

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh:

Rani Kusuma Ningtyas^{1*}, Eko Sucahyo², Sartika Rati Asmara Nasution³, Ina Nuriana⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan,

*Email: ranikusuma126@gmail.com

DOI: 10.37081/adam.v2i2.1748

Article info:

Diterima:05/01/24

Disetujui:27/01/24

Publis: 08/02/24

Abstrak

Gobak Sodor adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Gobak sodor berasal dari kata “gobak” yang berarti “menghalau” dan “sodor” yang berarti “dorong”. Jadi, permainan gobak sodor berarti permainan menghalau dengan cara mendorong. Permainan gobak sodor dimainkan dilapangan yang berbentuk persegi panjang. Lapangan dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian penjaga dan bagian penyerang. Bagian penjaga terdiri dari enam petak yang saling terhubung, sedangkan bagian penyerang terdiri dari satu petak. Adapun tujuan dari kegiatan PKM: (1) Untuk membantu guru dalam memusatkan perhatian siswa agar konsentrasi dalam menerima pembelajaran; (2) Untuk mengedukasi guru mengenai pentingnya penggunaan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran; (3) Memberikan semangat baru pada saat siswa mencapai titik jenuh menjalankan tugas belajar. Sedangkan manfaat PKM antara lain: (1) Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan keletihan karna bisa keluar sementara dari rutinitas pembelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria; (2) Melatih berpikir secara kreatif dan luas siswa; (3) Melatih siswa berintegrasi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim.

Kata Kunci: Permainan, Gobak Sodor, Motivasi Belajar.

Abstract

Gobak Sodor is a traditional game originating from Indonesia. This game is played by two groups, namely the guard group and the attack group. Gobak Sodor comes from the words "gobak" which means "to push away" and "sodor" which means "to push". So, the game of gobak sodor means a game of pushing away by pushing. The Gobak Sodor game is played on a rectangular field. The field is divided into two parts, namely the guard section and the attacker section. The guard section consists of six connected plots, while the attacker section consists of one plot. The objectives of PKM activities are: (1) To help teachers focus students' attention so they can concentrate on receiving learning; (2) To educate teachers about the importance of using the traditional game gobak sodor in learning; (3) Providing new enthusiasm when students reach the point of boredom carrying out learning tasks. Meanwhile, the benefits of PKM include: (1) Eliminating boredom, saturation and fatigue because you can temporarily get out of your learning routine by doing free and cheerful movement activities; (2)

Train students to think creatively and broadly; (3) Train students to interact in groups and work together as a team.

Keywords: Games, Gobak Sodor, Learning Motivation.

1. PENDAHULUAN

Gobak Sodor adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Kelompok penjaga bertugas untuk menjaga petak-petak permainan, sedangkan kelompok penyerang bertugas untuk melewati petak-petak permainan tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga. Permainan gobak sodor dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, sehingga dapat dimainkan dimana saja.

Gobak sodor berasal dari kata “gobak” yang berarti “menghalau” dan “sodor” yang berarti “dorong”. Jadi, permainan gobak sodor berarti permainan menghalau dengan cara mendorong. Permainan gobak sodor dimainkan dilapangan yang berbentuk persegi panjang. Lapangan dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian penjaga dan bagian penyerang. Bagian penjaga terdiri dari enam petak yang saling terhubung, sedangkan bagian penyerang terdiri dari satu petak.

Permainan gobak sodor dimainkan oleh dua kelompok yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Jumlah pemain dalam setiap kelompok tidak dibatasi, tetapi biasanya terdiri dari 4-10 orang. Cara bermain gobak sodor adalah sebagai berikut: (1) Kelompok penjaga menempati petak-petak dibagian penjaga; (2) Kelompok penyerang menempati petak dibagian penyerang; (3) Kelompok penyerang bertugas untuk melewati petak-petak dibagian penjaga tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga; (4) Kelompok penjaga bertugas untuk menghalau kelompok penyerang dengan cara mendorong.

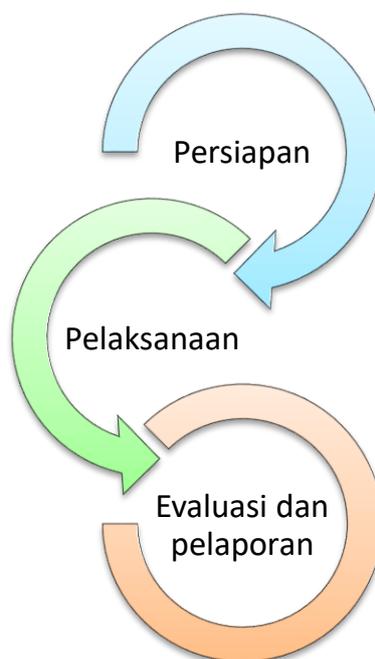
Kelompok penyerang yang tersentuh oleh kelompok penjaga akan menjadi penjaga. Permainan akan berakhir jika semua anggota kelompok penyerang telah tersentuh oleh kelompok penjaga atau jika waktu bermain telah habis. Nilai-nilai yang terkandung antara lain: (1) Kerjasama, karena permainan ini membutuhkan kerjasama antar anggota kelompok untuk saling melindungi dan membantu; (2) Komunikasi, karena permainan ini membutuhkan komunikasi antar kelompok untuk saling berkoordinasi; (3) Kreativitas, karena permainan ini membutuhkan kreativitas untuk menemukan strategi agar dapat melewati petak-petak penjaga tanpa tersentuh; (4) Keberanian, karena permainan ini membutuhkan keberanian untuk menghadapi tantangan dari kelompok penjaga; (5) Kekompakan, karena kelompok penjaga harus kompak untuk memenangkan permainan; (6) Ketepatan, karena kelompok penyerang harus tepat dalam melewati garis-garis yang telah dibuat oleh kelompok penjaga; (7) Ketangkasan, karena kelompok penjaga harus tangkas dalam menghalangi kelompok penyerang; (8) Kesabaran, karena kelompok penyerang harus sabar dalam melewati garis-garis yang telah dibuat oleh kelompok penjaga.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Permainan gobak sodor dapat melatih berbagai keterampilan dan kompetensi siswa, seperti keterampilan motorik, keterampilan sosial, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, permainan gobak sodor juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka permainan gobak sodor dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran, seperti matematika, bahasa indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Adapun tujuan dari kegiatan PKM: (1) Untuk membantu guru dalam

memusatkan perhatian siswa agar konsentrasi dalam menerima pembelajaran; (2) Untuk mengedukasi guru mengenai pentingnya penggunaan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran; (3) Memberikan semangat baru pada saat siswa mencapai titik jenuh menjalankan tugas belajar. Sedangkan manfaat PKM antara lain: (1) Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan keletihan karna bisa keluar sementara dari rutinitas pembelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria; (2) Melatih berpikir secara kreatif dan luas siswa; (3) Melatih siswa berintegrasi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yang nantinya akan diterapkan yaitu serangkaian proses kegiatan yang sudah terstruktur dan ditata secara sistematis. Berikut merupakan gambaran proses kegiatannya:



Gambar Proses Pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan gambar diatas maka dapat dijelaskan alur proses pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
Pada tahap persiapan melakukan observasi dan diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu pada tahap ini juga menetapkan sasaran. Mempersiapkan peralatan, materi terkait permainan gobak sodor, dan survey tempat pelaksanaan.
2. Pelaksanaan
Pada tahap ini mengkondisikan siswa untuk tertib dan mendengarkan arahan agar nanti pada saat pelaksanaan siswa tidak bingung dalam mengikuti permainan tersebut.
3. Evaluasi dan Pelaporan
Kegiatan yang sudah berjalan akan dimonitoring perkembangannya dan dievaluasi keberhasilan program. Dan setelah itu menyusun laporan akhir kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Negeri No. 100614 Pintupadang dengan diawali dari observasi, penyusunan materi permainan tradisional gobak sodor dan kemudian langsung mengimplementasikannya. Siswa antusias dan kelihatan gembira dengan adanya kegiatan tersebut. Selain itu, guru juga ikut andil dalam proses pengabdian masyarakat yang kita laksanakan. Berikut hasil dokumentasi selama proses kegiatan.



Kegiatan pengenalan permainan tradisional gobak sodor ini terbukti efektif dengan melihat ekspresi peserta didik yang antusias ketika mengikuti kegiatan tersebut. Sebelum melakukan kegiatan permainan gobak sodor ada beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan antara lain; karakteristik siswa, kondisi lingkungan, jumlah siswa, dan tempat sekolah. Secara tidak langsung, permainan tradisional Gobak Sodor ini melatih anak supaya dirinya mampu untuk bersosialisasi dengan baik. Selain itu, juga dapat meningkatkan komunikasi dan melatih kerjasama antar anggota tim. Hal tersebut karena dalam suatu tim, apabila ingin menang, mereka harus membutuhkan kerjasama dengan mendiskusikan bersama anggota tim terlebih dahulu mengenai strategi apa yang hendak digunakan supaya dapat melewati “penjagaan” hingga garis finish.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Permainan gobak sodor dapat melatih berbagai keterampilan dan kompetensi siswa, seperti keterampilan motorik, keterampilan sosial, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, permainan gobak sodor juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arwani, M., Samakmur, S., Nasution, S. R. A., & Sucahyo, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-citaku Menggunakan Model Role Playing Di Kelas IV Sdn 200507 Padangsidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(3), 110-116.
- Khoirunnisa, Maya H. (2018). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, (1), 1173-1185
- Luthfi, M. F. (2014). Pembelajaran Menggairahkan dengan Ice Breaking. *Jurnal Studi Islam*, 1, (1), 27-19.
- Nasution, S. R. A., Siregar, S., Nurbaiti, N., Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Menggunakan Model Tgt (Teams Games Tournament) di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(3), 17-28.
- Nasution, S. R. A., Napitupulu, C., & Pohan, R. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Sabun Cuci Piring Berbahan Lidah Buaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Sidingkat. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 176-180.
- Ningtyas, R. K., & Sucahyo, E. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN MATERI PENINGGALAN KERAJAAN HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA KELAS V SEMESTER 2 DI SD NEGERI 200102/2 PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 380-384.
- Samino, Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar: Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Fairuz Media. Sukoharjo.
- Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2023). IMPLEMENTASI ICE BREAKING UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 374-379.
- Fanani, A. (2010). Ice



- Breaking dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Buana Pendidikan*. 6, (11), 25-28.
- Sucahyo, E., Siregar, L., Harahap, F., & Nasution, S. R. A. (2023). MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA HEWAN DAN SEKITARKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE PICTURE AND PICTURE DI KELAS II SD NEGERI 101070 SIUNGGAM TA 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 478-488.
- Sunarto. 2012. Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif. Cakrawala Media. Surakarta.
- Tumanggor, S. R., Harahap, M. A. R., Sabri, S., Nurbaiti, N., Sucahyo, E., Safitri, R., ... & Ilahi, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS IV DI SD NEGERI 155708 PO MANDUAMAS 2 KABUPATEN TAPANULI TENGAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(2), 299-308.