

Abstract.

The Role of *Gobag Sodor* Game to Improve Students' Civic Skills in SD Negeri 3

(Yesi Surya Resita, Hermi Yanzi, Yunisca Nurmalisa)

This study aims to describe the role of *Gobag Sodor* game in improving students' civic skills at SD Negeri 5 Karang Anyar Jati Agung South Lampung. The design used was qualitative descriptive in which purposive sampling and snow ball sampling were used in order to gain the sample of the research, additionally the researcher itself was the key instrument.

It was found that the *Gobag Sodor* game played an important and good role in improving students' civic skills which were intellectual skill, social skill, and participating skill. The *Gobag Sodor* itself helped students in developing students' creativity and the students got the value and experience directly from the game. Besides improving students' civic skills which was able to support students' achievements, playing *Gobag Sodor* game was able to perpetuate the Indonesian traditional games.

Keywords: game role, traditional game, *gobag sodor* game, students' civic skills.

ABSTRAK

PERANAN PERMAINAN *GOBAG SODOR* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC SKILLS* SISWA DI SD NEGERI 3

(*Yesi Surya Resita, Hermi Yanzi, Yunisca Nurmalisa*)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan metode dekriptif kualitatif. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling* dengan peneliti sebagai instrumen kunci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : permainan *gobag sodor* berperan baik dalam meningkatkan *civic skills* siswa yaitu peningkatan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa. Permainan *gobag sodor* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan siswa mendapatkan nilai-nilai yang ada dalam permainan *gobag sodor* melalui pengalaman langsung. Selain meningkatkan *Civic Skills* siswa yang dapat menunjang prestasi belajar dan kehidupan sosial siswa juga dapat membantu melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Kata kunci : peranan, permainan, *gobag sodor*, *civic skills*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam tingkatan Sekolah Dasar, untuk membentuk *Civic Skills* siswa akan lebih efisien apabila menggunakan hal-hal yang menarik dan menyenangkan. Pendidik dapat membentuk *Civic Skills* siswa melalui permainan, karena dengan bermain akan membentuk rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, tanggung jawab, patuh, saling membantu dan nilai-nilai kebaikan lainnya yang dapat mereka terapkan di kehidupan bermasyarakat.

Setiap daerah memiliki cara yang berbeda untuk membentuk budi pekerti siswa menyesuaikan dengan kebudayaan yang berlaku dan berkembang di daerahnya masing-masing. Hal itu berarti bahwa setiap daerah memiliki kearifan lokal yang harus dikembangkan berupa pengetahuan atau ide, peralatan, dipadu dengan norma adat, nilai budaya, aktivitas mengelola lingkungan guna mencukupi kebutuhan hidup.

Untuk membentuk *Civic Skills* siswa, pendidik dapat menggunakan kearifan lokal yang ada. Selain tetap dapat melestarikan kearifan lokal yang ada, pendidik juga dapat memberikan *Civic Disposition/value* pada siswa agar siswa memiliki *Civic Skills* yang baik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu sekolah yang masih memainkan permainan tradisional dibalik maraknya permainan modern adalah SD Negeri 3 Karang Anyar. Siswa-siswa di sekolah ini masih

memainkan permainan tradisional salah satunya yaitu *Gobag Sodor*. Hampir setiap hari permainan ini dimainkan di lingkungan sekolah.

Menurut Dharmamulya dalam Christriyati Ariani (1997:2) "Permainan tradisional sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan pada diri anak. Nilai-nilai tersebut antara lain : rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat".

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah *gobag sodor*. *Gobag sodor* adalah jenis permainan kelompok yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang menjadi pemenang. Permainan ini membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan.

Berdasarkan wawancara pada seorang guru menyatakan bahwa permainan sangat erat dengan anak-anak. Beliau mengatakan bahwa anak-anak pada zaman dahulu sangat akrab dengan lingkungan sosialnya, terutama lingkungan masyarakat dan lingkungan bermainnya. Hubungan yang erat dan menyenangkan terjalin di antara kelompok bermain dan teman sebaya setiap harinya. Hal tersebut diharapkan berlangsung secara terus-menerus.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa harus tetap dijaga keberadaannya. Agar permainan tradisional khususnya permainan *gobag sodor* tetap ada dan

dimainkan oleh generasi penerus sebagai salah satu cara yang digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai yang baik kepada anak. Ketika bermain anak dapat belajar dan menerapkannya pada kehidupan nyata.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Tentang Peranan Teori Peranan

Menurut Cohen dalam Syahrial Syarbaini (2013:60) “peranan adalah suatu perilaku yang diharapkan oleh orang lain dari seseorang yang menduduki status tertentu. Peranan merupakan aspek dinamis kedudukan. Jika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan”.

Tinjauan Tentang Lingkungan Sosial

Christriyati Ariani (1997:18) “Lingkungan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Lingkungan sosial adalah wilayah yang merupakan tempat berlangsungnya macam-macam interaksi sosial antara berbagai kelompok beserta pranatanya dengan simbol dan nilai serta norma yang sudah mapan, serta terkait dengan lingkungan alam dan lingkungan binaan atau buatan (tata ruang)”.

Lingkungan sosial juga disebut dengan konteks sosial atau konteks sosiokultural, ataupun disebut juga dengan *milieu*, merupakan sesuatu hal yang dapat didefinisikan sebagai sebuah suasana fisik ataupun sebuah suasana sosial yang dimana manusia hidup dan berinteraksi di dalamnya sehingga dapat berkembang.

Lingkungan sosial sangat berperan besar dalam proses kedewasaan anak. Lingkungan sosial meliputi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan konsep yang bersifat multidimensi. Menurut Koerner dan Fitzpatrick dalam Sri Lestari (2012:5) definisi keluarga adalah :

- a. Definisi struktural, keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak dan kerabat lainnya. Definisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari segi perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal usul (*families of origin*), keluarga sebagai wahana melahirkan keturunan (*families of procreation*), dan keluarga batih (*extended family*).
- b. Definisi fungsional, keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Definisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga.
- c. Definisi transaksional, keluarga didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku

yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga (*family identity*), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Definisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.

Menurut Esti Ismawati (2012:67) “keluarga merupakan satuan sosial terkecil yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial, yang ditandai adanya kerjasama ekonomi. Keluarga adalah unit komunitas terkecil yang terdiri atas suami (ayah), isteri (ibu), dan anak, yang diikat oleh perkawinan yang sah baik dari segi agama, hukum, maupun pemerintah”.

2. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan tempat untuk mentransfer semua ilmu pengetahuan sekaligus untuk bergaul dengan teman-temannya. Dalam perkembangan pendidikan selama ini orang tua secara tidak langsung menyerahkan semua tanggung jawabnya kepada pihak sekolah. Peran serta orang tua terhadap sekolah sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Tanggung jawab pihak sekolah sangat berat dalam mendidik siswa-siswinya karena apabila terjadi suatu masalah dengan siswanya orang tua akan mengadu kepada pihak sekolah. Untuk menyalurkan bakat dan potensi yang dimiliki anak didiknya maka pihak sekolah harus memfasilitasinya dengan cara mengadakan pelajaran ekstrakurikuler ataupun pelatihan

sesuai dengan bakat dan minat yang dikehendaki.

3. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari kata Latin *socius* yang berarti kawan. Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti ikut serta dan berpartisipasi. Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, dalam istilah ilmiah adalah saling berinteraksi. Suatu kesatuan manusia dapat mempunyai prasarana melalui warga-warganya dapat saling berinteraksi.

Mac Iver dan Page dalam Soerjono Soekanto (2006: 22), memaparkan bahwa “masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat”.

Manusia dan Lingkungan

Herimanto (2016:172) mengungkapkan “Lingkungan (*milieu*) memiliki hubungan dengan manusia. Lingkungan memengaruhi sikap dan perilaku manusia, demikian pula kehidupan manusia akan memengaruhi lingkungan tempat hidupnya. Hubungan antara lingkungan dan kehidupan manusia sudah diakui para pemikir dan tokoh

dunia sejak dahulu”.

Aristoteles dalam Herimanto (2016:172) mengatakan “manusia dipengaruhi oleh aspek geografi dan lembaga politik”. Montesque menyatakan bahwa “iklim memengaruhi perilaku politik dan semangat manusia”. Arnold Toynbee menyatakan “peradaban manusia akan tumbuh pada lingkungan yang sukar dan penuh tantangan sehingga melahirkan *elan vital*”.

Hakikat dan Makna Lingkungan bagi Manusia

Manusia hidup pasti mempunyai hubungan dengan lingkungan hidupnya. Pada mulanya manusia mencoba mengenal lingkungan hidupnya, kemudian barulah manusia berusaha menyesuaikan dirinya. Lebih dari itu manusia telah berusaha pula mengubah lingkungan hidupnya demi kebutuhan dan kesejahteraan. Dari sinilah lahir peradaban sebagai akibat dari kemampuan manusia mengatasi lingkungan agar lingkungan mendukung kehidupannya.

Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia. Segala yang ada pada lingkungan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mencukupi kebutuhan hidup manusia, karena lingkungan memiliki daya dukung, yaitu kemampuan lingkungan untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Manusia dan Kebudayaan

Herskovits dalam Abu Ahmadi (2009:201) “memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai super organik. Kebudayaan berasal

dari bahasa sansekerta, yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal”.

Koentjaraningrat dalam Abu Ahmadi (2009:202) berpendapat bahwa : Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya. Berdasarkan pengertian beberapa tokoh dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide tau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak.

Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni dan lain-lain, yang semuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakatnya.

Manusia merupakan pencipta kebudayaan ,maka manusia adalah makhluk berbudaya. Kebudayaan adalah ekspresi eksistensi manusia di dunia. Dengan kebudayaanya, manusia mampu menampakkan jejak-jejaknya dalam panggung sejarah dunia.

Tinjauan Tentang Interaksi Sosial Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Bimo Walgito (1999:65) “interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu

yang lain, individu satu dapat memengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok”.

Tinjauan Tentang Bermain

1. Pengertian Bermain

Menurut Linda dalam Anita Yus (2012:33) “bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. Belajar tentang objek, kejadian, situasi dan konsep. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan dan berusaha mendapatkan sesuatu”.

Menurut Anita Yus (2012:33) “bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Dengan demikian, bermain bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak”.

Menurut Montessori dalam Suyadi (2014: 183) mengungkapkan bahwa “bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya pekerjaan anak-anak adalah bermain. Tegasnya, anak-anak bermain dengan sungguh-sungguh. Gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD di seluruh plosok tanah air Indonesia, yakni *Bermain Seraya Belajar* atau

Belajar Seraya Bermain”.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat.

Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang didasarkan pada nilai budaya daerah tersebut.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan permainan yang berlaku. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tujuan untuk menghibur diri dan sebagai alat untuk menjalin hubungan komunikasi antar sesama.

3. Permainan Gobag Sodor

Permainan *Gobag Sodor* merupakan permainan tradisional anak Indonesia yang dimainkan secara berkelompok. Permainan tradisional atau permainan rakyat ini berkembang di berbagai daerah di Indonesia dan memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah. Permainan ini secara turun-temurun dimainkan

oleh anak-anak pada masing-masing daerah di Indonesia.

Menurut Diah Rahmawati (2016:103) mengungkapkan bahwa "Kata *gobag sodor* terdiri dari dua kata *gobag* dan *sodor*. *Gobak* berarti bergerak bebas dan menjadi *nggobak* yang berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata *sodor* sama dengan watang, yaitu semacam tombak yang panjangnya dua meter tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya".

Tinjauan Tentang Civic Skills

Tujuan PKN yang lebih spesifik perlu dikembangkan dengan memberdayakan peserta didik untuk menguasai dan mengembangkan serta mengamalkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), nilai-nilai kewarganegaraan (*civic disposition/values*), keterampilan sosial kewarganegaraan (*civic skills*), kepercayaan diri (*civic confidence*), komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*), dan kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*).

Menurut Winataputra, dalam M. Fachri Adnan 2005:72 menyatakan :

Komponen *civic skills* atau keterampilan yang perlu dimiliki oleh warga negara antara lain keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan partisipatif. Keterampilan intelektual yang penting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab, antara lain kerampilan berpikir kritis yang meliputi keterampilan

mengidentifikasi dan mendeskripsikan, menjelaskan dan menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan sikap atau pendapat berkenaan dengan persoalan-persoalan publik. Keterampilan sosial yaitu keterampilan bermasyarakat agar warga negara dapat menjalankan hak-hak dan menunaikan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat yang berpemerintahan sendiri. Sedangkan keterampilan partisipatif dimaksudkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi partisipasi warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab dalam proses politik dan dalam masyarakat sipil seperti keterampilan berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena akan memberikan gambaran tentang permasalahan melalui analisis dengan menggunakan pendekatan ilmiah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif.

1. Informan dan Unit Analisis

Dalam penelitian kualitatif, istilah sampel disebut dengan informan yaitu orang yang merupakan sumber informasi. Adapun subjek yang menjadi

informan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 5 sekolah dasar. Dalam penentuan informan ini, penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*.

2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrument atau alat yang dimaksud adalah semenjak awal hingga akhir penelitian, peneliti sendiri yang berfungsi penuh atau peneliti sendiri yang terlibat aktif dalam penelitian yang dilakukan, mulai dari menetapkan fokus masalah, sumber data analisis data, sampai membuat kesimpulan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan mengamati peranan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan *civic Skills* anak di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan,

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai topik penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan yang telah ditentukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan agar mendapatkan data dari dokumen (catatan peristiwa masa lalu) yang berkaitan dengan SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan yaitu gambaran tentang sekolah, profil sekolah dan jumlah siswa serta para guru.

4. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji keautentikan atau keabsahan data agar hasil penelitian kualitatif yang dilakukan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Terdapat beberapa strategi penelitian kualitatif yang dapat dilakukan untuk uji kredibilitas, antara lain :

1. Memperpanjang Waktu

Perpanjangan waktu ini digunakan untuk memperoleh *trust* dari subjek kepada peneliti mengingat bahwa pada penelitian kualitatif peneliti harus mampu melebur dalam lingkungan subjek penelitian. Maksud dari perpanjangan waktu ini adalah agar peneliti dapat membaur dengan lingkungan dan dapat membantu kepercayaan dari subjek penelitian tersebut.

2. Triangulasi

Menurut Moleong dalam Ibrahim (2015:124) “ triangulasi dapat dimaknai sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dengan cara membandingkan

antara sumber, teori maupun metode atau teknik penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data ini adalah triangulasi sumber, triangulasi metode/teknik dan triangulasi teori”.

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data yang ada terkumpul maka tahap selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini yaitu :

1. *Editing*

Editing adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah penulis menghimpun data di lapangan. Tahap editing adalah tahap memeriksa kembali data yang berhasil diperoleh dalam rangka menjamin keabsahan (validitas) untuk kemudian dipersiapkan ke tahap selanjutnya.

2. *Tabulating dan Coding*

Tahap tabulasi adalah tahap mengelompokkan jawaban-jawaban yang serupa dan teratur dan sistematis. Tahap ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data-data yang serupa. Data-data yang telah diperoleh dari lapangan kemudian disusun ke dalam bentuk tabel dan diberi kode.

3. *Interpretasi Data*

Tahap interpretasi data adalah tahap untuk memberikan penafsiran atau penjabaran

dari data yang ada pada tabel untuk dicari maknanya yang lebih luas dengan menghubungkan data dengan hasil yang lain, serta hasil dari dokumentasi yang sudah ada.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan memproses data hasil penelitian sehingga data tersebut dapat menjawab pertanyaan penelitian. Dalam teknik analisis data kualitatif ini terdapat tiga komponen analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. *Reduksi Data (Data Reduction)*

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya.

2. *Penyajian Data (Data Display)*

Setelah data direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data. Sekumpulan informasi disusun, kemudian dikelompokkan pada bagian atau sub bagian masing-masing data yang didapat dari lapangan.

3. *Verifikasi (Conclusion Drawing)*

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mencari arti dari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola

kejelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi diperoleh data bahwa peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa sudah berperan dengan baik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan informan KS, G dan S menyatakan bahwa permainan *gobag sodor* mengasah kemampuan anak. Tidak hanya *civic skills* saja yang terlihat setelah beberapa lama anak memainkan permainan *gobag sodor* secara bersama-sama. Misalnya rasa senang, rasa patuh, rasa berteman dan tidak egois. Permainan yang dimainkan secara berkelompok ini melatih anak untuk berpikir secara sederhana, berinteraksi dengan teman sebaya dan mengasah keterampilan partisipatif anak.

Indikator peranan permainan *gobag sodor* diperoleh data hasil wawancara dengan informan KS dan G menyatakan bahwa permainan *gobag sodor* sudah berperan baik untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Permainan ini berperan dalam meningkatkan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa terbukti dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepa Kepala sekolah, guru dan siswa.

Indikator meningkatkan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa diperoleh data bahwa keterampilan tersebut meningkat. Pernyataan

tersebut berdasarkan data hasil wawancara kepada kepala sekolah guru dan siswa, observasi dan dokumentasi.

a. Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan intelektual siswa

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan intelektual siswa berperan cukup baik. Dengan bermain anak juga dapat belajar. Melalui pengalaman langsung saat anak bermain anak akan mendapat nilai-nilai yang ada dalam permainan *gobag sodor*.

Permainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah secara sederhana. Misalnya saja dalam menemukan cara yang paling baik untuk menghindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Permainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuan intelektualnya. Seraya bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan anak juga belajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Secara sederhana anak menyusun strategi dan cara-cara yang dapat digunakan untuk menghindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Peranan permainan ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan pengalaman langsung yang dilakukan seorang anak ketika bermain. Dengan bermain dan mendapatkan manfaat dari nilai-nilai yang terkandung dalam

permainan tradisional *gobag sodor*.

Anak akan belajar memecahkan masalah, mengambil keputusan yang baik, menyatakan tujuan dan keinginan serta pemikirannya dalam permainan, menggunakan pemikirannya untuk menemukan cara memenangkan pertandingan serta patuh terhadap tata tertib dan aturan permainan.

b. Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa berperan cukup baik. Permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok berperan dalam mengasah anak dalam belajar berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama dan saling membantu antar teman sebaya.

Bermain *gobag sodor* ternyata dapat mengasah keterampilan sosial anak. Misalnya seperti yang telah dijelaskan informan bahwa permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok ini berperan dalam mengasah keterampilan anak dalam belajar berinteraksi dengan teman sebaya.

Anak juga dapat belajar bekerja sama secara sederhana untuk bersama-sama menenangkan pertandingan. Anak yang satu saling memberikan arahan kepada anak yang lain untuk

maju ke petak selanjutnya. Dengan bekerja sama maka akan muncul rasa berteman, rasa senang dan tidak egois.

Rasa membantu anak yang satu dan yang lain juga diasah ketika anak bermain. Biasanya anak yang memiliki kemampuan bermain yang baik akan membantu teman yang lainnya. Permainan ini membutuhkan kekompakan dalam kelompok bermain. Jadi, anak akan belajar untuk tolong-menolong secara sederhana.

Terjalin interaksi dan komunikasi antar pemain. Ini akan membantu anak untuk bertukar informasi yang nantinya anak dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Anak yang kemampuan komunikasinya kurang akan belajar berbicara dan bertukar pendapat ketika anak sedang dalam proses bermain. Sehingga nanti anak akan terbiasa mengembangkan pikirannya untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman dan guru.

c. Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan partisipatif siswa

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan partisipatif siswa berperan cukup baik. Anak yang awalnya hanya diam dan tidak ingin bermain, dengan melihat

permainan yang dimainkan oleh teman-temannya dengan pengawasan guru semakin lama akan antusias dan ikut serta dalam permainan.

Permainan *gobag sodor* ini amat menyenangkan dibutuhkan kekuatan dan kelincahan dalam bermain. Selain memiliki manfaat bagi kesehatan jasmani anak, permainan *gobag sodor* juga memiliki manfaat psikologis dan manfaat sosial bagi anak. Selain rasa senang, ketika bermain, seorang anak telah ikut serta dan berpartisipasi dalam lingkungan bermainnya.

Ketika bermain sebenarnya anak juga sedang berlatih untuk dapat sportif dan bersikap jujur terhadap teman, tolong menolong dan saling percaya satu sama lain. Karena permainan *gobag sodor* membutuhkan kekompakan dan membutuhkan kerja sama tim. Sehingga apabila anak bersikap individual dan egois akan bisa saja ia tidak dapat memenangkan pertandingan.

Jadi, ketika seorang anak menyatakan usul atau pendapatnya dalam permainan berarti seorang anak telah ikut andil dalam usaha memenangkan pertandingan. Permainan *gobag sodor* mengajarkan anak untuk berperan dalam sebuah permainan. Dalam permainan tersebut anak akan menyampaikan usul dan

pendapatnya tentang cara memenangkan pertandingan secara sederhana. Dengan menjadi salah satu anggota tim saat bermain berarti anak tersebut sudah berpartisipasi dalam permainan.

Keunikan Hasil Penelitian

Setelah mendalami permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa terdapat keunikan, yaitu upaya sekolah untuk mengajarkan siswa tentang keterampilan-keterampilan siswa atau disebut dengan *civic skills* dilakukan tidak hanya di dalam kelas, melainkan juga di luar kelas melalui permainan tradisional salah satunya adalah permainan *gobag sodor*. Tidak dapat dipungkiri bahwa belajar di dalam kelas memiliki banyak keuntungan, akan tetapi anak juga dapat merasakan manfaat lain yang juga dimiliki dari hasil belajar di luar kelas.

Awalnya permainan ini dimainkan pada salah satu mata pelajaran, yaitu mata pelajaran olah raga. Namun sekolah memutuskan untuk mengenalkan banyak permainan di luar mata pelajaran tersebut. Salah satu permainan yang dikenalkan adalah permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Guru tidak hanya memberikan arahan dan penjelasan tata cara bermain. Guru juga mencontohkan cara bermain permainan *gobag sodor*.

Memainkan permainan *gobag sodor* berarti ikut serta dalam pelestarian budaya Indonesia yang hampir hilang. Sekolah dasar negeri 3 telah mengenalkan permainan *gobag sodor* sekaligus membantu siswa untuk memiliki keterampilan warga negara yang selayaknya memang harus dimiliki. Pelestarian akan budaya serta permainan tradisional tidak hanya secara konsep tetapi juga dimainkan secara rutin di lingkungan sekolah.

Untuk membentuk dan meningkatkan keterampilan warga negara atau yang disebut dengan *civis skills* memang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun di sinilah keunikan yang terjadi di lingkungan SD Negeri 3. Sekolah mengenalkan budaya sekaligus mengasah keterampilan-keterampilan siswa melalui permainan tradisional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civis skills* siswa sudah berperan baik. Permainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuan intelektualnya secara sederhana. Seraya bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan anak juga belajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Secara sederhana pula anak menyusun strategi dan cara-cara yang dapat digunakan untuk

mengindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa berperan cukup baik. Permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok berperan mengasah kemampuan anak dalam belajar berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama dan saling membantu antar teman sebaya. Dengan bekerja sama maka akan muncul rasa berteman, rasa senang dan tidak egois.

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan partisipatif siswa berperan cukup baik. Anak yang awalnya hanya diam dan tidak ingin bermain, dengan melihat permainan yang dimainkan oleh teman-temannya dengan pengawasan guru semakin lama akan antusias dan ikut serta dalam permainan.

Saran

1. Bagi orang tua agar membantu mengarahkan anak dalam bermain dan belajar. Agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan secara baik dan mengembangkan keterampilannya.
2. Bagi siswa agar tetap memainkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan kebanyakan orang. Dengan memainkannya berarti siswa membantu melestarikan permainan tradisional agar dapat terus ada serta bermanfaat bagi generasi penerus.
3. Bagi guru agar dapat mengawasi perkembangan dan keterampilan anak dan melakukan pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya di

dalam kelas namun juga di luar kelas.

4. Bagi pemerintah agar membantu melestarikan permainan anak tradisional agar tetap menjadi warisan budaya dan dimainkan dari generasi ke generasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan M. Fachri. Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) pada Era Demokratisasi. DEMOKRASI Vol. IV No.1 Th. 2005 halaman 72.

Ariani, Christriyati dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo : Tiga Serangkai.

Murdiono, Mukhamad. 2012. *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

M. Setiadi, Elly dkk. 2008. Ilmu sosial dan Budaya Dasar. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Hamidy, Wartono. 1997. *Permainan Tradisional*. Semarang: CV Redijaya.

Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Santosa, Slamet.2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sudono, anggani. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta. PT. Grasindo

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfa Beta.

Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Walgito, Bimo. 1999. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*.Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET

Wasis, Andy. 1982. *Permainan Anak-anak di Indonesia*. Jakarta:Kurnia Esa.

Yus, Anita. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.