

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA PADA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA KELAS III DI SDN 39 RABADOMPU BARAT
KOTA BIMA**

Putri Aulia¹, Rakhmatul Ummah², Irmaningsih³
1,2,3STKIP Taman Siswa Bima

[1putriauliabima2303@gmail.com](mailto:putriauliabima2303@gmail.com), [2amumgi@gmail.com](mailto:amumgi@gmail.com),
[3irmaningsih202@gmail.com](mailto:irmaningsih202@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the traditional game of gobak sodor on students' interest in learning arts and culture. This study is a type of quantitative research using the pretest-posttest method. The instrument in this study uses a questionnaire on students' learning interests. The data analysis technique used in this study is descriptive quantitative. Based on the results of the analysis, the pretest data, getting an average percentage increase from pre-test to post-test is around 49.80% overall there is an increase in students' learning interest almost half higher than before the treatment, showing good criteria. Meanwhile, from the posttest results, getting a percentage shows good criteria and can be used. Based on this analysis, it can be concluded that the effect of the gobak sodor game on students' interest in participating in art learning can be used and applied as an influence on learning interest in learning arts and culture in grade III students of SDN 39 Rabadompu, Bima City.

Keywords: *interest in, learning art and culture, gobak sodor game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor pada minat siswa dalam pembelajaran seni budaya Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pretest-posttest Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil analisis, data pretest, mendapatkan rata-rata presentase peningkatan dari pretest ke posttest adalah sekitar 49,80% secara keseluruhan terjadi peningkatan minat belajar siswa hampir setengah lebih tinggi dibanding sebelum perlakuan, menunjukkan kriteria baik. Sedangkan, dari hasil posttest, mendapatkan persentase menunjukkan kriteria baik dan bisa digunakan. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan gobak sodor terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni dapat digunakan dan diterapkan sebagai pengaruh

minat belajar dalam pembelajaran seni budaya pada siswa kelas III SDN 39 Rabadompu Kota Bima.

Kata Kunci: minat, pembelajaran seni budaya, permainan gobak sodor

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran sepanjang hayat yang bertujuan membentuk individu menjadi manusia yang beradab, produktif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman secara kritis dan kreatif. (Zamroni, 2021). Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Diantara mata pelajaran tersebut salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau disingkat SBdP.

SBdP adalah mata Pelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk menampilkan kreativitasnya dalam bentuk karya dan pertunjukan, yang mendukung perkembangan estetika dan sosial mereka. Kegiatan belajar dalam SBdP Sering kali melibatkan proses dan hasil karya seni yang ditampilkan ke

publik. Pelajaran SBdP diberikan dengan tujuan agar dapat mengembangkan minat dan bakat mereka, mengenal budaya-budaya bangsa, serta dapat menjaga budaya-budaya bangsa. Kehidupan manusia tidak terlepas dari budaya, diantaranya seperti seni (Kusnadi, Kurniawati, & Wahyuningsih, 2019). Sehingga, Pelajaran seni untuk sekolah dasar sangatlah penting untuk mengembangkan jiwa kreativitas tanpa mengesampingkan nilai-nilai budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Prastowo (2019) bahwa mata pelajaran SBdP ini sangat penting keberadaannya di sekolah karena pelajaran SBdP memiliki sifat multilingual, multidimensional, multilingual dan multikultural.

Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi yang diperoleh peneliti dikelas II SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima dengan guru kelas M. Saleh, S.Pd, tidak ada permainan atau games dan tidak ada praktek saat pembelajaran berlangsung. Karena itu minat belajar siswa pada mata

pelajaran seni budaya masih kurang, ini ditandai dengan kecenderungan siswa yang bersifat pasif dan banyak siswa yang masih enggan mengerjakan tugas yang diberikan guru misalkan pada saat disuruh menggambar mereka enggan/tidak mau, akan mengeluh dan menyerah mengerjakannya, dan juga masih banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat serta banyak siswa yang kurang semangat untuk belajar sehingga mereka tidak memperhatikan penjelasan guru. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa berkurang yaitu guru dalam menggunakan metode yang masih monoton dalam pembelajaran dikelas, antara lain, guru berceramah didepan kelas lalu memberikan tugas dan setelah selesai, tugas tersebut dibahas bersama-sama di depan kelas dipandu guru tersebut. Oleh karena itu perlu dicari alternatif untuk memilih metode pembelajaran atau pun penggunaan media baru yang karena sangat berpengaruh terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran.

Di Indonesia sendiri, banyak sekali permainan-permainan yang dapat dimainkan bersama teman-teman. Permainan tersebut tentu saja

membawa nilai-nilai kebudayaan, sehingga masyarakat menyebutnya dengan permainan tradisional. Jadi untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti menggunakan dan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa, hasil penelitian membuktikan jika permainan tradisional berdampak besar bagi perkembangan anak. Aryanti (2022) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dimasukkan dalam kegiatan ekstrakurikuler karena mengandung unsur pendidikan karakter, kerjasama, dan nilai-nilai budaya lokal yang penting untuk ditanamkan sejak dini.

Permainan tradisional yang sering dimainkan secara beregu salah satunya adalah Gobak sodor, karena membutuhkan tim untuk kerjasama. Selain itu permainan ini salah satu olahraga dengan unsur gerak yang kompleks. Menurut Nugroho (2023) permainan gobak sodor berkembang secara alami melalui interaksi sosial anak-anak di lingkungan masyarakat, seperti halaman rumah, lapangan desa atau sekolah. Ia tidak diajarkan secara formal, melainkan ditiru dan dimainkan berulang-ulang. Adapun menurut Susanto (2023) mengemukakan bahwa permainan

gobak sodor berasal dari budaya masyarakat Jawa, khususnya Jawa Tengah dan Yogyakarta, yang dahulu sering dimainkan oleh anak-anak di halaman rumah atau lapangan desa. Sedangkan permainan tradisional yang sering dimainkan di daerah Bima NTB sangat beragam dan unik, beberapa diantaranya adalah Mpa'a gopa, Tapa Gala (Gobak Sodor), Gantao dll.

Permainan Gobak sodor ini dilakukan dalam sebuah lapangan berbentuk persegi panjang yang dibagi oleh garis menjadi persegi. Permainan ini memiliki dua regu yang terdiri dari tiga atau lebih penjaga, satu tim bermain sebagai penjaga dan tim lainnya bermain sebagai penyerang. Anggota tim bermain secara bergantian, tim penyerang akan melewati tim penjaga untuk sampai di garis belakang ("the door") dan tim jaga harus mencegahnya. Menurut Eka Sari Wulan (2024) menyebutkan bahwa permainan tradisional mendukung aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa pada anak usia dini, memberikan stimulasi yang berimbang dan edukatif. Sedangkan menurut Mirunggan Sari & Kurniawan (2024) menjelaskan bahwa pentingnya

pengenalan permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter dan kecintaan terhadap budaya lokal kepada anak-anak.

Kegiatan bermain senantiasa dilakukan anak setiap saat. Pada masa sekarang, kegiatan bermain anak cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini berbeda dengan permainan pada masa lalu atau kita menyebutnya dengan permainan tradisional, Oleh karena itu, permainan tradisional cenderung mengembangkan keterampilan anak. Bermain merupakan serangkaian kegiatan anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, aspek kesenangan dalam permainan tradisional menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter sosial dan emosional anak, karena mereka belajar tanpa tekanan. Aryanti (2023). Menurut Fitriana (2022: 134) minat merupakan dorongan yang timbul karena adanya ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan, yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan. Minat berfungsi sebagai bagian penting dari motivasi belajar. Ketika seseorang memiliki minat, maka akan menunjukkan rasa tertarik yang tinggi dengan memperhatikan secara terus-menerus dan disertai

dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan. Rasa kecendrungan ini nampak pada perhatian yang lebih banyak pada sesuatu, sehingga memungkinkan individu lebih giat mempelajarinya. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan diatas peneliti memilih judul “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas II di SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara dalam melakukan penelitian, agar penelitian yang dilaksanakan terarah dan dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Dan jenis metode penelitian dapat dibedakan menjadi: survey, exspostfacto, eksperimen,

naturalistik, research and development. Dan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen karena peneliti ingin melakukan uji coba atau eksperimen menggunakan permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan minat siswa pembelajaran Seni Budaya.

Rancangan penelitian adalah suatu kesatuan, rencana terinci dan spesifik mengenai cara memperoleh dan menganalisis data yang berisi tentang hal-hal dan kondisi umum yang melatar belakangi dilaksanakan kegiatan tersebut. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni sekelompok objek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu dan kemudian di observasi hasilnya. Menurut Sugiyono (2019: 110) “hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan”. Pertemuan pertama, penulis memberikan *pretest* berupa angket minat belajar. Pertemuan selanjutnya, belajar seni budaya dengan menerapkan permainan tradisional “Gobak Sodor”. Pertemuan ketiga yaitu

posttest (angket minat belajar) setelah menerapkan permainan tradisional “Gobak Sodor”. Adapun rancangan dalam penelitian ini dapat digambarkan pada tabel berikut (Sugiyono, 2019: 111).

14	30	44
15	20	34
16	29	42
17	25	39

Hasil tabel data hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa ada peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 1 Desain Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi angket)

X1 = Perlakuan (penerapan permainan tradisional gobak sodor)

O2 = Nilai *posttest* (setelah diberi angket)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik data pre test minat siswa dalam mengikuti Pelajaran seni budaya Gerak dan ekspresi siswa kelas III di dapat hasil.

Tabel 2 Tabel Peningkatan Skor

Siswa	Pre-test	Post-test
1	25	37
2	28	40
3	25	38
4	30	42
5	21	35
6	26	38
7	29	43
8	24	36
9	30	44
10	21	34
11	21	34
12	26	39
13	23	36

Tabel 3 Analisis Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

	Pre-test	Post-test
N	17	17
Mean	25.82	38.94
Median	26	39
Std.deviation	3.28	3.34
Minimum	20	34
Maximum	30	44
Sum	439	662

Sumber : Analisis data SPSS 25

Tabel 4 Pretest, Posttest dan N-Gain Minat siswa pada pembelajaran Seni Budaya di SDN 39 Rabadompu Kota Bima

Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
1	25,8	3,2	38,8	3,34	0,2	0,0
7	2	8	94	5	45	

Sumber : Analisis data SPSS 25

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

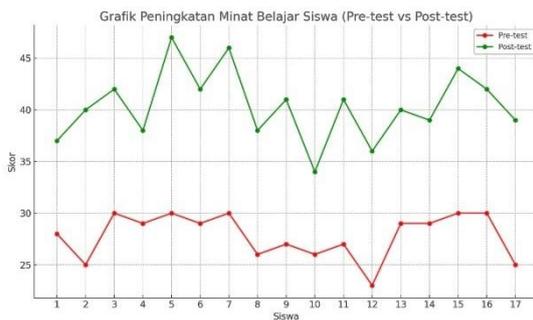
No	Variabel	P	Sig	Kesimpulan
1	Pretest	0.219	0.05	Normal
2	Posttest	0.383	0.05	Normal

Sumber : Analisis data SPSS 25

Tabel 6 Hasil Uji t

Kelompok	Mean	T _{hitung}	T _{Tabel}	Sig
Postes-Pretes	13.12	63.07	2.12	0.000

Sumber : Analisis data SPSS 25



Grafik 1 peningkatan minat belajar siswa

1. Pre-test : Total skor terdata tertinggi dari 20-30
2. Post-test : Total skor terdata tertinggi dari 35-44

Dari hasil penelitian 17 siswa menunjukkan adanya peningkatan skor dari pre-test ke post-test, meskipun besarnya peningkatan bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Berhasil mendorong peningkatan minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari perubahan nilai siswa yang sebelumnya berada di kisaran 20-30 (pre-test), meningkat menjadi 34-44 (post-test). Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran yang dengan penerapan pembelajaran tradisional gobak sodor pada pembelajaran seni budaya.

Dalam penelitian ini analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dijelaskan dan dirumuskan pada pembahasan sebelumnya. Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t dengan menggunakan program aplikasi SPSS Versi 25.0. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Sumimov dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.0.

Dari hasil data tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai p lebih daripada nilai sig. 0,05 ($p(\text{sig}) > 0,05$). Berdasarkan Hasil uji normalitas tersebut maka dapat disimpulkan, bahwa semua variabel berdistribusi normal. Hasil uji t yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan "Terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor terhadap minat siswa dalam pembelajaran seni budaya kelas III SDN 39 Rabadompu Kota Bima". Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap siswa. Apabila hasil analisis uji t menunjukkan perbedaan yang

signifikan maka, dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor memberikan pengaruh minat siswa terhadap pembelajaran seni budaya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas fisik mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena merangsang keterlibatan emosi dan sosial mereka. Permainan tradisional gobak sodor sebagai permainan yang juga menanamkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan keaktifan dalam belajar termasuk pada pembelajaran seni budaya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mona Yuniar Tabunan, tahun 2025 yang menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor mampu meningkatkan kelincahan pada siswa siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor tidak hanya sebuah permainan namun Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan sportivitas, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan sosial, keterlibatan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

mendekatkan siswa pada budaya lokal karna memiliki nilai dan juga efektif diterapkan dalam konteks Pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan gobak sodor mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran seni budaya kelas III SDN 39 Rabadompu Kota Bima. Hasil uji-t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sig < 0,05$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_0) yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan gobak sodor terhadap minat belajar siswa”, artinya penerapan permainan tradisional gobak sodor terhadap minat siswa pada pembelajaran seni budaya kelas III SDN 39 Rabadompu Kota Bima berpengaruh.

Dengan melakukan post-test ulang beberapa minggu atau bulan kemudian untuk melihat konstistensi perilaku belajar siswa di dalam maupun di luar kelas. Peneliti dapat memperluas untuk menganalisis faktor-faktor yang paling

mempengaruhi peningkatan minat siswa pada pembelajaran seperti: 1. pengaruh media pembelajaran, 2. peran guru/fasilitator, 3. lingkungan belajar, dan gaya belajar siswa. Jika metode yang digunakan terbukti efektif, maka peneliti lanjutan bisa diarahkan untuk: 1. mengembangkan modul pembelajaran, 2. berdasarkan pendekatan yang digunakan, 3. menerapkan model tersebut di sekolah lain atau jenjang berbeda untuk menguji replikabilitas dan efektivitasnya. Penelitian lanjutan dapat membandingkan efektivitas metode yang telah digunakan dengan metode pembelajaran lain seperti:

1. pembelajaran berbasis proyek,
2. pembelajaran berbasis masalah,
3. maupun pembelajaran berbasis teknologi digital dan
4. memberikan Gambaran yang hanya menguor minat belajar siswa.

Penelitian selanjutnya bisa menelusuri: hubungan antara belajar dengan hasil belajar akademik, maupun apakah peningkatan minat juga berdampak pada peningkatan nilai ujian, tugas, atau keterampilan siswa. Untuk itu penelitian lanjutan sangat penting untuk memperkuat temuan awal dan memperluas manfaatnya. Dengan pengembangan

studi lebih lanjut, hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam penyusunan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual di sekolah. Terutama pada pembelajaran yang semakin banyak dan sangat bagus untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Wijaya, H. (2022). *Perkembangan Kreativitas Melalui SBDP di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aryanti, T. (2022). *Model Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish
- Aryanti, T. (2023). *Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Pendidikan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriana, L. (2022). *Psikologi Pendidikan Modern*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawati, K., Wahyuningsih, Y., & Kusnadi, U. U. (2019). *Rancang Cipta Lagu anak Berbasis Karakter Nilai Kesatuan*. Jurnal Pendidikan sekolah Dasar. 2(1), 29-34
- Mirunggan Sari, D. A., & Kurniawan, D. (2024) *Pentingnya pengenalan permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter dan budaya*. JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan, 2(1), 83-92
- Nugroho, D. (2023). *Budaya Bermain Anak di Era Digital: Studi ermainan Tradisional*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabet, CV.
- Susanto, R. (2023). *Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Tak Benda*. Yogyakarta: Pusaka Rakyat.
- Wulan, E. S. (2024). Manfaat bermain tradisional dalam meningkatkan tubuh kembang pada anak usia dini. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(8), 81-85.
- Zamroni. (2021). *Pendidikan Karakter dalam perspektif global*. Yogyakarta:Ombak.