

# Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020/2021

Tomini Nasta'in<sup>1</sup>, Mohammad Nurkholis<sup>1</sup>, M. Akbar Husein Allsabab<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jalan Ahmad Dahlan No. 76 Kediri, 64112, Indonesia.

**Korespondensi:** tominastaiin10@gmail.com

(Diserahkan: 28 Desember 2020 | Diterima: 19 Januari 2021 | Diterbitkan: 29 Januari 2021)

## ABSTRACT

**Background:** The background of this research is the preservation of traditional games that are widely played in the elementary school sphere making the game very likable and making the game gobag sodor in increasing interest in learning elementary school students. The purpose of this study was to find out the influence of gobag sodor games on students' learning interests in Lengkong District in the 2020/2021 school year.

**Methods:** This research uses quasi experimental method, with One Group Pretest Posttest Design.

**Results:** The results showed there is an influence of traditional gobag sodor games on learning interests. This is shown from the results of t-test analysis obtained  $t_{hitung} = 27,838$  with a significant  $t_{tabel}$  level of 5%  $df = 70$  of 1,994. So  $t_{hitung} > t_{tabel}$  with sig.  $0.000 < 0.05$ , then  $H_a$  accepted and  $H_0$  rejected.

**Conclusions:** The conclusion in this study is that there is a significant influence on the traditional game gobag sodor on the interest of learning students Se Kec. Lengkong year 2020/2021.

**Keywords:** learning interest; gobag sodor; traditional games

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Latar belakang penelitian ini adalah pelestarian permainan tradisional yang banyak dimainkan di lingkup sekolah dasar membuat permainan ini sangat disukai dan menjadikan permainan gobag sodor dalam peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan gobag sodor terhadap minat belajar siswa se Kec. Lengkong tahun pelajaran 2020/2021.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental, dengan One Group Pretest Posttest Design.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan Terdapat pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap minat belajar. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 27,838$  dengan  $t_{tabel}$  tingkat signifikan 5%  $df = 70$  sebesar 1,994. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan sig.  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kesimpulan:** Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional gobag sodor terhadap minat belajar siswa Se Kec. Lengkong tahun pelajaran 2020/2021.

**Kata kunci:** minat belajar; gobag sodor; permainan tradisional.

## 1. Latar Belakang

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya dan memiliki berbagai macam suku, budaya, permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Kebudayaan tersebut tidak terbatas hanya bahasa, tarian, makanan, permainan atau pakaian adat saja. Keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia lebih dari itu, terdapat nilai-nilai, norma, gagasan dan ide-ide yang hidup dan dipergunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial. Pendidikan dibutuhkan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan globalisasi. Menurut Efianingrum (2016), dalam konteks sekolah dalam masyarakat paternalistik, pimpinan sekolah menjadi ikon yang memiliki peran utama dalam

pengembangan kultur sekolah. Dari pendidikan formal, ataupun non formal, sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam (Taufiq, 2014).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar (Depdiknas, 2008). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2013).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Rosdiani, 2016). Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotor), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Setiyawan, 2017). Selain itu pendidikan jasmani juga memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak. Sehingga untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk keterampilan anak, saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diimplementasikan melalui permainan tradisional. Selain itu menurut Nurasiki & Amiruddin (2017), berbagai strategi dan metode dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan nilai-nilai baik dari karakter yang sukses. Pendekatan permainan tradisional gobag sodor ini telah lama di gunakan untuk meningkatkan minat siswa, seperti yang diungkapkan Ipang Setiyawan (2014) menyatakan permainan tradisional gobak sodor bola dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjas melalui kegiatan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor bagi siswa sekolah dasar.

Di Kecamatan Lengkong tidak seluruhnya memahami dan mengerti materi tentang permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK di sekolah. Materi permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK juga sudah dengan jam pertemuan setiap semester terkadang masih ditambahkan oleh guru PJOK dengan menyisipkan materi permainan tradisional pada waktu pemanasan dan pendinginan. Permainan tradisional gobag sodor menurut Nur (2013) permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Gobag sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada.

Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang ada pada setiap daerah-daerah yang tersebar di Indonesia. Menurut Sugito., Allsabah (2019) permainan tradisional merupakan wadah kebudayaan yang ada pada setiap masyarakat dalam setiap daerah. Dalam permainan gobag sodor menurut Dewi Rosianah, Hermawan Pamot. R (2013) membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan. Selain itu menurut Siagawati, Prastiti, & Purwati (2007) mengungkapkan nilai-nilai dalam permainan gobag sodor dapat dirangkum menjadi tiga aspek, yaitu aspek jasmani, aspek psikologis, aspek sosial. Transfer nilai dalam permainan gobag sodor dapat terjadi dalam beberapa cara yaitu, penghayatan langsung, terbiasa melakukan, menirukan orang yang lebih tua dan pengarahan dari guru dan orang tua. Gobag sodor membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan. Manfaat dari bermain gobag sodor adalah menumbuhkan rasa sportivitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota. Pada penelitian ini terjadi penurunan minat belajar siswa dalam mata pelajaran olahraga, terdapat beberapa faktor di antaranya tidak minat terhadap materi atau faktor mementingkan pelajaran lain. Hal ini menjadikan permainan gobag sodor untuk meningkatkan minat belajar siswa se-Kecamatan Lengkong tahun pelajaran 2020/2021.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode "quasi experiment". Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "One Group Pretest Posttest Design" atau tidak adanya grup kontrol (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini hanya memiliki satu kelompok, yang diukur dua kali yaitu pada awal (pre test) dan akhir (post test). Perlakuan pada

penelitian ini adalah berupa permainan tradisional gobag sodor, dengan frekuensi perlakuan sebanyak 16 kali. Sebelum perlakuan tersebut diberikan pretest dengan menggunakan tes minat belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah 5 (SDN Banjardowo, SDN Lengkong 3, SDN Ngringin 3, SDN Ketandan 4, SDN Prayungan 1) Se Kec. Lengkong tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 183 anak yaitu dari 5 sekolah dasar kelas V. subjek dalam penelitian ini adalah 71 siswa, dengan menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji prasyarat analisis (deskripsi data, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji Anova). Uji hipotesis menggunakan uji-t *Paired samples t-test*. Analisis menggunakan software SPSS.

### 3. Hasil

Setelah dilakukan *pretest*, *treatment*, dan *post-test* didapatkan data yang telah dianalisis menggunakan SPSS. Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 1.** Statistik Deskripsi Variabel Minat Belajar dengan Latihan Permainan Tradisional Gobag Sodor

		<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
N	<i>Valid</i>	71	71
	<i>Missing</i>	1	1
<i>Mean</i>		67.16	80.26
<i>Median</i>		68.00	80.00
<i>Mode</i>		68.00	80.00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>		3.45	2.42
<i>Minimum</i>		60.00	74.00
<i>Maximum</i>		73.00	85.00
<i>Sum</i>		4769.00	5699.00

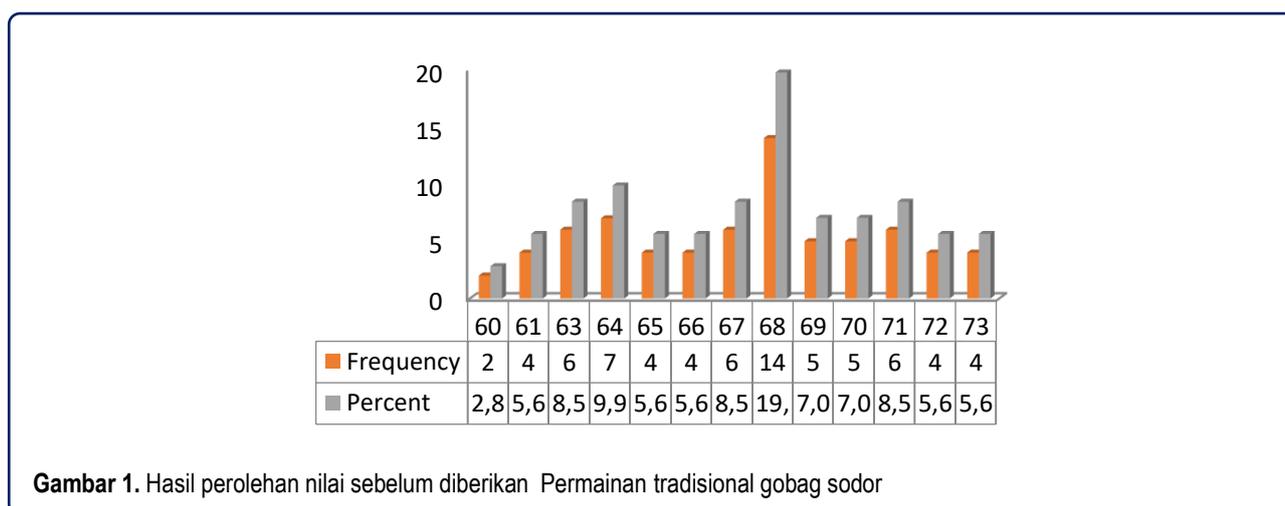
Data *pre test* dari tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 71 siswa untuk pretest minat belajar sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,1690, nilai tengah-tengah sebesar 68,0000, nilai modus sebesar 68,00, standar deviasi sebesar 3,45992, nilai maksimal 73,00 dan nilai minimal sebesar 60,27. Berikut ini adalah hasil perolehan nilai dan grafik tes pretest minat belajar sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor.

**Tabel 2.** Hasil Perolehan Nilai Sebelum Diberikan Permainan Tradisional Gobag Sodor

No	Perolehan nilai	Frekuensi	Persentase
1.	60.00	2	2,8
2.	61.00	4	5,6
3.	63.00	6	8,5
4.	64.00	7	9,9
5.	65.00	4	5,6
6.	66.00	4	5,6
7.	67.00	6	8,5
8.	68.00	14	19,7
9.	69.00	5	7,0
10.	70.00	5	7,0
11.	71.00	6	8,5

12.	72.00	4	5,6
13.	73.00	4	5,6
	<b>Total</b>	<b>71</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 di atas kategori skor *pretest* tes minat belajar sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor dengan hasil nilai pretest diperoleh pada nilai sebesar 60 sebanyak 2 siswa, pada nilai 61 sebanyak 4 siswa, pada nilai 63 sebanyak 6 siswa, pada nilai 64 sebanyak 7 siswa, pada nilai 65 sebanyak 4 siswa, pada nilai 66 sebanyak 4 siswa, pada nilai 67 sebanyak 6 siswa, pada nilai 68 sebanyak 14 siswa, pada nilai 69 sebanyak 5 siswa, pada nilai 70 sebanyak 5 siswa, pada nilai 71 sebanyak 6 siswa, pada nilai 72 sebanyak 4 siswa dan pada nilai 73 sebanyak 4 siswa. Hal ini dapat pula dilihat pada diagram batang hasil minat belajar sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional gobag sodor di bawah ini.



a. *Post-test*

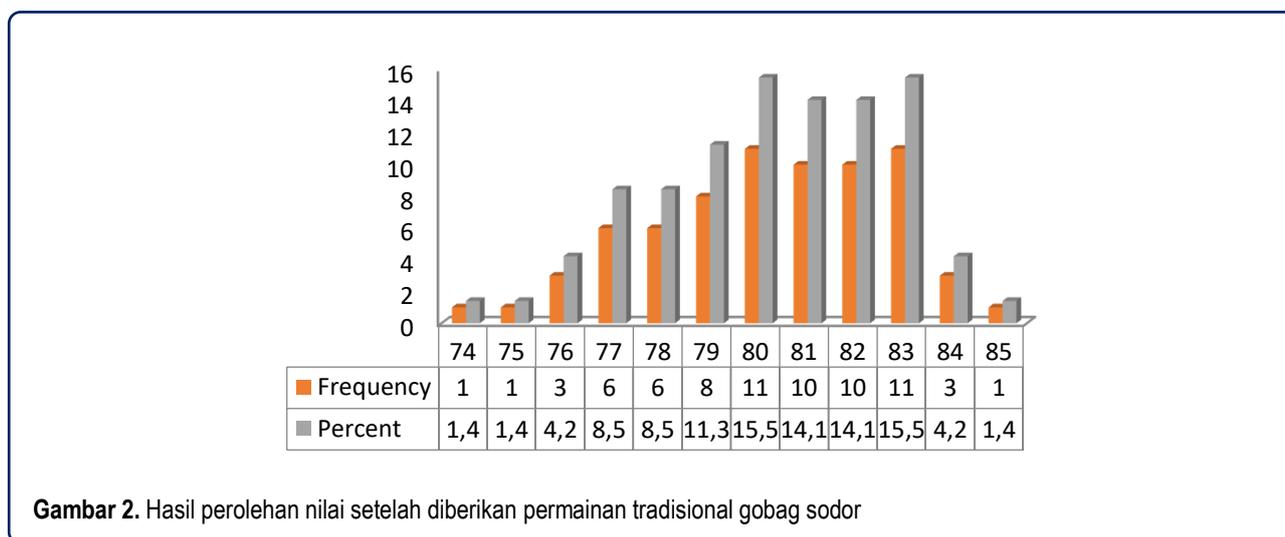
Dari tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 71 siswa untuk pretest minat belajar setelah diberikan permainan tradisional gobag sodor diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,2676, nilai tengah-tengah sebesar 80,0000, nilai modus sebesar 80,00, standar deviasi sebesar 2,42580, nilai maksimal 85,00 dan nilai minimal sebesar 74,00. Berikut ini adalah hasil perolehan nilai dan grafik tes pretest minat belajar sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor.

**Tabel 3.** Hasil perolehan nilai setelah diberikan Permainan tradisional gobag sodor

No	Perolehan nilai	Frekuensi	Persentase
1.	74.00	1	1,4
2.	75.00	1	1,4
3.	76.00	3	4,2
4.	77.00	6	8,5
5.	78.00	6	8,5
6.	79.00	8	11,3
7.	80.00	11	15,5
8.	81.00	10	14,1
9.	82.00	10	14,1
10.	83.00	11	15,5
11.	84.00	3	4,2

12.	85.00	1	1,4
<b>Total</b>		71	100

Berdasarkan tabel 3 di atas kategori skor *pretest* tes minat belajar setelah diberikan permainan tradisional gobag sodor dengan hasil nilai *pretest* diperoleh pada nilai sebesar 74 sebanyak 1 siswa, pada nilai 75 sebanyak 1 siswa, pada nilai 76 sebanyak 6 siswa, pada nilai 77 sebanyak 6 siswa, pada nilai 78 sebanyak 6 siswa, pada nilai 79 sebanyak 8 siswa, pada nilai 80 sebanyak 11 siswa, pada nilai 81 sebanyak 10 siswa, pada nilai 82 sebanyak 10 siswa, pada nilai 83 sebanyak 11 siswa, pada nilai 84 sebanyak 3 siswa, pada nilai 85 sebanyak 1 siswa. Hal ini dapat pula dilihat pada diagram batang hasil minat belajar setelah diberikan perlakuan permainan tradisional gobag sodor di bawah ini.



**Gambar 2.** Hasil perolehan nilai setelah diberikan permainan tradisional gobag sodor

#### 4. Diskusi

Pada penelitian ini sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional gobag sodor minat belajar siswa berada pada nilai tertinggi 73 dengan nilai dibawah KKM 75 pada pelajaran olahraga. Setelah diberikan perlakuan permainan tradisional gobag sodor minat belajar siswa berada pada nilai tertinggi 85 dengan nilai di atas KKM 75 pada pelajaran olahraga. Berdasarkan hasil *post-test* tes minat belajar dengan permainan tradisional gobag sodor bahwa hasil yang diperoleh sudah meningkat bila dibandingkan sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor pada dengan hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,1690 meningkat pada nilai *post-test* sebesar 80,2676. Dengan hal ini semakin menguatkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 27,838$  dengan  $t_{tabel}$  tingkat signifikan 5%  $df = 70$  sebesar 1,994. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan sig.  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Minat merupakan sebuah awal dalam penggerakan untuk siswa dalam belajar yang dapat digunakan sebagai tujuan untuk mencapai keinginannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan perolehan nilai rata-rata sebesar  $67,1690 < KKM (75)$  bila dilihat dari nilai KKM pelajaran olahraga masih berada di bawah KKM. Sedangkan hasil perolehan nilai *post-test* rata-rata meningkat sebesar  $80,2676 > KKM (75)$ . Dengan demikian bahwa permainan tradisional gobag sodor mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam berolahraga. Permainan tradisional yang saat ini sudah mulai hilang sebenarnya dapat dikembangkan dengan memberikan permainan yang dapat merangsang minat belajar siswa. Hal inilah yang menjadikan para siswa haus akan permainan yang mendorong dan dapat meningkatkan minat belajar, karena semakin majunya perkembangan zaman saat ini siswa lebih fokus dalam permainan modern serta teknologi yang semakin canggih didukung

oleh *gadget*. Oleh karena itu dengan diberikannya permainan tradisional gobag sodor dapat menarik minat belajar siswa karena siswa lebih antusias dalam memainkannya.

Dengan terdapatnya pengaruh permainan gobag sodor terhadap minat belajar siswa se-Kecamatan Lengkong tahun pelajaran 2020/2021 sejalan dengan penelitian Siska Nova Undari, Rahma Dewi (2019) yang menyatakan bahwa permainan gobag sodor ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu menurut Yunita Sari, Agustini, & Aniq KHB (2019), permainan tradisional gobag sodor efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Fantiro & Arifin (2019) menyatakan permainan tradisional gobag sodor untuk merangsang kecerdasan kinestetik sangat baik, selain itu untuk menumbuhkembangkan unsur-unsur pendidikan. Tujuan ini jelas seiring dengan hakikat tujuan pembelajaran yang sesungguhnya, yaitu terciptanya warga negara yang berbudi pekerti yang baik dan memiliki jiwa sosial yang tinggi. Permainan tradisional gobag sodor dikembangkan ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa, seraya memanfaatkan sumber belajar yang berbasis kearifan lokal.

## 5. Kesimpulan dan Saran

Permainan tradisional gobag sodor mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam berolahraga. Permainan tradisional yang saat ini sudah mulai hilang sebenarnya dapat dikembangkan dengan memberikan permainan yang dapat merangsang minat belajar siswa. Oleh karena itu dengan diberikannya permainan tradisional gobag sodor dapat menarik minat belajar siswa karena siswa lebih antusias dalam memainkannya.

## 6. Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Masyarakat. Jakarta: Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Dewi Rosianah, Hermawan Pamot. R, I. S. (2013). Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(3). <https://doi.org/10.15294/active.v2i3.1089>
- Efianingrum, A. (2016). Kultur Sekolah. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1). <https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23404>
- Fantiro, F. A., & Arifin, B. (2019). Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.135>
- Harsuki. (2013). Pengantar Manajemen Olahraga. *Pt. Raja Grafindo Persada*.
- Ipang Setiawan, H. T. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v4i1.4395>
- Nur, H. (2013). Building children's character through traditional games. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Nurasiki, C. A., & Amiruddin. (2017). Sekolah Dasar. *Jurnal AcTion*.
- Rosdiani, D. (2016). Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Setiyawan. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(1).
- Siagawati, M., Prastiti, W. D., & Purwati. (2007). Mengungkap nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*.
- Siska Nova Undari, Rahma Dewi, A. S. (2019). Pengembangan Model Permainan Gobag Sodor Untuk Menarik Minat Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Olahraga*, 5(2).

- Sugito., Allsabah, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*. Banyuwangi: Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas PGRI Banyuwangi.
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. In *Pendidikan Anak di SD*.
- Yunita Sari, N., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17296>.