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan tabel perhitungan uji t di atas diperoleh nilai signifikansi (p) = 0,04. Sehingga nilai signifikansi (p) < 0,05 (H_0 ditolak). Dari kriteria pengujian yang kedua maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi, kesimpulan akhir dari uji ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan permainan tradisional *gobag sodor* terhadap pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa H_0 ditolak yaitu terdapat perbedaan hasil belajar sesudah pemberian permainan tradisional *gobag sodor* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini berarti permainan *gobag sodor* efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan melalui selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 2,39 sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat sebesar 11,63.

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *gobag sodor* efektif meningkatkan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rahayu (2010) bahwa dalam permainan tradisional *gobag sodor* terdapat aspek sosial yang meliputi nilai sosial *skill*, kerjasama dan kekompakkan. Pada permainan tradisional *gobag sodor* juga terdapat unsur nilai budaya antara lain berkelompok, bekerja sama, dan mematuhi peraturan. Sehingga melalui permainan ini anak dilatih secara fisik, dilatih bekerja sama, kekompakkan dalam kelompok, dan mematuhi peraturan. Hal ini dikarenakan terdapat peraturan-peraturan dalam permainan tradisional *gobag sodor*.

Pendapat dari siswa tentang penggunaan permainan tradisioanal *gobag sodor* dalam pembelajaran IPS ini juga diukur. Hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui segala sesuatu yang telah mereka rasakan, alami, dan mereka lakukan. Data kuesioner di atas dapat dilihat bahwa semua siswa memberikan tanggapan positif dengan penggunaan permainan tradisioanal *gobag sodor* dalam pembelajaran IPS ini. Sehingga membawa dampak positif juga terhadap yang lain, seperti dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab. Kemudian dampak lain yang sangat berpengaruh dengan disenanginya pembelajaran dengan bermain yang diberikan adalah siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Termotivasinya siswa saat belajar, menimbulkan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan model *independent sample t test* diperoleh $t_{hitung} = 2,999$ untuk t_{tabel} dengan $df = 1, 677$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,999 > 1,677$. Dan Nilai Signifikansi (p) = 0,04. Sehingga Nilai Signifikansi (p) < 0,05 maka H_0 ditolak. Hal ini berarti dapat dikatakan bahwa permainan *gobag sodor* efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan melalui selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 2,39 sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat sebesar 11,63. Serta tanggapan positif diberikan siswa SDN Putat Kidul 02 terhadap penggunaan permainan tradisional *gobag sodor* dalam pembelajaran IPS ini dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari.

Berdasarkan temuan penelitian, saran-saran yang perlu disampaikan adalah pertama bagi siswa, dimana siswa harus tetap mengenal dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang dimilikinya dalam hal ini permainan tradisional. Karena elemen-elemen yang ada dalam permainan tradisional ini sangat berguna untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Kedua bagi guru, guru harus selalu memberikan alternatif teknik pengajaran yang lain kepada siswa dan mampu melestarikan budaya lokal yang ada dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Panduan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta. Depdiknas.
- Puskur. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Depdiknas, Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Rahayu, A.I. 2010. *Implementasi permainan Gobag Sodor untuk Penapaian kerjasama Tim pada Anak Kelompok B TK ABA 19 Malang*, Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sukmadinata, N. 2005. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja, N. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wahyudi. 2011. *Pengaruh Permainan Gobag Sodor Terhadap Kelincahan dan Kecepatan Reaksi bagi Peserta Ekstra Kurikuler Bola Voli di SMP Negeri 1 Pohjentrek Kab. Pasuruan*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.