



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Analisis Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Analysis of Teachers' Perceptions of the Use of the Traditional Game Gobak Sodor in Elementary School Learning

Thalytha Majma Tsaqifa Taftazani¹, Esti Yuliani², Shifa Aulia Sabna³, Viona Christina Anatasya Lumbanraja⁴, Indah Nurmahanani⁵

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, thalytha.majma20@upi.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, esti704@upi.edu

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, shifaaulia@upi.edu

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, vionatasya.14@upi.edu

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, nurmahanani@upi.edu

***Corresponding Author: E-mail: thalytha.majma20@upi.edu**

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 25 Mar, 2026

Revised: 15 Apr, 2026

Accepted: 17 May, 2026

Kata Kunci:

Persepsi guru, gobak sodor, pembelajaran aktif, media pembelajaran, sekolah dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi guru sekolah dasar terhadap pemanfaatan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek 12 guru di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bekasi yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis Google Form dengan skala Likert yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan Gobak Sodor sebagai media pembelajaran. Permainan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa, serta mudah diterapkan dalam pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu, sedangkan faktor fasilitas dan pengelolaan kelas tidak menjadi hambatan. Selain itu, guru juga menunjukkan minat dan kesiapan yang tinggi untuk menggunakan Gobak Sodor serta mendukung pelestarian permainan tradisional dalam pembelajaran. Dengan demikian, Gobak Sodor memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kontekstual di sekolah dasar.

Keywords:

Teacher perception, gobak sodor, active learning, learning media, elementary school.

DOI: 10.56338/jks.v9i5.11047

ABSTRACT

This study aims to analyze elementary school teachers' perceptions of the use of the traditional game Gobak Sodor in learning. The study used a qualitative descriptive approach with 12 teachers at a public elementary school in Bekasi City who were selected purposively. Data collection was conducted through a Google Form-based questionnaire with a Likert scale consisting of 15 statements. Data were analyzed using qualitative descriptive techniques through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that teachers had a positive perception of the use of Gobak Sodor as a learning medium. This game was considered capable of creating a pleasant learning atmosphere, increasing student activity and enthusiasm, and being easy to implement in learning. The main obstacle faced was time constraints, while facilities and classroom management factors were not a barrier. In addition, teachers also showed a high interest and readiness to use Gobak Sodor and support the preservation of traditional games in learning. Thus, Gobak Sodor has the potential to be an effective, innovative, and contextual learning medium in elementary schools.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual masih menjadi tantangan bagi guru. Pembelajaran seringkali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga kurang mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas bermain. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal, permainan tradisional seperti gobak sodor memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterampilan motorik, serta interaksi sosial siswa (Saputra et al., 2025). Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai karakter seperti kerjasama, sportivitas, dan disiplin yang penting dalam pendidikan dasar (Regina et al., 2023).

Pada Pembelajaran abad ke-21 guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pemikiran Zahra dan Z (2020) yang menyatakan bahwa permainan warisan merupakan solusi praktis karena hanya membutuhkan alat dan bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Permainan gobak sodor terbukti memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Nasta'in et al., 2021). Selain meningkatkan minat belajar, permainan tradisional gobak sodor juga mengandung berbagai nilai karakter seperti kerjasama, sportivitas, dan tanggung jawab. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran juga berperan dalam melestarikan budaya lokal. Implementasi gobak sodor dalam kegiatan

pembelajaran terbukti mampu menanamkan nilai budaya sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi dan kerja sama dalam kelompok (Sari et al., 2024).

Di sisi lain, permainan gobak sodor juga memberikan manfaat pada aspek fisik siswa, seperti meningkatkan kelincahan dan keterampilan motorik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan afektif, tetapi juga psikomotorik siswa (Bawazir et al., 2024). dalam pembelajaran secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Mawarti et al., 2021).

Namun demikian, pada praktiknya, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran masih belum optimal. Banyak guru yang belum memahami potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal, sehingga penggunaannya masih terbatas. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional di sekolah dasar (Fahrin & Sari, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk dilakukan kajian lebih mendalam mengenai persepsi guru terhadap pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran, karena persepsi guru sangat memengaruhi keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan persepsi guru sekolah dasar terhadap pemanfaatan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran. Pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan sudut pandang subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Subjek penelitian adalah guru kelas rendah dan kelas tinggi di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bekasi yang dipilih secara purposive karena keterlibatannya dalam proses pembelajaran (Creswell, 2018). Objek penelitian meliputi persepsi guru terkait pemahaman, manfaat, keaktifan siswa, kemudahan penerapan, kendala, serta sikap terhadap penggunaan permainan tradisional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis Google Form dengan skala Likert lima tingkat. Instrumen penelitian terdiri dari 15 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator persepsi guru (Likert). Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengacu pada model Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Hasil analisis kemudian dikategorikan dan diinterpretasikan untuk memperoleh gambaran persepsi guru terhadap pemanfaatan permainan Gobak Sodor dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi guru terhadap pemanfaatan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran di sekolah dasar. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 12 responden.

1. Pemahaman Guru terhadap Permainan Gobak Sodor

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal dan memahami permainan Gobak Sodor. Sebanyak 5 responden menyatakan sangat setuju dan 5 responden setuju bahwa mereka mengetahui permainan tersebut, sementara 1 responden bersikap netral. Selain itu, 4 responden sangat setuju dan 5 responden setuju bahwa mereka memahami aturan dan cara memainkan Gobak Sodor dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru terhadap permainan tradisional ini tergolong tinggi sehingga tidak menjadi hambatan dalam penerapannya di pembelajaran.

2. Persepsi Guru terhadap Fungsi Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran

Sebanyak 5 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa permainan Gobak Sodor dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil bahwa 3 responden sangat setuju dan 5 responden setuju bahwa permainan ini membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meskipun terdapat 3 responden yang bersikap netral. Data tersebut menunjukkan bahwa secara umum guru memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan Gobak Sodor sebagai media pembelajaran, meskipun efektivitasnya masih bergantung pada materi dan cara penerapan.

3. Dampak terhadap Proses Pembelajaran

Dalam aspek suasana pembelajaran, 4 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa penggunaan Gobak Sodor membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, 5 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa permainan ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada aspek antusiasme, 4 responden sangat setuju dan 7 responden setuju bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat pembelajaran menggunakan permainan tradisional. Hasil ini menunjukkan bahwa Gobak Sodor memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. Kemudahan dan Kendala dalam Penerapan

Sebanyak 3 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa Gobak Sodor mudah diterapkan dalam pembelajaran, dengan 2 responden bersikap netral. Selain itu, 3 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa mereka tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan permainan ini ke dalam pembelajaran. Namun demikian, terdapat kendala pada aspek waktu, di mana 1 responden sangat setuju dan 5 responden setuju bahwa keterbatasan waktu menjadi hambatan. Sementara itu, sebagian besar responden (9 orang) tidak

setuju bahwa fasilitas menjadi hambatan, dan 9 responden juga tidak setuju bahwa permainan ini menyulitkan dalam pengelolaan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kendala utama dalam penerapan Gobak Sodor terletak pada keterbatasan waktu pembelajaran, bukan pada faktor teknis lainnya.

5. Minat dan Sikap Guru terhadap Penggunaan Gobak Sodor

Sebanyak 2 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa mereka tertarik menggunakan Gobak Sodor dalam pembelajaran, dengan 3 responden bersikap netral. Selain itu, 3 responden sangat setuju dan 6 responden setuju bahwa mereka bersedia menggunakan permainan ini di masa yang akan datang. Pada aspek pelestarian budaya, 7 responden sangat setuju dan 3 responden setuju bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan adanya dukungan yang kuat dari guru untuk memanfaatkan sekaligus melestarikan permainan tradisional dalam konteks pendidikan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas guru telah mengenal dan memahami permainan Gobak Sodor, baik dari aspek pengetahuan umum maupun aturan permainannya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut cukup familiar sehingga tidak menjadi hambatan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Tingginya pemahaman ini berimplikasi pada kesiapan guru dalam mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran secara terarah dan bermakna. Guru yang memahami alur permainan cenderung mampu mengaitkan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mawarti et al. (2021) yang menyatakan bahwa Gobak Sodor layak dikembangkan sebagai model pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, pemahaman guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penerapan permainan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Gobak Sodor sebagai media pembelajaran dan menilai bahwa permainan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, meskipun masih terdapat beberapa respon netral. Persepsi positif ini mendorong guru untuk lebih aktif menggunakan permainan dalam pembelajaran sehingga menciptakan suasana yang interaktif. Keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar yang berdampak pada pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Nasta'in et al. (2021) yang menunjukkan bahwa Gobak Sodor dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, adanya respon netral menunjukkan bahwa efektivitas permainan tetap bergantung pada kesesuaian materi dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Gobak Sodor memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, dan mendorong antusiasme siswa. Temuan ini sejalan dengan konsep *active learning* dari Melvin L. Silberman yang menekankan keterlibatan

aktif siswa secara fisik dan mental. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa (Hamalik, 2019), serta dalam perspektif *game-based learning*, permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik melalui unsur tantangan dan interaksi sebagaimana dikemukakan oleh James Paul Gee. Dengan demikian, Gobak Sodor terbukti mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Dari aspek implementasi, permainan Gobak Sodor dinilai mudah diterapkan dan tidak menimbulkan kesulitan dalam pengelolaan kelas maupun fasilitas. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kesesuaian metode, tetapi juga oleh faktor kontekstual seperti pengelolaan waktu (Creswell, 2018). Selain itu, dalam *game-based learning*, penggunaan permainan memang memerlukan alokasi waktu yang fleksibel agar tujuan pembelajaran tetap tercapai (Plass et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan waktu yang efektif agar pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan optimal.

Sementara itu, dari aspek minat dan sikap, guru menunjukkan ketertarikan dan kesiapan yang tinggi untuk menggunakan Gobak Sodor serta mendukung pelestarian permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan teori perilaku yang menyatakan bahwa persepsi positif akan memengaruhi niat dalam mengadopsi suatu inovasi (Ajzen, 2020). Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran juga mencerminkan peran guru sebagai agen pelestarian budaya, sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara bahwa pendidikan harus berakar pada budaya. Dengan demikian, sikap positif guru menjadi indikator penting bahwa Gobak Sodor berpotensi digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru terhadap pemanfaatan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran di sekolah dasar tergolong positif. Guru telah memiliki pemahaman yang baik terhadap permainan ini sehingga mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran secara lebih terarah. Penggunaan Gobak Sodor terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, serta mendorong antusiasme siswa.

Selain itu, permainan ini relatif mudah diterapkan dan tidak mengalami kendala dalam aspek fasilitas maupun pengelolaan kelas. Namun demikian, keterbatasan waktu menjadi hambatan utama dalam pelaksanaannya, sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang lebih efektif. Di sisi lain, guru menunjukkan minat dan kesiapan yang tinggi untuk menggunakan Gobak Sodor dalam pembelajaran serta mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan berbasis budaya. Oleh karena itu, Gobak Sodor berpotensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mawarti, D. ., Erfayliana, Y. ., & Baharudin, B. (2021). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Borneo* , 2 (1), 52–63.
- Ajzen, I. (2020). *The Theory of Planned Behavior: Frequently Asked Questions*. Human Behavior and Emerging Technologies.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183-194.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. UST Press.
- Fahrian, A., & Sari, D. M. (2023). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Bina Guna*, 1(1), 35-39.
- Fakhri, M. S., & Efendi, A. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Ketrampilan Motorik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(3), 948-961.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- HumamAzi, F., & Pujiyanto, A. (2025). Pengaruh Modifikasi Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas III SDN Pakintelan 03 Tahun Ajaran 2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 414-425.
- Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*. Archives of Psychology.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nasta'in, T., Nurkholis, M., & Allsabab, MAH (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kinantropologi Indonesia (IJOK)* , 1 (1), 29–35. <https://doi.org/10.26740/ijok.v1n1.p29-35>
- Ningtias, S. W., & Soraya, R. (2024). Etnomatematika Pada Permainan Gobak Sodor Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 149-156.
- Nisa, I. Q., Zen, R. A. H., Tussifa, L., & Hidayah, A. (2025). Studi Literatur Tentang Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor dalam Konteks Pengembangan Motorik dan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 344-354.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought*. New York: Viking Press.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Regina, U. C., Basith, A., & Hendriana, E. C. (2023). Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah*, 8, 1-19.

-
- Saputra, D. D., Jariono, G., & Sudarmanto, E. (2025). Strategi meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan gobak sodor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3).
- Sibero, F. A. T., Siregar, S., Sitorus, D., & Saragih, C. (2024). Survei Tentang Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional. *Journal of Creative Student Research*, 2(5), 252-261.
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zahra, N. A., & Z, A. F. (2020). Permainan Tradisional Pukang Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat. *Ibtidai'y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2),2940.