

**PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR SEBAGAI SARANA
PENGUATAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

Natasya Amelia Fanani¹, Arissona Dia Indah Sari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

Natasyaamelia1602@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Kebudayaan dan tradisi di Indonesia sangat beraneka ragam, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional gobag sodor merupakan permainan yang berasal dari Jawa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi konsep matematika yang terkandung dalam permainan tradisional melalui tinjauan dan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya serta untuk menganalisis peran permainan tradisional terhadap penguatan karakter para peserta didik. Penguatan karakter peserta didik merupakan Upaya untuk membentuk karakter peserta didik di Indonesia agar menjadi orang yang baik, sehingga dapat berguna untuk dirinya dan sekitarnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Dengan menggunakan Metode SLR dapat dilakukan review dan identifikasi jurnal secara sistematis, yang setiap prosesnya mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditetapkan.

Kata kunci: Gobag Sodor; Penguatan Karakter; Matematika.

Abstrak

Culture and traditions in Indonesia are very diverse, one of which is traditional games. The traditional game gobag sodor is a game originating from Java. The purpose of this study is to explore mathematical concepts contained in traditional games through reviews and results from several previous studies as well as to analyze the role of traditional games towards strengthening the character of the learners. Strengthening the character of students is an effort to shape the character of students in Indonesia to become good people, so that they can be useful for themselves and their surroundings. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR) Method. The SLR method is used to identify, review, evaluate, and interpret all available research with a topic area of interest phenomenon with a specific relevant research question. By

using the SLR Method, systematic journal review and identification can be carried out, each process of which follows predetermined stages.

Keywords: Gobag Sodor; Character Strengthening; Mathematics.

1. Pendahuluan

Saat ini, penanaman nilai karakter bukan lagi hal baru di Indonesia. Pendidikan karakter semakin tergerus oleh perkembangan zaman yang semakin maju. Banyak sekolah yang lebih mementingkan kemampuan kognitif peserta didiknya dan cenderung mengesampingkan pengembangan pendidikan karakter yang seharusnya dikembangkan dalam proses pembelajaran. Lingkungan sekolah menjadi salah satu tempat yang penting dalam menanamkan karakter positif kepada peserta didik, karena anak-anak akan menghabiskan banyak waktunya untuk berada di sekolah sehingga apa yang diajarkan pada lingkungan sekolahnya dapat berpengaruh terhadap karakter yang dibentuknya. Penanaman karakter dalam aktivitas belajar di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara dan strategi. Tidak ada panduan khusus yang mewajibkan pendidik untuk menggunakan strategi tertentu, karena yang terpenting adalah nilai karakter yang ingin ditanamkan bisa dipahami dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik dan bisa dijadikan pedoman dalam bersikap dan berperilaku.

Indonesia terkenal sebagai Negara Kepulauan dengan keanekaragaman budaya yang berbeda-beda. Salah satu keragaman budaya tersebut yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan sesuai dengan tradisi dan budaya setempat, termasuk di pulau Jawa yang juga memiliki ciri pada kebudayaannya. Permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual pada seorang anak. Perkembangan zaman yang semakin modern perlahan-lahan menggeser keberadaan budaya termasuk permainan tradisional yang mulai tergantikan dengan *game online*. Kecanduan anak terhadap *game online* dapat menyebabkan permainan tradisional sebagai warisan leluhur akan semakin dilupakan dan ditinggalkan. Padahal, permainan tradisional memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak. Dalam kajian sosial budaya, permainan tradisional memiliki nilai-nilai penting yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, dan mendatangkan kegembiraan. Permainan tradisional biasanya berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan dimainkan sesuai dengan tradisi

daerah masing-masing, serta dapat dimainkan dengan alat maupun tidak menggunakan alat. Biasanya permainan tradisional dilakukan atau dimainkan sesuai dengan aturan yang terbentuk di Masyarakat atau telah disepakati sebelumnya. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan juga sebagai sarana untuk melestarikan peninggalan bangsa. Keterampilan sosial bermanfaat untuk pertumbuhan motorik dan proses kemampuan gerak yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan sosial sebagai bekal untuk menghadapi masa depan. Dalam (Ramadhani, 2020) menjelaskan bahwa Ketika anak-anak mulai memasuki dunia Pendidikan, permainan merupakan hal yang sangat penting. Saat ini, di beberapa daerah pedesaan masih ditemukan anak-anak yg memainkan permainan tradisional walaupun tidak banyak seperti petak umpet, bentengan, maupun boi-boian. Namun jika di lihat pada kota-kota besar maka akan jarang sekali ditemukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Oleh sebab itu, permainan tradisional harus dilestarikan agar tidak hilang begitu saja tergerus oleh waktu.

Pelestarian permainan tradisional dapat diterapkan pada lingkungan sekolah dengan melakukan inovasi baru yaitu menerapkan permainan tradisional pada proses pembelajaran. Penerapan permainan tradisional gobag sodor dalam suatu pembelajaran di sekolah menjadi salah satu terobosan baru untuk mengenalkan permainan tradisional kepada para peserta didik. Dari penggabungan antara permainan gobag sodor yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik untuk mengeksplorasi banyak hal baru. Penerapan permainan tradisional gobag sodor dapat diterapkan pada mata Pelajaran matematika. Apalagi, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan. Dan matematika merupakan ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan siswa memahami materi matematika yang abstrak dan menganggap matematika sulit inilah yang mengharuskan guru untuk menentukan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Fathani (2016) menyebutkan bahwa matematika sering disebut sebagai “momok” bagi Sebagian besar peserta didik, karena matematika memiliki waktu belajar yang lebih lama dibandingkan mata Pelajaran lain. Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena para peserta didik merasa bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipahami dan membingungkan. Oleh sebab itu, pendidik bisa mengkreasikan berbagai cara, strategi, dan pendekatan agar nilai karakter yang hendak ditanamkan pada siswa bisa tersampaikan

dengan baik, cara yang bisa digunakan oleh guru yaitu melalui penggunaan permainan daerah/tradisional pada pembelajaran untuk menarik minat peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, dan kreatif melalui permainan gobag sodor. Gobag sodor merupakan permainan tradisional Indonesia dan mengandung banyak nilai edukatif didalamnya. Permainan gobag sodor adalah permainan yang berasal dari pulau jawa yaitu daerah Yogyakarta dan dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari tim penjaga dan tim penyerang. Permainan ini dapat diartikan sebagai permainan gerak bebas untuk tujuan latihan keterampilan.

2. Tinjauan Pustaka

Peneliti melakukan tinjauan pustaka terhadap beberapa penelitian, ada beberapa permasalahan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Harianti (2017) menunjukkan bahwa peserta didik cenderung tidak fokus dan merasa tertekan dengan pelajaran menghitung. Pada saat pembelajaran berlangsung terdapat 20% peserta didik yang mengantuk, 15% peserta didik berbicara dengan temannya, 25% peserta didik melakukan hal yang tidak diperlukan seperti mencorat-coret buku dan menggambar, 15% peserta didik mendengarkan sambil melamun, dan sisanya mencatat penjelasan dari guru. Sebagian besar peserta didik masih pasif saat pembelajaran berlangsung, sehingga proses pertukaran informasi dari guru ke peserta didik maupun peserta didik ke guru masih kurang baik. Hasil observasi yang dilakukan oleh Wibowo, (2022) juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik diakibatkan oleh minat belajar matematika yang rendah sehingga sebagian besar siswa menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang tidak disukai. Hal tersebut berakibat pada minat siswa yang rendah dalam belajar matematika. (Syahputri, 2021) juga menyebutkan bahwa dalam proses mengajarkan matematika, guru seringkali menggunakan metode yang konvensional sehingga menambah rendahnya minat belajar matematika peserta didik.

Dalam pandangan orang dewasa, seringkali dianggap remeh bahwa "anak yang bermain" tidak dianggap sebagai hal yang serius. Padahal, bermain merupakan suatu pekerjaan penting yang dilakukan oleh anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan kompetensi sosial, budaya, dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar mereka, aspek-aspek yang mungkin tidak diajarkan di dalam ruang kelas. Memisahkan dunia pembelajaran dan bermain anak merupakan suatu kesalahan. Bahkan, bermain dapat memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan anak. Penerapan konsep

belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang menarik. Kegiatan tersebut memiliki nilai positif karena anak dapat mengeksplorasi banyak hal sehingga anak tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran.

Saat anak bermain, mereka melibatkan latihan motorik kasar dan halus, seperti berlari, melompat, mempertajam keseimbangan, meningkatkan koordinasi, meningkatkan ketahanan, mengembangkan kekuatan fisik, meningkatkan kehati-hatian, dan meningkatkan ketelitian, serta keterampilan lainnya. Bermain peran juga dapat merangsang imajinasi anak, memungkinkan mereka menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari, seperti saat bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Bermain di luar ruangan dapat mengajarkan konsep kebebasan, membantu anak mengenali lingkungan sekitarnya, serta memperkenalkan mereka pada beragam aspek budaya. Oleh karena itu, penting untuk menyadari bahwa bermain adalah suatu bentuk pembelajaran yang integral bagi perkembangan anak (Wilson, 2018).

Penerapan permainan gobag sodor dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik. Permainan gobag sodor mampu untuk menarik rasa keingintahuan anak untuk ikut serta dalam kegiatan belajar dan bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional Jawa ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengetahuan budaya permainan tradisional Jawa pada siswa dan kesulitan siswa SD dalam pembelajaran matematika yang abstrak (oktafianti, 2019). Pengembangan model pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk model pembelajaran.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Synematic Literature Review* (SLR). SLR merupakan Teknik sistematis untuk mengumpulkan serta menguji secara kritis. Metode ini mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil dari berbagai kajian ataupun penelitian yang dilakukan, sehingga peneliti dapat mendalami dan menganalisis permasalahan dan keberhasilan yang didapat pada penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian dengan menggunakan metode *Synematic Literature Review* (SLR) dikumpulkan dari beberapa artikel yang membahas tentang penerapan permainan tradisional sebagai sarana penguatan karakter terutama pada pembelajaran matematika. Metode ini merupakan istilah suatu cara identifikasi, evaluasi, dan interpretasi semua ketersediaan penelitian yang relevan terhadap rumusan masalah atau area topik yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian

yang relevan sehingga dapat menjawab penelitian yang diterapkan. penelitian menggunakan metode SLR memiliki beberapa tahapan yang dimulai dari perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literature, penetapan kriteria Inklusi dan eksklusi, penyeleksian literatur, penyajian data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan. peneliti mendata artikel tersebut ke dalam tabel. Kemudian peneliti mereview dan mengkaji artikel artikel tersebut secara intens khususnya bagian hasil penelitian. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan hasil temuan dari beberapa artikel tersebut dan membuat kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

Secara umum, pada bagian ini dipaparkan mengenai hasil yang diperoleh dari setiap tahapan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti.

Judul	Penelitian dan Tahun	Hasil Penelitian
Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik	Yohana Setiawan, (2019)	Permainan tradisional gobag sodor dapat melatih siswa untuk menerapkan konsep garis, bisa juga konsep operasi hitung bilangan, bisa juga untuk belajar statistik, bahkan bisa untuk belajar apa itu kecepatan. Keunggulan dari permainan anak adalah dapat melatih psikomotor seperti kebugaran jasmani dan afektif seperti kecekatan dan keberanian, berlatih untuk hidup teratur dan tertib.
Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Melalui Permainan Tradisional Jawa	Riani Ika Oktafianti, Riawan Yudi Purwoko, dan Erni Puji Astuti (2019)	Hasil pengamatan yang dihimpun dalam sebuah catatan lapangan menunjukkan siswa antusias, aktif dalam bertanya maupun memberi pendapat, dan senang dengan model pembelajaran matematika yang dilaksanakan.

		<p>Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi dan juga pengisian angket respon siswa. Hasil respon siswa menunjukkan kategori sangat positif dengan presentase 90,90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran matematika melalui permainan tradisional jawa sangat baik.</p>
<p>Mendeskripsikan pengaruh permainan Gobak Sodor dalam pembentukan karakter courage pada siswa</p>	<p>Nita Nurpina Reforwati, Lutfi Nur, Dindin Abdul Muiz L (2022)</p>	<p>Hasil post-test siswa menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan keberanian, mampu mempertahankan ketekunan dan kejujuran, serta mampu meningkatkan semangat.</p>
<p>Program <i>Mathematics Ethnic Learning</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauman</p>	<p>Sigit Wibowo, Sandra Prilia Anggraini, Sunaryo, Wecya Sugevin Rima Cahya Nirwana, dan Yuniawatika (2022)</p>	<p>Berdasarkan hasil angket yang disusun dalam penelitian terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap minat belajar matematika sebelum dan sesudah adanya program <i>Mathematics Ethnic Learning</i>. Dari 91 siswa, hanya 32% yang menyatakan sangat suka dan suka terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut diakibatkan belum adanya media untuk pembelajaran matematika sehingga para guru hanya mengajarkan matematika dengan metode konvensional. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar matematika</p>

		siswa. Setelah adanya program Mathematics Ethnic Learning sebanyak 76% siswa menyatakan sangat suka dan suka terhadap pembelajaran matematika.
Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Permainan Go Back Through The Door (Gobak Sodor) Dan Problem Posing Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Iv Mi Nurul Jannah Sawaran Lor	Eka Harianti, Siti M. Amin, dan Tatag Yuli Eko Siswono (2017)	Berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan permainan gobak sodor menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan permainan dengan persentasenya mencapai 100% siswa sangat senang belajar menggunakan permainan. Siswa juga sangat senang apabila belajar matematika menggunakan permainan go back through the door dan problem posing yang ditunjukkan dari persentase tanggapan siswa sebesar 85%.
Penguatan Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok	Suyitno, Feri Budi Setiawan (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah SeKecamatan Depok. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggung jawab. Penanaman karakter melalui permainan tradisional terdapat nilai-nilai karakter dalam diri anak seperti kerjasama, kebersamaan,

		<p>kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dapat berkembang dengan baik sejak usia dini.</p>
<p>Permainan Tradisional Daerah Sebagai Sarana Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Ma'sumah, Muhammad Nurwahidin, Sudjarwo</p>	<p>permainan tradisional bisa dijadikan salah satu sarana pendidikan karakter di sekolah melalui integrasi dalam berbagai pelajaran, diintegrasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler, dimainkan diluar jam belajar, maupun dijadikan alternatif cabang lomba agar dapat menarik minat anak dalam memainkannya sehingga tidak hanya karakter baik dan positif yang terbentuk, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana melestarikan kearifan daerah lokal yang menjadi ciri khas masyarakat dan bangsa Indonesia.</p>
<p>Mendesripsikan nilai-nilai karakter yang bisa terbentuk dengan pemanfaatan permainan gobak sodor dan bentengan dalam pembelajaran PJOK</p>	<p>Pajar Anugrah Prasetyo, Gilang Kripsiyadi Praramdana (2020)</p>	<p>Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan pendidikan karakter di sekolah dasar. Karakter yang dapat terbentuk diantaranya: kerjasama, bertanggung jawab, kepercayaan diri, disiplin, toleransi dan saling menghargai, serta kejujuran.</p>

Pendidikan karakter menjadi hal yang seringkali dibahas dalam dunia pendidikan saat ini. Hal ini mejadi penting untuk dibahas karena pembentukan

karakter tidak bisa dilakukan secara instan melainkan harus melalui proses panjang serta pembiasaan-pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari sehingga karakter bisa tertanam baik dalam diri seorang anak. karakter memiliki landasan sebagai dasar, antara lain sebagai berikut.

1) Landasan Ontologi

Pertama, pendidikan karakter bertujuan membangun karakter positif yang seharusnya dibangun dengan ketulusan agar melahirkan pribadi yang baik. Kedua, pendidikan karakter juga harus melihat latar belakang siswa yang beragam. Ketiga, guru sebagai tenaga pendidik harus senantiasa berinovasi dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman yang dapat berpengaruh terhadap karakter anak. Keempat, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya pengetahuan siswa dan manajemen diri siswa. Kelima, lingkungan tempat siswa bersosialisasi baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat memiliki pengaruh terhadap pembentukan karakter siswa.

2) Landasan Epistemologi

Landasan epistemologi merupakan syarat dan perangkat yang mencakup komponen dalam pendidikan karakter. Pertama, pembentukan karakter dapat tercermin melalui sikap yang tampak dalam kehidupan bermasyarakat, seperti toleransi, tanggung jawab, dan lain sebagainya (Moral Knowing). Kedua, lingkungan siswa tumbuh (keluarga, sekolah, masyarakat) dapat mempengaruhi perkembangan emosi dalam karakter siswa (Moral Feeling). Ketiga, kompetensi seseorang dalam melakukan suatu hal secara konsisten dan memiliki kontribusi yang tinggi dalam pelaksanaan tugas (Moral Action).

3) Landasan Aksiologi

Landasan aksiologi ini merupakan bentuk kedewasaan seseorang dalam perubahan perilakunya. Lickona berpendapat bahwa apabila seseorang memiliki karakter yang baik apabila perihal baik tersebut sudah mengakar dan menjadi sifatnya, yang mengakar kuat dalam jiwanya meskipun harus berlawanan dengan tekanan dan godaan.

Berdasarkan landasan-landasan pendidikan karakter di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter memiliki tujuan untuk membangun karakter positif anak yang dalam proses pembentukannya dapat dipengaruhi berbagai faktor, salah satunya adalah faktor lingkungan tempat siswa tumbuh, berkembang, dan berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Tugas guru sebagai pendidik di lingkungan sekolah hendaknya dapat melakukan inovasi-

inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa mampu mengembangkan karakter positif dalam dirinya dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami esensi pendidikan karakter dengan lebih mudah.

Hasil analisis yang diperoleh dari beberapa artikel di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Permainan tradisional bukan hanya menjadi media pembelajaran melainkan juga dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran tentunya dengan sedikit modifikasi dan penyesuaian dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Permainan tradisional juga bisa diintegrasikan dengan cara memasukkan unsur-unsur berbagai permainan tradisional pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun guru pada pelajaran muatan lokal. Karakter yang dapat dikembangkanpun sangat beragam, bergantung dari permainan tradisional yang dimainkan. Karakter yang bisa dikembangkan tersebut antara lain kerjasama, kerja keras, mandiri, percaya diri, jujur, toleransi, tanggung jawab, dan cinta budaya. Selain pengembangan karakter, penggunaan permainan tradisional juga mampu memberikan pembelajaran yang bermakna.

5. Simpulan

Pendidikan karakter sangat penting dilakukan sedini mungkin sebagai pondasi awal anak dalam berbuat dan bersikap sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dan dijunjung dalam masyarakat. Lingkungan sekolah adalah tempat yang tepat dan efektif dalam menumbuhkan dan menguatkan karakter positif siswa karena sebagian besar waktu anak akan dihabiskan untuk berada di sekolah dan saling berinteraksi dengan guru serta teman-temannya. Tidak ada cara khusus dalam menanamkan karakter positif pada anak, sehingga guru juga bisa lebih leluasa untuk menggunakan cara apapun yang diyakini efektif untuk dilakukan. Cara yang bisa digunakan oleh guru yaitu dengan mengaplikasikan permainan tradisional di sekolah, baik dalam pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, maupun sebagai alternatif bermain anak di luar jam pelajaran. Manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional tidaklah sedikit, beberapa diantaranya adalah dapat menumbuhkan karakter positif bagi siswa, memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa, dan mengenalkan tradisi, budaya, dan kearifan lokal daerah yang semakin hari semakin tersisihkan. Dengan tetap melestarikan permainan tradisional, maka akan tumbuh generasi-generasi yang memiliki karakter baik dan positif yang sesuai dengan cerminan sila-sila Pancasila.

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional Jawa yaitu gobag sodor pada anak usia sekolah dasar adalah valid. Metode pembelajaran berbasis permainan tradisional tersebut memenuhi kriteria praktis dengan kategori baik dengan nilai rata-rata yang cukup sehingga metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional tersebut memenuhi kriteria efektif. Berdasarkan hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional gobag sodor layak digunakan di sekolah dasar.

Daftar Referensi

- [1] Y. P. Ramadhani, "Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Ddasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. Volume 4 Nomor 1 Tahun, pp. Halaman 248-25, 2020.
- [2] Y. Setiawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vols. Vol. 10, No .1, pp. 12-21, 2020.
- [3] R. I. Oktafianti, R. Y. Purwoko and E. P. Astuti, "Perkembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Melalui Permainan Tradisional Jawa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, Vols. Vol. 1, No. 1, pp. 29-40, 2019.
- [4] A. Ummaroh, U. Salmia, S. L. D. Pramesti and A. Muyassaroh, "Systematics Literature Review: Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional," *PROSIDING SANTIKA: SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN*, pp. 128-139, 2021.
- [5] Ma'sumah, S. and M. Nurwahidin, "Permainan Tradisional Daerah Sebagai Sarana Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vols. Vol.2, No.5, pp. 2587-2596, November, 2022.
- [6] S. Wibowo, S. P. Anggraini, W. Sugevin, S. C. Nirwana and Y. , "Program Mathematics Ethnic Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauma," *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, vol. Vol 6 No. 2, pp. 520-530, Desember, 2020.
- [7] E. Harianti, S. M. Amin and T. Y. E. Siswono, "Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Permainan Go Back Through The Door (Gobag Sodor) dan problem Posing Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas

- IV MI Nurut Jannah sawah ular," *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol 3, No 3, September 2017*, Vols. Vol 3, No 3, September, 2017.
- [8] N. N. Reforwati, L. Nur and D. A. Muiz L, "Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Berbasis Socratic Method dalam Mengembangkan Karakter Courage Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. Volume 4 Nomor 4, pp. 3036-3042, 2022.
- [9] Suyitno and F. B. Setyawan, "Penguatan Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, pp. 1050-1057, 2021.