



**NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SISWA KELAS IV  
SDN 4 SUMBERWARU SITUBONDO**

**SKRIPSI**

Oleh

**IKA NUR FITRIANI**

**180210204218**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2022**



**NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SISWA KELAS IV  
SDN 4 SUMBERWARU SITUBONDO**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**IKA NUR FITRIANI**

**180210204218**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2022**



**NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SISWA KELAS IV  
SDN 4 SUMBERWARU SITUBONDO**

**SKRIPSI**

Oleh  
**IKA NUR FITRIANI**  
**180210204218**

Pembimbing:  
**Dosen Pembimbing 1 : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd**  
**Dosen Pembimbing 2 : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2022**

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Orang tua tercinta Bapak Kasno dan Ibu Susiani yang telah mendoakan, memberi semangat, serta memberikan bantuan dengan ketulusannya demi kelancaran terselesaikannya skripsi ini serta pendidikanku;
2. Guru-guru saya sejak dari TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu serta bimbingan yang telah diberikan kepad asaya degan penuh rasa ikhlas dan kesabaran; dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah memberikan kesempatan kepada saya dalam menuntut ilmu dengan baik.

**MOTTO**

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Terjemahan Q.S Al-Baqarah: 286)



---

\*Kementerian Agama RI. 2013. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Nur Fitriani

NIM : 180210204218

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul **“Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo”** adalah benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 2 Desember 2022

Yang menyatakan,



**Ika Nur Fitriani**  
NIM 180210204218

**SKRIPSI**

**NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SISWA KELAS IV  
SDN 4 SUMBERWARU SITUBONDO**

Oleh

**IKA NUR FITRIANI**

**180210204218**

Pembimbing:

**Dosen Pembimbing 1 : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd**

**Dosen Pembimbing 2 : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd.**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SISWA KELAS IV  
SDN 4 SUMBERWARU SITUBONDO**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Ika Nur Fitriani**  
**NIM : 180210204218**  
**Angkatan Tahun : 2018**  
**Daerah Asal : Madiun**  
**Tempat, tanggal lahir : Madiun, 9 Mei 1999**  
**Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1-PGSD**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd**  
NIP 19770915 200501 2 001

**Zetti Finali, S.Pd., M.Pd**  
NIP 19861023 201504 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “**Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo**” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Jum’at, 2 Desember 2022

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

**Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd**

NIP 19770915 200501 2 001

Anggota I,

**Zetti Finali, S.Pd., M.Pd**

NIP 19861023 201504 2 001

Anggota II,

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd**

NIP 19601217 198802 2 001

**Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd**

NIP 19870721 201404 1 001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd**

NIP 19600612 198702 1 001

## RINGKASAN

**Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo:** Ika Nur Fitriani; 180210204218; 2018; 45 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi karakter anak dan membuat permainan tradisional mulai tergeser dengan permainan modern. Hal ini perlu adanya variasi pendidikan karakter dan upaya melestarikan budaya terutama permainan tradisional. Guru dapat mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Salah satu dengan menggunakan permainan gobak sodor yang memiliki banyak nilai karakter. Permainan ini dapat mengubah pembelajaran menjadi tidak berpusat pada guru dan mampu meninggalkan kesan belajar yang bermakna. Menggunakan permainan gobak sodor dapat meningkatkan perkembangan sosial, motorik, kepribadian, dan keterampilan secara bersamaan, serta menemukan inovasi baru dalam pembelajaran. Permainan tradisional gobak sodor sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa, serta langkah-langkah kongrit pengamplikasinya dapat memberikan dampak positif bagi kelestarian budaya bangsa.

Penelitian ini difokuskan pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan 6 di kelas IV SD yang memuat KD bahasa Indonesia, PPKn, matematika, dan PJOK. Alasannya, karena terdapat materi yang harus dibaca, dihafal, dan dipraktikkan, sehingga dirasa penggunaan media permainan gobak sodor dapat merangkum materi tersebut menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Adapun rumusan masalahnya yaitu: (1) apa sajakah muatan nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobak sodor; dan (2) bagaimanakah pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 untuk kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan rancangan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan metode

observasi. Sumber data dari penelitian ini adalah permainan gobak sodor. Analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yakni: (1) tahap reduksi; (2) tahap penyajian data; dan (3) tahap penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor berdasarkan prosedur bermain yang telah disepakati bersama terdapat 11 nilai karakter diantaranya yaitu: (1) religius; (2) rasa ingin tahu; (3) disiplin; (4) peduli sosial; (5) demokratis; (6) kreatif; (7) tanggung jawab; (8) jujur; (9) kerja keras; (10) bersahabat/ komunikatif; dan (11) menghargai prestasi. Nilai karakter yang sering muncul adalah disiplin sebanyak 5 kali. Pemanfaatan permainan gobak sodor dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membangun karakter peserta didik karena mengandung nilai-nilai karakter di dalamnya. Permainan ini juga dapat digunakan untuk media pembelajaran siswa kelas IV SD dengan mengaitkan dengan muatan pembelajaran seperti pada tema 1 subtema 1 untuk kelas IV SD. Pada pembelajaran 4 dan 6 yang memuat KD bahasa Indonesia, PPKn, matematika, dan PJOK. Menggunakan kegiatan eksplorasi dengan melakukan permainan gobak sodor untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai KD tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran yang dapat dituliskan, yaitu: (1) bagi guru, adanya kendala dalam penggunaan media pembelajaran gobak sodor yaitu kurang kondusifnya proses pembelajaran, diharapkan guru dapat mengatur kelas dengan baik agar proses pembelajaran yang berlangsung berjalan maksimal; (2) bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran permainan gobak sodor merupakan hal baru, peserta didik disarankan untuk belajar dengan sumber lainnya agar mencapai hasil belajar yang memuaskan; dan (3) bagi peneliti Lain, penelitian ini dapat dianalisis dengan karakter yang berbeda dan diberi presentasinya.

## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan arahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
2. Ibu Dra. Suhartiningsih, M.Pd. selaku dosen penguji utama dan Bapak Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
3. Seluruh dosen program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi;
4. Kepala Sekolah, Bapak Ibu guru SDN 4 Sumberwaru Situbondo yang memberikan izin tempat pelaksanaan penelitian, dan telah memberikan data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi; dan
5. Kedua Orang tua dan adik kandung Miftachul Roziqin, teman-teman, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 2 Desember 2022

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Nilai-nilai Karakter</b> .....	<b>6</b>
2.1.1 Pengertian Nilai-nilai Karakter .....	<b>6</b>
2.1.2 Macam-macam Nilai Karakter .....	<b>7</b>
2.1.3 Pentingnya Penanaman Nilai Karakter pada Anak .....	<b>10</b>
<b>2.2 Media Pembelajaran</b> .....	<b>10</b>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	<b>10</b>
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	<b>11</b>
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran .....	<b>12</b>
<b>2.3 Permainan Tradisional</b> .....	<b>13</b>
2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional .....	<b>13</b>

2.3.2 Klasifikasi Permainan Tradisional.....	14
2.3.3 Manfaat Permainan Tradisional.....	15
<b>2.4 Permainan Tradisional Gobak Sodor .....</b>	<b>15</b>
2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	15
2.4.2 Prosedur Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	16
2.4.3 Manfaat Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	18
<b>2.5 Pemanfaatan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran.....</b>	<b>19</b>
<b>2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....</b>	<b>20</b>
<b>2.7 Kerangka Berpikir Penelitian.....</b>	<b>22</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Rancangan dan Jenis penelitian .....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
3.3 Definisi Operasional.....	25
3.4 Data dan Sumber Data .....	25
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.6 Instrumen Penelitian .....	26
3.7 Prosedur Penelitian.....	26
3.8 Teknik Analisis Data.....	27
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor... ..	29
4.2 Pemanfaatan Permainan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	38
4.3 Pembahasan.....	39
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>41</b>
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
2.1 Delapan Belas Nilai Karakter.....	7
3.1 Tabel Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	26
4.1 Analisis Nilai Religius .....	29
4.2 Analisis Nilai Rasa Ingin Tahu .....	30
4.3 Analisis Nilai Peduli Sosial.....	31
4.4 Analisis Nilai Peduli Sosial.....	32
4.5 Analisis Nilai Demokratis .....	32
4.6 Analisis Nilai Kreatif .....	33
4.7 Analisis Nilai Tanggung Jawab .....	34
4.8 Analisis Nilai Jujur.....	35
4.9 Analisis Nilai Kerja Keras .....	36
4.10 Analisis Nilai Bersahabat/ Kominikatif. ....	37
4.11 Analisis Nilai Menghargai Prestasi.....	37
4.12 Nilai Karakter Permainan Gobak Sodor .....	39

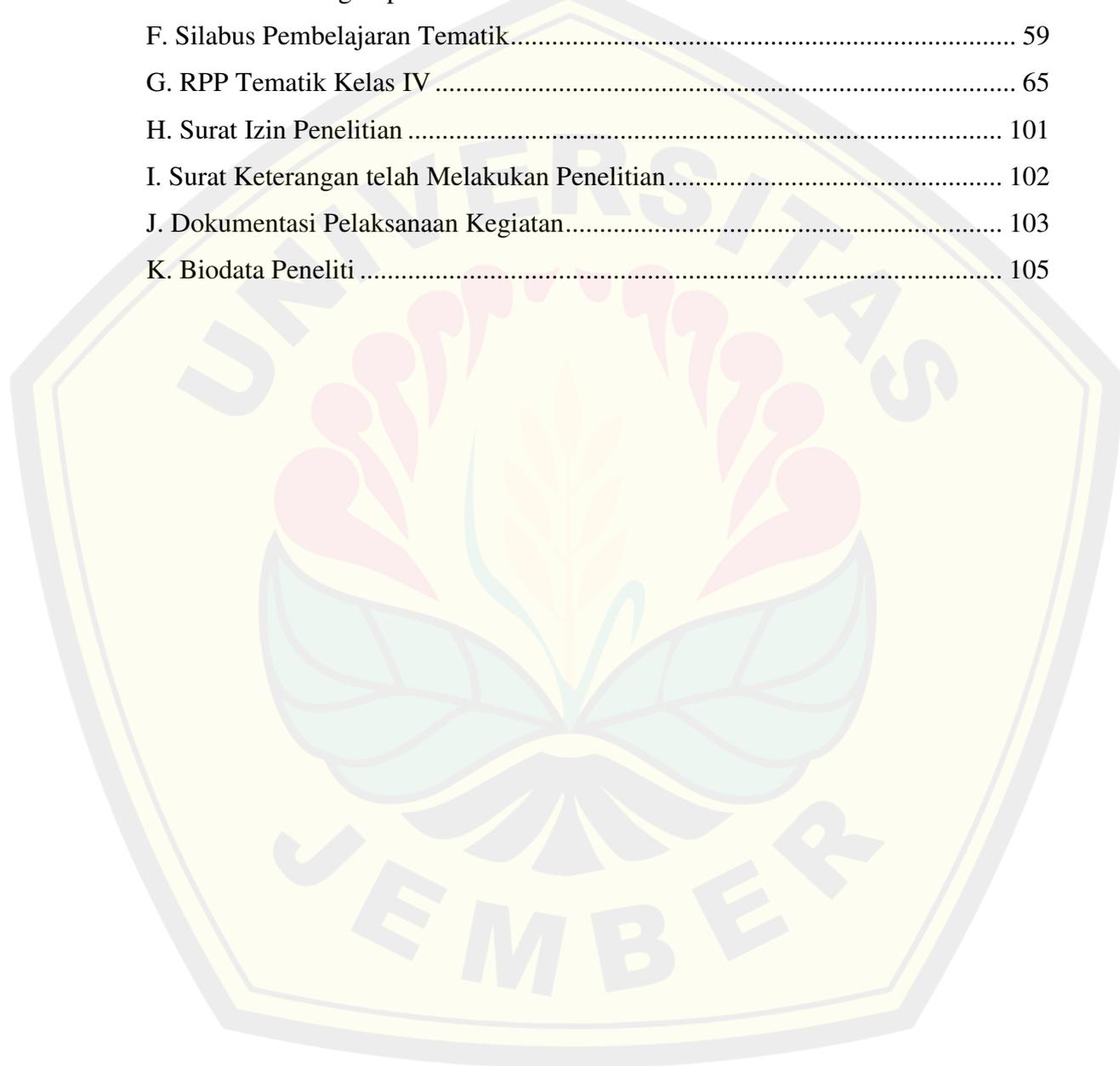
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1 Lapangan Gobak Sodor.....	18
2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	22



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
A. Matriks Penelitian .....	46
B. Lembar Wawancara.....	47
C. Hasil Wawancara.....	48
D. Instrumen Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	50
F. Silabus Pembelajaran Tematik.....	59
G. RPP Tematik Kelas IV .....	65
H. Surat Izin Penelitian .....	101
I. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	102
J. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan.....	103
K. Biodata Peneliti .....	105



## BAB 1. PENDAHULUAN

Topik yang dibahas pada bab ini: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang

Sekolah sebagai tempat untuk menerapkan pendidikan karakter terhadap peserta didik, namun saat ini belum maksimal dalam penerapannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya degradasi moral yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, salah satunya remaja dan anak-anak. Degradasi moral adalah salah satu bentuk kemunduran karakter seseorang yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Prihatmojo (2020:143) mengatakan bahwa degradasi moral banyak dijumpai di lingkungan sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang berperilaku kurang sopan terhadap orang lain, masih adanya penindasaan (*bullying*) antar teman, berperilaku seperti teman dengan gurunya sendiri, sikap menyontek yang menjadi kebiasaan dan beberapa perilaku yang kurang baik dalam lingkup peserta didik.

Penyebab degradasi moral dapat dipicu dari berbagai faktor diantaranya: (1) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seperti yang dapat dengan mudah mencari informasi baik itu positif maupun negatif, sehingga anak harus diawasi saat menggunakannya; (2) faktor orang tua yang merupakan tempat pendidikan pertama anak, sehingga orang tua dituntut untuk mendidik anak dengan menanamkan nilai karakter dan tidak memberi contoh yang baik. Jika interaksi antara anak dan orang tua kurang, anak akan mudah terjerumus dalam perilaku menyimpang; (3) sifat rasa ingin tahu yang tinggi, anak usia sekolah memiliki keingintahuan terhadap segala sesuatu yang cenderung belum bisa membedakan yang baik maupun tidak. Akibatnya membuat anak ingin mencoba sesuatu tanpa memikirkan resikonya; (4) tempat bermain anak yang harus diperhatikan orang tua karena berawal dari lingkungan bermain anak yang kurang bagus akan mempengaruhi karakter atau perilaku anak tersebut; (5) lingkungan

sekolah, sistem pendidikan sekolah seharusnya menerapkan pendidikan karakter terhadap anak tidak hanya sepenuhnya belajar tentang mata pelajaran tertentu karena anak menghabiskan sebagian waktunya di sekolah.

Sistem pembelajaran seharusnya dapat mengaplikasikan pendidikan karakter, pengetahuan, dan keterampilan secara bersamaan agar peserta didik tidak hanya menguasai bidang akademis saja, tetapi juga memiliki moralitas yang baik. Proses pembelajaran mendukung dalam pengaplikasian hal tersebut, jika kegiatan belajar terlalu membosankan dan monoton dapat membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran alternatif untuk membantu kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Permainan tradisional dapat dijadikan salah satu media pembelajaran. Menurut Dananjaya (dalam Mardiaty, 2020:40), permainan adalah fakta yang ditelaah untuk mempelajari tingkah laku dalam permainan, dan semua pengambilan keputusan perilaku dan ucapan menjadi pembelajaran yang dihasilkan sendiri untuk kesimpulan. Permainan cocok sebagai media pembelajaran karena dapat membuat proses pembelajaran tidak berpusat pada guru dan mampu meninggalkan kesan belajar yang bermakna. Indonesia sendiri memiliki berbagai macam permainan tradisional yang di setiap daerahnya. Masih banyak yang belum tahu bahwa permainan tradisional mengandung unsur edukatif dan makna di dalamnya, seperti nilai agama, norma, edukatif, dan etika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 4 Sumberwaru tentang penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yaitu menunjukkan bahwa guru menanamkan nilai-nilai karakter dengan menyisipkan dalam proses pembelajaran tematik dan melalui pembiasaan setiap hari. Guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran tematik saja dan belum pernah menggunakannya untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Permainan tradisional dapat dipadukan dengan berbagai muatan pembelajaran, namun sering kali dipandang menjadi kegiatan yang hanya berhubungan dengan muatan pembelajaran PJOK. Guru kelas IV juga berpendapat bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter serta dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik.

Permainan tradisional adalah salah satu warisan jaman nenek moyang yang turun temurun dan berkembang di lingkungan masyarakat, sehingga masih kental dengan nilai-nilai leluhur dan budaya. Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang berbeda-beda setiap daerahnya, mungkin sama hanya berbeda dalam penamaannya. Setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter yang berbeda-beda untuk perkembangan kecerdasan anak dari kecerdasan emosional, intelektual dan spiritual. Pendidikan dapat dikemas dalam bentuk permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak sekaligus untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Salah satunya yaitu gobak sodor yang masih dimainkan anak-anak jaman sekarang.

Pemilihan permainan ini didasari oleh beberapa penelitian terdahulu, seperti Ariyanti (2014) menjelaskan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan aktivitas sosial emosional anak. Penelitian Ramadhani (2018) menunjukkan bahwa permainan tradisional anak memiliki nilai dalam pembentukan karakter. Aspek karakter personal, karakter sosial, karakter kebangsaan, dan karakter keagamaan. Penelitian Pratiwi dan Faudah (2020) menyatakan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik seperti menghargai budaya Indonesia. Hal tersebut membuktikan bahwa penanaman nilai-nilai karakter tidak hanya melalui kebiasaan, tetapi dapat menggunakan media pembelajaran gobak sodor yang disesuaikan dengan pembelajaran tematik.

Gobak sodor adalah permainan kelompok yang terdiri dari tim penjaga dan tim penyerang yang bermain di bidang segiempat berpetak-petak. Gobak sodor memiliki banyak nilai-nilai karakter di dalamnya yang sangat cocok untuk dimainkan anak-anak. Permainan ini juga dapat meningkatkan perkembangan sosial, motorik, kepribadian, dan keterampilan. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan karakter dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Anak usia sekolah dasar (SD) umumnya senang bermain, sehingga jika belajar digabung dengan bermain akan lebih seru dan peserta didik akan mudah memahami materi yang diajarkan. Permainan gobak sodor sebagai salah satu media pembelajaran dalam pengenalan budaya dan

karakter, serta langkah-langkah kongrit pengamplikasinya dapat memberikan dampak positif bagi kelestarian budaya bangsa.

Permainan gobak sodor dapat dijadikan media pembelajaran tematik kelas IV pada tema 1 indahny kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 4 dan 6. Muatan pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar (KD), 3.1 mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis atau visual, dalam hal ini peserta didik dapat menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks bacaan tentang permainan gobak sodor. PPKn, KD 2.4 menampilkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk keragaman suku, bangsa, sosial dan budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan, melalui permainan gobak sodor peserta didik dapat menunjukkan perilaku kerjasama dengan teman. PJOK, KD 3.1 memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam permainan bola besar dan atau tradisional, melalui permainan gobak sodor peserta didik dapat mengetahui berbagai macam variasi gerak. Peserta didik dapat mengenal permainan gobak sodor lebih luas dan bisa melakukan praktek langsung.

Berdasarkan beberapa hal yang telah diuraikan, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Apa sajakah muatan nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobak sodor?
- b. Bagaimanakah pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku untuk kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobak sodor.
- b. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam penyampaian materi dan penerapan pendidikan karakter bisa menggunakan media pembelajaran permainan tradisional, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat merangsang semangat belajar peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran permainan gobak sodor diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan memperkuat nilai karakter peserta didik.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian harapannya dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya dengan bahasan yang lebih luas.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa tinjauan pustaka yang diuraikan pada penelitian yaitu: (1) nilai-nilai karakter; (2) media pembelajaran; (3) permainan tradisional; (4) permainan tradisional gobak sodor; (5) pemanfaatan gobak sodor sebagai media pembelajaran; (6) penelitian terdahulu yang relevan; dan (7) kerangka berpikir.

### 2.1 Nilai-nilai Karakter

Subbab ini menjelaskan terkait dengan pengertian dan macam-macam nilai karakter, serta pentingnya penanaman nilai karakter pada anak.

#### 2.1.1 Pengertian Nilai-nilai Karakter

Pendidikan karakter bagi anak ditunjukkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikkkan agar dapat dijadikan kebiasaan saat anak beranjak dewasa. Anak usia SD mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yaitu munculnya rasa ingin tahu anak yang besar dan mulai mengenal lingkungan luar. Hal tersebut sejalan dengan tahapan perkembangan anak usia SD yang mudah dalam pembentukan karakter karena belum banyak terpengaruh dunia luar.

Menurut Mardiaty (2012), nilai-nilai dapat diartikan secara konkret dan abstrak. Pengertian secara konkret adalah harga, nilai, barang atau hal-hal penting berguna bagi manusia. Pengertian secara abstrak merupakan keyakinan, norma, kepercayaan, ketaatan yang dianut oleh seseorang maupun kelompok. Mulyana (dalam Aeni, 2014:44) berpendapat bahwa nilai ialah bagian dari keyakinan yang dapat menjadi rujukan seseorang dalam melakukan tindakan sosial kepada orang lain. Emy (2021:36) menyatakan bahwa nilai adalah sesuatu yang dijadikan sebagai petunjuk dalam mempertimbangkan keputusan yang akan diambil kemudian. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai itu merupakan sesuatu hal yang bersifat abstrak yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam bertindak di kehidupan bermasyarakat yang menyangkut kepercayaan, keyakinan, norma, dan perilaku, serta menjadi pedoman hidup.

Karakter adalah tingkah laku seseorang yang berhubungan dengan tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terbentuk dalam

sikap, perasaan, pikiran, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma yang berlaku (Eko dan Yunus, 2021:4). Aisyah (2018:12) menjelaskan bahwa karakter merupakan sekumpulan tata nilai yang menjadi dasar dan pedoman seseorang bagi sikap, perilaku dan pemikirannya yang dapat membedakan dengan orang lain. Karakter ialah kepribadian seseorang yang terbentuk dari nilai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan dipakai sebagai dasar dalam cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Mardiati, 2012). Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan cerminan personalitas seseorang dilihat dari cara berperilaku dan berpikirnya yang berbeda setiap individu satu dengan lainnya, serta adanya pengaruh dari lingkungannya. Karakter yang berkualitas perlu adanya proses, kemauan dan kesediaan yang didukung oleh lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang pengertian nilai dan karakter, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter adalah tatanan nilai yang berlaku secara universal. Nilai karakter merupakan suatu konsep yang dijadikan patokan dalam berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mengembangkan nilai karakter perlu adanya kerja sama antara orang tua dan pihak sekolah dalam menanamkan nilai karakter sejak dini. Hal tersebut harus dijadikan prioritas utama dalam proses pendidikan yang sejalan dengan tujuan utama pendidikan yaitu pembentukan karakter bagi peserta didik.

### 2.1.2 Macam-macam Nilai Karakter

Kementrian Pendidikan Nasional tahun 2010 mengidentifikasi 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik yang bersumber dari agama, pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Berikut adalah 18 nilai karakter.

Tabel 2.1 Delapan Belas Nilai Karakter

No.	Nilai	Deskripsi	Indikator Siswa
1	Religius	Sikap taat dan patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.</li> <li>• Memberikan kesempatan pada peserta didik melaksanakan ibadah.</li> </ul>

No.	Nilai	Deskripsi	Indikator Siswa
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun).</li> </ul>
2	Jujur	Perilaku untuk bertindak dengan sesungguhnya dan apa adanya, serta mengatakan hal-hal sesuai fakta yang ada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Larangan menyontek</li> <li>• Menyediakan fasilitas tempat temuan barang.</li> <li>• Menepati janji</li> </ul>
3	Toleransi	Kemampuan memperlakukan orang lain yang berbeda agama, ras, bahasa, suku, dan budaya dengan cara menghargai dan menghormatinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya sikap saling menghargai dan mengormati tanpa membedakan.</li> <li>• Bekerjasama dalam kelompok yang berbeda</li> <li>• Berbicara yang sopan tanpa menyinggung perasaan orang lain</li> </ul>
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perasaan taat dan patuh terhadap segala bentuk peraturan dan norma yang berlaku.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan hadir tepat waktu</li> <li>• Membiasakan mematuhi aturan dan tata tertib sekolah.</li> </ul>
5	Kerja keras	Perilaku individu yang mewujudkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan hambatan dan rintangan yang dihadapi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan suasana kompetisi yang sehat.</li> <li>• Berusaha belajar sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.</li> </ul>
6	Kreatif	Suatu kemampuan yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan imajinasi dan kecerdasannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan situasi belajar yang dapat menumbuhkan daya pikir dan kreatif.</li> <li>• Memberi tugas yang dapat memunculkan ide kreatif.</li> </ul>
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang bersifat bebas dari ketergantungan terhadap orang lain dalam menyelesaikan tugas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak tergantung pada orang lain.</li> <li>• Melakukan kegiatan atas dasar kemampuan sendiri.</li> </ul>
8	Demokratis	Cara berpikir dan bersikap yang mengutamakan persamaan hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memaksakan kehendak.</li> <li>• Pemilihan kepengurusan kelas secara terbuka.</li> <li>• Menghormati pendapat dan hak orang lain.</li> </ul>
9	Rasa ingin tahu	Sikap yang menunjukkan keinginan yang besar untuk mempelajari atau mengetahui sesuatu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi lingkungan secara terprogram.</li> <li>• Menciptakan suasana yang mengundang rasa ingin tahu.</li> </ul>
10	Semangat kebangsaan	Sikap yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan individu maupun kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti upacara rutin sekolah.</li> <li>• Melakukan upacara hari-hari besar nasional.</li> <li>• Bekerja sama dengan teman</li> </ul>

No.	Nilai	Deskripsi	Indikator Siswa
			sekelas yang berbeda suku, etnis, status, sosial ekonomi.
11	Cinta tanah air	Perilaku yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan terhadap bangsa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memajang foto presiden dan wakil presiden, bendera, lambang negara, dll.</li> <li>• Menggunakan produk dalam negeri.</li> </ul>
12	Menghargai prestasi	Tindakan yang menggunakan kemampuannya untuk mencapai atau menghasilkan sesuatu, mau mengakui keberhasilan orang lain, dan mensyukuri prestasi yang telah diraih.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan atas hasil prestasi siswa.</li> <li>• Menciptakan suasana pembelajaran untuk memotivasi peserta didik berprestasi</li> </ul>
13	Komunikatif	Suatu tindakan memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mendengarkan keluhan peserta didik.</li> <li>• Pengaturan kelas yang memudahkan terjadinya interaksi peserta didik.</li> </ul>
14	Cinta damai	Sikap yang menimbulkan orang lain merasa senang, tenang, dan aman atas kehadirannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan suasana kelas yang damai.</li> <li>• Perilaku peserta didik yang penuh kasih sayang.</li> </ul>
15	Gemar membaca	Tindakan suka rela meluangkan waktu untuk melakukan aktivitas membaca bacaan dari berbagai sumber yang dapat memberikan kebajikan bagi dirinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tersedianya jadwal kunjung perpustakaan.</li> <li>• Pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik menggunakan referensi.</li> </ul>
16	Peduli lingkungan	Perwujudan dari sikap terhadap lingkungan untuk memperbaiki, mengelola, menjaga, dan melestarikan alam.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan membuang sampah di tempatnya.</li> <li>• Membersihkan tempat setelah menggunakannya.</li> </ul>
17	Peduli sosial	Sikap yang memperhatikan kondisi dan keadaan disekitar, serta menunjukan tindakan selalu memberi bantuan pada orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berempati kepada sesama teman kelas.</li> <li>• Membangun kerukunan di kelas.</li> </ul>
18	Tanggung jawab	Bentuk kesanggupan seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya sesuai dengan niali yang berlaku, serta mampu menanggung resiko dari perbuatan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan tugas dengan baik dan tepat waktu.</li> <li>• Bersedia meminta maaf jika melakukan kesalahan.</li> <li>• Berani menanggung resiko.</li> </ul>

Terkait 18 nilai karakter yang telah dikemukakan di atas dianjurkan untuk ditanamkan pada semua peserta didik di semua jenjang sekolah. Pemilihan nilai-nilai tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan dan dapat dimulai dari nilai yang sederhana dan mudah dilaksanakan.

### 2.1.3 Pentingnya Penanaman Nilai Karakter pada Anak

Penanaman nilai karakter merupakan salah satu bagian dari tujuan pendidikan yang harus menjadi prioritas utama. Seiring perkembangan era globalisasi dimana terjadi kemerosotan moral, krisis nilai-nilai luhur dan lunturnya nilai karakter bangsa dilihat dari masih banyak ditemukannya perilaku menyimpang. Seorang anak usia dini belum bisa memahami nilai-nilai yang berkaitan dengan benar salah dan baik buruk, sehingga harus ditanamkan sejak dini, agar saat dewasa anak mampu membedakannya. Pembentukan karakter sendiri dapat melalui pendidikan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak usia SD akan lebih mudah dalam mengarahkan dan membimbing dalam penanaman nilai karakter bagi orang tua maupun guru. Sekolah merupakan tempat keseharian peserta didik yang diharapkan dapat mengatur proses pelaksanaan penguatan karakter. Penerapan karakter ini akan menjadi cara terbaik untuk menjamin peserta didik mempunyai kepribadian yang baik dalam kehidupannya. Menurut Rohendi (2016), pengenalan pendidikan karakter sangat tepat dimulai pada usia SD karena pada usia tersebut mudah menerima stimulus dari luar. Menanamkan nilai karakter pada peserta didik dapat dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler.

## 2.2 Media Pembelajaran

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Istilah media sering dikaitkan dengan kata teknologi yang berasal dari kata lain *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia ilmu). Gerlact dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) media secara garis besar ialah manusia, materi atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut KBBI, pembelajaran berasal dari kata belajar yang didasarkan kata ajar berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui. Belajar berarti berupaya untuk mendapatkan ilmu. Pembelajaran berarti cara, proses, perbuatan menjadikan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan yang memfokuskan adanya pemberian dan cara menyampaikan materi pelajaran (Harahap, Mastiur, dan Novita, 2022:31). Arsyad (2014:10) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan dan informasi dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat menarik perhatian, meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### 2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat untuk kegiatan pembelajaran. Fungsi utamanya adalah untuk tujuan instruksional dan media informasi yang perlu melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga adanya pembelajaran. Sanjaya (dalam Magdalena, 2021:86-88) mengemukakan fungsi tersebut dalam beberapa jenis sebagai berikut.

- a. Fungsi komunikasi, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, dengan adanya media pembelajaran peserta didik diharapkan lebih meningkatkan motivasi belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, melalui ini pembelajaran tidak hanya dalam bentuk menambah informasi, tetapi dapat meningkatkan dan menciptakan aspek kognitif, sikap, keterampilan peserta didik.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, hal ini diharapkan peserta didik dapat menyesuaikan pandangan dari informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberi banyak manfaat. Berikut adalah manfaatnya menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014:24).

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar lebih beragam tidak hanya monoton peserta didik mendengarkan guru berbicara.
- d. Peserta didik menjadi aktif dengan observasi, melakukan, memerankan, demonstrasi, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan menciptakan motivasi belajar, memudahkan untuk memahami materi pelajaran, dan membuat proses pembelajaran menarik, sehingga anak dapat lebih aktif.

### 2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak jenis mulai dari yang sederhana dan terjangkau sampai yang modern dan mahal. Adapun media yang dapat dibuat sendiri dan ada yang sudah tersedia atau buatan pabrik. Ada juga media yang sudah tersedia oleh alam yang dapat langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang untuk kepentingan pembelajaran. Jenis media pembelajaran dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seel dan Glasglow (dalam Arsyad, 2014: 35-37) sebagai berikut.

- a. Media tradisional, meliputi:
  - 1) visual diam yang di proyeksikan: proyeksi *overhead*, proyeksi *opaque*, *slides*, dan *filmstrips*;
  - 2) visual yang tak diproyesikan: gambar, poster, foto, dan grafik, diagram, *chart*, pameran, papan info, dan papan bulu;
  - 3) audio : rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *catridge*;
  - 4) penyajian multimedia: slide plus suara (*tape*), dan *multi-image*;
  - 5) visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, dan video;
  - 6) cetak: buku teks, modul, teks program, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*);
  - 7) permainan: teka-teki, simulasi, dan permainan papan; serta

8) realia: model, dan manipulatif.

b. Media teknologi mutakhir, meliputi:

- 1) media berbasis telekomunikasi: telekonfren dan kuliah jarak jauh; dan
- 2) media berbasis mikroprosesor: komputer.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas penelitian ini menggunakan media permainan. Menggunakan media permainan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, adanya partisipasi aktif dari peserta didik, memberikan umpan balik langsung, memungkinkan peserta didik dapat memecahkan masalah yang nyata, dan permainan memberikan pengalaman yang nyata. Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran bisa efektif dan efisien. Media permainan juga dapat disalahartikan peserta didik yaitu anak akan lebih fokus bermain daripada materi pelajaran yang terdapat dalam permainan tersebut.

## **2.3 Permainan Tradisional**

### **2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa yang tersebar di seluruh Indonesia dan kebanyakan dipengaruhi oleh lingkungan alamnya sehingga akan menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Umumnya permainan tradisional dilakukan oleh anak-anak, karena bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak. Permainan tersebut juga menjadi bentuk dari kegiatan bermain anak yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan fisik dan mental anak.

Menurut Parlebas (dalam Iswinarti, 2017:6), permainan tradisional adalah sebuah inovatif capaian dari budaya dan sejarah memiliki unsur kegembiraan, tetapi mencerminkan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak dapat belajar berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional yaitu permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan ini memiliki aturan dan dimainkan oleh banyak orang (Iswinarti, 2017:7). Dwi (2018:110) berpendapat bahwa permainan tradisional adalah permainan yang ditinggalkan secara turun temurun baik secara tulis, lisan ataupun tindakan, dan dimainkan menggunakan alat sederhana yang bertujuan untuk hiburan dan memuat nilai-nilai positif di dalamnya. Berdasarkan

pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk keragaman budaya secara turun temurun diwariskan yang memuat nilai-nilai karakter dan mendorong tumbuh kembang anak.

### 2.3.2 Klasifikasi Permainan Tradisional

Lavega (dalam Iswinarti, 2017:9-10) mengemukakan bahwa permainan tradisional terbagi menjadi 4 kategori yang masing-masing masih terbagi dalam beberapa jenis permainan. Klasifikasinya adalah sebagai berikut.

- a. Permainan psikomotor, permainan yang menggunakan gerakan dalam memainkannya, tetapi di antara pemain tidak memiliki komunikasi dalam gerakan tersebut. Contoh: engklek, layang-layang, dan yoyo.
- b. Permainan kerjasama, permainan yang memerlukan kerjasama antara pemain satu dengan yang lain. Misalnya: lompat tali, dan permainan yang membutuhkan nyanyian dan tarian secara bersamaan maupun saling sahutan.
- c. Permainan yang mempunyai lawan
  - 1) Satu lawan satu, dibedakan menjadi 2 perlawanan yaitu perlawanan simetris, contoh bergulat, bertempur dengan tongkat. Perlawanan tidak simetris, misalkan: panco.
  - 2) Satu lawan semua, salah seorang harus menangkap pemain yang lain.
  - 3) Semua lawan semua, perlawanan antar semua pemain, misalnya: balap karung, berebut bola.
- d. Permainan kerjasama-perlawanan
  - 1) Tim lawan tim, ada 2 kemungkinan yaitu perlawanan simetris, misal: gobak sodor, kasti, bentengan. Perlawanan non simetris, contohnya: menggelindingkan roda antar tim, saling mengejar antar tim.
  - 2) Satu lawan semua-semua lawan satu, misalnya pada permainan lingkaran berantai.
  - 3) Semua lawan semua, permainan yang terdiri beberapa tim setiap tim ada yang berpartner dan yang berlawanan.
  - 4) Permainan yang ambivalien, permainan yang memiliki kriteria yang tidak jelas, semua pemain bisa berteman maupun bermusuhan.

### 2.3.3 Manfaat Permainan Tradisional

Setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang berbeda-beda dan dapat dimanfaatkan untuk sarana pendidikan anak. Alat untuk permainan ini sangat sederhana yang tidak mengeluarkan banyak biaya, bahkan dapat menggunakan barang daur ulang. Anak dapat menggali informasi terhadap pengetahuan dalam permainan tradisional. Berikut adalah manfaat permainan tradisional.

- a. Pengembangan intelektual, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir logis, mengikuti aturan permainan, mengatur strategi, dan kreatifitas.
- b. Pengembangan sosial, dapat membantu anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, berkompetisi, berkerjasama dengan orang lain, belajar berkelompok dan menjadi pemimpin.
- c. Perkembangan kepribadian, dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, bangga dengan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki.

## 2.4 Permainan Tradisional Gobak Sodor

Bagian susbbab ini akan membahas terkait beberapa hal, yaitu pengertian, prosedur, dan manfaat permainan tradisional gobak sodor. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini.

### 2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional Gobak Sodor

Gobak sodor berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari kata gobag artinya bergerak bebas dan sodor berarti tombak yang tidak tajam. Sodor dalam permainan ini dimaksudkan sebagai garis yang membagi lapangan atau daerah bermain. Permainan ini dulunya dimanfaatkan prajurit untuk melatih kemampuan berperang karena dalam permainan ini dibutuhkan strategi dan kerjasama setiap anggota tim. Gobak sodor dikatakan juga berasal dari bahasa asing yaitu *go back to door*. Perubahan idiom ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Kata tersebut dalam lidah orang Jawa diucapkan *go bag so dor* dan menjadi kata gobak sodor. Setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda. Sebagai contoh di Jakarta disebut galasin, di Lumajang disebut kucing-kucingan, di Sumatra Utara disebut Margalah, di Nusa Tenggara Barat disebut kali kadang, dan lain sebagainya.

Mulyani (2016:161) menyatakan bahwa permainan gobak sodor merupakan permainan grub yang terdiri 2 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 3-5 orang yang biasanya dapat dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis yang ada. Menurut Hasanah dan Hardiyati (2016:71), gobak sodor mengajarkan anak menjadi jujur, terkadang ada anak yang tidak mengaku kalau dia disentuh teman yang berjaga di garis. Hal tersebut dapat disimpulkan Gobak sodor adalah jenis permainan tradisional yang dimainkan secara kelompok terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok jaga dan lawan. Setiap kelompok memiliki beberapa orang yang bertugas menjaga garis yang ada dengan merentangkan tangan, agar lawan tidak dapat menerobos garis tersebut. Area bermainnya berbentuk kotak persegi yang dibagi secara vertikal dan horizontal, serta luasnya disesuaikan dengan jumlah pemain. Gobak sodor merupakan permainan sederhana tanpa memerlukan peralatan yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari, dan kegesitan.

#### 2.4.2 Prosedur Permainan Tradisional Gobak Sodor

##### a. Aturan bermain

Permainan gobak sodor memiliki aturan yang disepakati bersama. Berikut adalah aturannya.

- 1) Membentuk kelompok, setelah dibagi semua pemain bersiap-siap pada garis start dan penjaga garis bersiap pada garis yang telah ditentukan.
- 2) Penjaga 1 hanya dapat bergerak disepanjang garis 1, penjaga 2 hanya bisa bergerak di sepanjang garis 2, dan seterusnya.
- 3) Kaki penjaga tidak boleh keluar garis dan hanya boleh menyentuh lawang dengan tangan.
- 4) Pemain harus bisa melewati setiap penjaga garis mulai garis pertama sampai terakhir tanpa tersentuh penjaga garis.
- 5) Tim yang dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis *start*.
- 6) Tim dapat dikatakan kalah jika salah satu pemain tersentuh oleh tim penjaga dan tim kalah harus berganti posisi menjadi tim jaga.
- 7) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan tersebut dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain

#### b. Cara bermain

Setelah selesai membuat arena permainan, membagi kelompok, dan menyepakati aturan yang akan digunakan dalam permainan gobak sodor. Permainan akan dimulai dengan cara sebagai berikut.

- 1) Sebelum permainan dimulai setiap kelompok memilih pemimpin untuk melakukan undian yang kalah akan menjadi penjaga dan yang menang sebagai pemain atau penyerang.
- 2) Kelompok penjaga dibagi menjadi 2, yaitu pemain yang menjaga garis vertikal dan pemain yang menjaga garis horizontal. Kemudian kelompok tersebut menepati garisnya masing-masing.
- 3) Kelompok yang menjadi penyerang memulai permainan dari garis start dan bersiap masuk.
- 4) Permainan akan dimulai setelah wasit membunyikan tanda dapat berupa peluit.
- 5) Penyerang berusaha melewati garis depan dan menghindari tubuhnya tidak disentuh oleh tim penjaga.
- 6) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki tidak melewati garis maupun salah satu kaki saja yaitu kaki satu lagi melayang atau tidak menyentuh tanah.
- 7) Permainan dikatakan berhenti dan melakukan pergantian apabila salah satu pemain melanggar aturan yang disepakati.
- 8) Pemain dapat berganti dengan anggota kelompoknya pada saat permainan sedang berhenti atau dengan persetujuan wasit.
- 9) Tim baru dapat dikatakan menang jika semua anggota kelompok penyerang melewati semua garis menuju garis finis dan kembali lagi ke garis start.
- 10) Tim dikatakan kalah apabila salah satu anggota kelompok penjaga dapat menyentuh seorang di kelompok penyerang.

Cara bermain permainan gobak sodor di berbagai daerah umumnya sama, namun ada sedikit perbedaan di beberapa daerah diantaranya adalah sebagai berikut.



- d. Meningkatkan perkembangan kepribadian: meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa empati dan sportifitas.
- e. Memupuk perkembangan sosial: melatih kesabaran dan pengendalian diri, mengontrol emosi.

Permainan gobak sodor juga memiliki manfaat penting untuk perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Saat bermain secara tidak langsung anak akan belajar mengatur strategi untuk mengecoh lawan dan juga dapat memeperhitungkan dan memprediksi apa yang akan terjadi akan strategi yang telah dibuat.

## **2.5 Pemanfaatan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran**

Struktur K-13 di SD pada dasarnya memuat materi terkait karakter untuk setiap muatan pembelajaran. Integritas pembentukan karakter pada muatan pembelajaran di SD mengarah pada internalisasi nilai dalam perilaku sehari-hari. Kegiatan bermain adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menjadi sumber kesenangan dan menjadi sarana belajar. Menggunakan pembelajaran yang menarik dan efektif diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Guru dapat memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan tersebut harus dapat menciptakan pengalaman peserta didik sendiri, tetapi guru juga harus tetap mendampingi agar peserta didik tidak bermain-main dan bercanda yang tidak berarti saat melakukan permainan.

Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang dengan mengikuti aturan dan tujuan tertentu. Permainan apabila bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat menjadi sumber belajar atau media belajar (Arsyad, 2007). Pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, untuk mengoptimalkan non-kognitif peserta didik. Satu aspek tumbuh kembang anak yang dapat terfasilitasi dengan baik dengan penggunaan permainan tradisional adalah aspek motorik dan pertumbuhan anak (Yudiwinata, 2014).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu permainan tradisional gobak sodor. Peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi dapat menemukannya dan menerapkan dalam kehidupan

sehari-hari. Permainan gobak sodor menjadi media pembelajaran interaktif untuk berbagai muatan pembelajaran dengan sedikit dimodifikasi sedemikian rupa supaya menarik dan cocok untuk pembelajaran. Permainan ini juga mengandung nilai-nilai karakter. Hal ini membuat peserta didik juga lebih mengenal keragaman budaya dengan suasana yang menyenangkan.

Pengaplikasian media berupa permainan gobak sodor dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan cara, guru berdemonstrasi media terlebih dahulu, guru menjelaskan media yang digunakan dan prosedur permainannya. Media ini memiliki keunggulan, yaitu: (1) melatih kemampuan anak dalam bekerja sama dengan membantu temannya agar dapat meloloskan diri dari penjagaan tanpa tersentuh; (2) melatih belajar menghargai orang lain dengan berempati menerima kelebihan dan kekurangan teman saat bermain; (3) dapat mengasah otak dengan menyusun strategi untuk mencapai akhir permainan. Media ini juga memiliki kekurangan yaitu: (1) waktu yang dibutuhkan banyak; dan (2) ukuran media yang besar.

Penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya permainan gobak sodor dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan 6 di kelas IV SD yang memuat KD bahasa Indonesia, PPKn, matematika, dan PJOK. Menggunakan kegiatan eksplorasi dan memberikan penguatan nilai karakter. Alasan difokuskannya pada pembelajaran 4 dan 6, karena muatan pada pembelajaran tersebut terdapat materi membutuhkan perantara agar mudah dipahami. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi baru untuk perantara berupa media pembelajaran permainan yang dapat membuat materi yang diajarkan mudah dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai KD.

## **2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal tersebut juga sebagai bahan pertimbangan judul yang telah diajukan. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan.

Penelitian pertama yaitu penelitian dari Ariyanti (2014) yang bertujuan meningkatkan kegiatan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan gobak sodor. Hasil penelitiannya menunjukkan gobak sodor dapat meningkatkan kegiatan sosial emosional anak. Hal menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

dari pra siklus 31%, siklus I menjadi 56%, dan siklus II meningkat menjadi 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan gobak sodor dapat melatih kemampuan anak dalam mengendalikan perasaan.

Selanjutnya dari Ramadhani (2018) yang memiliki tujuan mengidentifikasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional anak untuk melestarikan permainan tradisional. Berdasarkan hasil indentifikasi diperoleh permainan tradisional anak memiliki nilai pendidikan nasional. Aspek karakter personal dan sosial banyak ditemukan di permainan tradisional, aspek lainnya yaitu karakter kebangsaan dan keagamaan.

Pratiwi dan Faudah (2020) dengan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui karakter siswa dalam hal menghargai prestasi dari permainan egrang. Hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan permainan tradisional tidak hanya dapat mendorong peserta didik dalam berinteraksi sosial dan menghargai prestasi teman. Egrang terdapat beberapa karakter salah satunya yaitu menghargai prestasi. Bermain egrang juga merupakan usaha untuk menghargai dan melestarikan budaya.

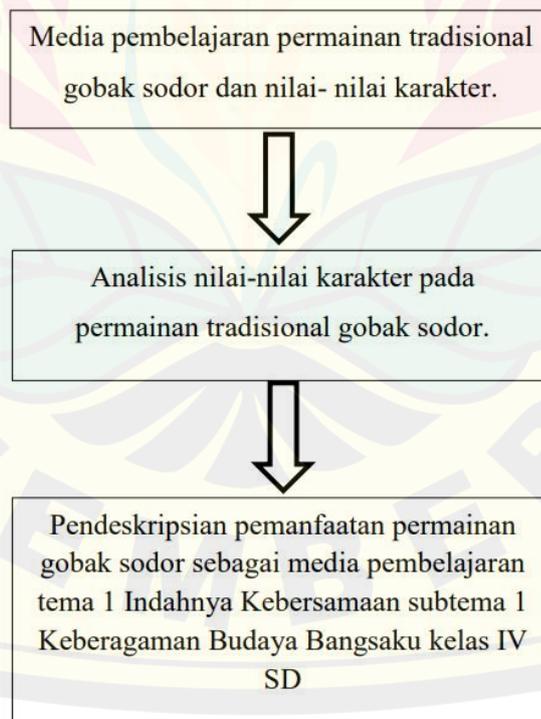
Penelitian dari Rianto dan Yulianingsih (2021) yang bertujuan mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. Hasil dari penelitian ini adalah permainan bola bekel, petak umpet, engklek, gobak sodor, lompat tali, congklak, dan ular tangga masih dilestarikan atau dimainkan. Nilai karakter yang terbentuk yaitu menumbuhkan sikap toleransi, empati, dapat mengasah kemampuan emosional, sikap sabar menunggu, kerja keras, melatih keterampilan, ketepatan, ketangkasan, dan sportivitas.

Susena, Santoso, dan Setyaningsih (2021) dengan penelitian yang bertujuan untuk menunjukkan unsur etnosport dari permainan gobak sodor. Hasil dari penelitian ini adalah permainan gobak sodor adalah permainan sederhana yang sifatnya hanya untuk kesenangan anak tidak hanya itu terdapat juga beberapa unsur yaitu keterampilan motorik, kognitif (kemampuan berpikir), keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi. Tanpa disadari anak melakukan sebuah interaksi sosial dan mendapatkan sebuah pelajaran tentang arti kejujuran, kekompakan, dan melatih mental.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter anak dapat melalui permainan tradisional, permainan ini tidak hanya untuk kesenangan semata tetapi menyimpan banyak nilai karakter. Permainan tradisional yang merupakan bagian dari keragaman budaya perlu dijaga dan dilestarikan. Gobak sodor terdapat nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial dalam aspek pengendalian diri, kerjasama, dan empati. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu tidak hanya menganalisis nilai karakter dalam permainan gobak sodor, tetapi mengintegrasikan dalam pembelajaran salah satunya digunakan untuk media pembelajaran.

## 2.7 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan penelitian “Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo” diperoleh kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

- a. Permainan tradisional gobak sodor adalah media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, fokus penelitian ini adalah nilai-nilai karakter yang ada pada permainan gobak sodor serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran tema 1 indahny kebersamaan siswa kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.
- b. Nilai-nilai karakter belum diketahui bagaimana nilai karakter yang terdapat dalam permainan gobak sodor, sehingga perlu adanya analisis nilai dengan acuan nilai-nilai karakter.
- c. Setelah melakukan analisis nilai-nilai karakter, mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran tema 1 indahny kebersamaan siswa kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.



## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Topik yang diuraikan pada bab ini meliputi: (1) rancangan dan jenis penelitian; (2) waktu dan tempat penelitian; (3) definisi operasional (4) data dan sumber data; (5) metode pengumpulan data; (6) instrumen penelitian; (7) prosedur penelitian; dan (8) teknik analisis data.

### **3.1 Rancangan dan Jenis penelitian**

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Masyhud (2021:28) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif tidak menekankan pada penelitian generalisasi, tetapi lebih menekankan aspek pemahaman dalam suatu masalah. Penelitian dilakukan dalam bentuk kata atau frasa yang menggambarkan suatu fenomena tertentu, bukan berupa hasil pengukuran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu keadaan dan kondisi secara ilmiah tanpa membutuhkan hipotesis (Masyhud, 2021:106). Penelitian ini untuk mendeskripsikan mengenai nilai-nilai karakter permainan gobak sodor dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran peserta didik kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo tahun pelajaran 2022/2023.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian ini adalah SDN 4 Sumberwaru Situbondo pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Alasan pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas beberapa pertimbangan sebagai berikut.

1. Kondisi pembelajarannya sesuai dengan kurikulum yang ada, sehingga dalam proses pembelajarannya tidak jauh berbeda dengan SD lainnya.
2. Adanya kerjasama dari pihak sekolah, guru, dan peserta didik.

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya perbedaan interpretasi dan persepsi. Adapun istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Nilai karakter adalah suatu kumpulan nilai dan norma berlaku di lingkungan masyarakat yang menjadi pedoman dalam bertindak dan bersikap yang terdiri dari religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, cinta damai, peduli sosial, gemar membaca, peduli lingkungan, bersahabat/komunikatif, dan tanggung jawab,
- b. Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok oleh peserta didik kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo tahun pelajaran 2022/2023 menggunakan area permainan berupa garis vertikal dan horizontal dengan mengikuti prosedur permainan yang telah ditentukan, serta mengandung nilai-nilai karakter.
- c. Media pembelajaran yaitu semua bentuk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan konten yang membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik berupa media permainan gobak sodor.

### 3.4 Data dan Sumber Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah hasil observasi. Data yang diambil melalui observasi yaitu nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional gobak sodor yang dimainkan peserta didik kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo. Sumber data penelitian ini adalah permainan gobak sodor.

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan kegiatan pengamatan terhadap objek. Kegiatan observasi terhadap peserta didik yang melakukan permainan gobak sodor. Hal ini digunakan untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang muncul dalam permainan gobak sodor serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

- a. Mempraktikkan permainan gobak sodor.
- b. Mengamati pemain dalam bermain gobak sodor.
- c. Mengumpulkan data yang telah ditemukan.
- d. Memindahkan data ke dalam tabel pemandu pengumpulan data.
- e. Memberi kode dan mengklasifikasi data-data tersebut berdasarkan nilai arakter yang telah ditetapkan.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini memerlukan instrumen pemandu untuk mempermudah dalam pengolahan data yaitu berupa tabel, pengkodean, dan pedoman wawancara. Tabel terdiri tabel pengumpulan data dan tabel pemandu analisis data untuk mempermudah pengelompokan kegiatan yang mengandung nilai karakter, serta digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Pedoman wawancara digunakan untuk mempermudah dalam mendapatkan suatu gambaran permasalahan lebih lengkap.

Tabel 3.1 Tabel Pengumpulan dan Analisis Data

No.	Gambar Kegiatan	Paparan Data	Nilai Karakter	Kode	Interpretasi Data
1					
2					
3					
4					
Dst					

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap adalah sebagai berikut.

- a. Tahap persiapan, meliputi pemilihan judul, penyusunan tinjauan pustaka, dan metode penelitian.
- b. Tahap pelaksanaan, meliputi pengumpulan data, analisis data, dan menyimpulkan data.
- c. Tahap penyelesaian, meliputi penyusunan laporan, revisi laporan penelitian, dan penggandaan laporan penelitian.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Proses analisis data terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:337). Langkah-langkah menganalisis data kualitatif, yaitu sebagai berikut.

#### a. Tahap reduksi data

Reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih, memfokuskan pada hal penting, serta membuang data yang tidak perlu. Data yang diambil adalah data yang mengandung nilai karakter. Memberikan perhatian khusus pada daya yang dianggap penting dan kemudian menginterpretasikan apa yang disampaikan dalam data dan memberikan penamaan yang berupa kode.

#### b. Tahap penyajian data

Penyajian data dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu pengkodean, pendeskripsian, dan penginterpretasi.

##### 1. Pengkodean

Pemberian kode dilakukan untuk mempermudah dalam mengklasifikasi data berdasarkan kategori yang sudah ditentukan. Miles dan Huber (2014:98) berpendapat bahwa penamaan kode disarankan tidak menggunakan angka dan seharusnya berhubungan erat dengan istilah yang digunakan. Bersumber pendapat tersebut, maka data dikelompokkan berdasarkan 18 nilai karakter menjadi 5 nilai utama yaitu sebagai berikut.

#### a) Nilai hubungan manusia dengan tuhan (NT)

1) Nilai religius : NRE

#### b) Nilai hubungan manusia dengan diri sendiri (ND)

1) Nilai jujur : NJU

2) Nilai kreatif : NKR

3) Nilai mandiri : NMA

4) Nilai tanggung jawab : NTJ

5) Nilai disiplin : NDI

6) Nilai kerja keras : NKK

7) Nilai rasa ingin tahu : NRIT

8) Nilai menghargai prestasi : NMP

- 9) Nilai gemar membaca : NGM
- c) Nilai hubungan manusia dengan sesama (NS)
  - 1) Nilai toleransi : NTO
  - 2) Nilai cinta damai : NCD
  - 3) Nilai bersahabat/komunikasi : NBK
  - 4) Nilai peduli sosial : NPS
  - 5) Nilai demokratis : NDE
- d) Nilai hubungan manusia dengan lingkungan (NL)
  - 1) Nilai peduli lingkungan : NPL
- e) Nilai hubungan manusia dengan kebangsaan (NK)
  - 1) Nilai cinta tanah air : NCTA
  - 2) Nilai semangat kebangsaan : NSK

Setelah klasifikasi dan pengkodean, data yang diidentifikasi dengan nilai karakter dimasukkan ke dalam tabel pengumpulan data.

## 2. Pendeskripsian data

Pendeskripsian data dilakukan terhadap data-data yang sudah dikategorikan sesuai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor.

## 3. Penginterpretasi data

Interpretasi data dilakukan pada data yang membutuhkan keterangan, penguraian maupun penafsiran sesuai muatan nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor yang menjadi objek penelitian.

## c. Tahap penarikan kesimpulan

Tahap ini kesimpulan dapat ditarik tentang hasil analisis, sebelumnya harus memeriksa kembali tahap reduksi dan penyajian data untuk menentukan kesesuaian dokumen yang dianalisis. Kesimpulan ini akan didapatkan nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran di SD.

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan meliputi: (1) nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional gobak sodor; (2) pemanfaatan permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran di SD; dan (3) Pembahasan.

### 4.1 Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor

Nilai karakter sangat penting ditanamkan sejak dini, karena karakter anak dapat mudah terbentuk. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada analisis nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional gobak sodor dengan prosedur bermain yang disesuaikan dan disepakati bersama. Terdapat 11 nilai karakter yakni religius, rasa ingin tahu, disiplin, peduli sosial, demokratis, kreatif, tanggung jawab, jujur, kerja keras, bersahabat/komunikatif, dan menghargai prestasi.

#### a. Religius

Religius merupakan nilai karakter utama dalam pendidikan yang berupa hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam. Nilai tersebut berguna dan dilakukan orang dan bentuk sikap maupun tindakan ketaatan dalam menjalankan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari. Nilai religius yang terdapat dalam permainan gobak sodor adalah keterkaitan antara manusia dan Tuhannya. Berikut kegiatan permainan gobak sodor yang mengandung nilai karakter religius.

Tabel 4.1 Analisis Nilai Religius

Kegiatan	Deskripsi
Berdo'a sebelum bermain gobak sodor.	Kegiatan ini mengandung nilai religius dimana peserta didik sebelum bermain gobak sodor berdo'a kepada Tuhan. Hal tersebut menunjukkan nilai karakter religius karena peserta didik tetap menjalankan perintah Tuhan meski dalam keadaan atau kegiatan apapun.

Bedasarkan dari kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwasanya berdo'a sebelum melakukan kegiatan sangat penting, karena untuk mendapatkan ridha dari Tuhan. Berdo'a sebelum bermain gobak sodor mengharapkan kelancaran dan

keselamatan agar tidak ada yang terluka maupun cedera selama permainan berlangsung.

b. Rasa ingin tahu

Nilai rasa ingin tahu merupakan sikap yang menunjukkan upaya dan keinginan besar untuk mengetahui sesuatu lebih dalam. Hal tersebut dapat dipelajari dengan cara melihat dan mendengar, bahkan dapat mencari tahu sendiri. Nilai ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat peserta didik menjadi pengamat dan pemikir yang aktif, sehingga mendapat banyak informasi mengenai sesuatu. Berikut nilai karakter rasa ingin tahu yang terkandung dalam permainan gobak sodor.

Tabel 4.2 Analisis Nilai Rasa Ingin Tahu

Kegiatan	Deskripsi
Penjelasan aturan permainan.	Kegiatan gobak sodor ini mengandung nilai karakter rasa ingin tahu. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang memperhatikan dan mendengarkan, bahkan bertanya tentang aturan bermain gobak sodor. Karena rasa ingin tahunya ini peserta didik dapat tahu dan menjalankan bermain gobak sodor sesuai aturan yang telah disepakati.
<i>Recalling</i> nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor.	Kegiatan ini menggambarkan nilai rasa ingin tahu. Setelah eksplorasi lingkungan yaitu dengan bermain gobak sodor. Guru menciptakan suasana yang dapat mengundang rasa ingin tahu seperti pada kegiatan ini yaitu dengan menanyakan apa yang dipelajari dari kegiatan bermain gobak sodor dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor.

Kegiatan yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik senantiasa memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar dilihat dari memperhatikan dan mendengar penjelasan dari guru dan temannya. Nilai tersebut sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat mengetahui secara luas tentang permainan tradisional gobak sodor.

c. Disiplin

Nilai disiplin adalah sikap taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Nilai ini memiliki manfaat mengembangkan pribadi menjadi lebih baik dan mengendalikan diri untuk melakukan tindakan yang menyimpang dari

aturan. Disiplin sangat penting untuk diri sendiri karena akan membuat orang akan lebih percaya terhadap kita.

Tabel 4.3 Analisis Nilai Peduli Sosial

Kegiatan	Deskripsi
Tim penjaga menempatkan diri sesuai peran yaitu berada di garis masing-masing.	Kegiatan ini juga menunjukkan nilai karakter disiplin yaitu tim penjaga menempati garis yang telah ditentukan sesuai peraturan yang telah disepakati.
Tim penyerang berada digaris <i>start</i> .	Kegiatan tersebut juga menggambarkan nilai karakter disiplin, yaitu tim penyerang berada di garis <i>start</i> sesuai peraturan yang telah disepakati.
Tim penjaga menyentuh salah satu anggota tim penyerang.	Kegiatan ini juga menggambarkan nilai karakter disiplin yaitu tim penyerang yang tersentuh tim penjaga keluar dari permainan sesuai peraturan yang telah disepakati.
Salah satu anggota tim penjaga melanggar aturan yaitu kaki melewati garis.	Kegiatan ini juga menunjukkan nilai karakter disiplin. Tim penjaga melakukan pelanggaran yaitu kaki melewati garisnya, sehingga adanya pengurangan poin sesuai peraturan yang telah disepakati.
Ketua tim penjaga mengatur anggotanya agar berada digaris yang sudah ditentukan.	Kegiatan ini juga menggambarkan nilai karakter disiplin. Ketua tim mengatur anggotanya untuk tetap dalam posisinya, agar permainan berjalan sesuai peraturan yang telah disepakati.

Beberapa kegiatan di atas menunjukkan bahwa semua anak masih mau mematuhi peraturan yang telah disepakati. Kelima kegiatan tersebut yaitu semua pemain berusaha untuk mematuhi aturan yang dibuat agar permainan senantiasa berjalan lancar tanpa adanya perselisihan. Lingkungan sekolah adalah tempat yang tepat untuk menumbuhkan kedisiplinan anak. Menaati dan mematuhi peraturan sekolah adalah contoh atau kebiasaan yang dapat membuat anak disiplin.

#### d. Peduli sosial

Nilai peduli sosial harus dimiliki semua orang karena manusia sebagai makhluk sosial diharapkan dapat peka terhadap kondisi dan keadaan sekitar, serta dapat selalu memberikan bantuan pada orang lain. Menumbuhkan nilai kepedulian dalam diri anak sejak dini akan sedikit sulit di era kemajuan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi dapat membuat anak akan acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar. Anak harus dibiasakan untuk peduli dengan sekitar agar dapat timbul kesadaran dan kebiasaan rasa peduli sosial dengan manusia dan

lingkungan. Berikut nilai karakter peduli sosial yang terdapat dalam permainan gobak sodor.

Tabel 4.4 Analisis Nilai Peduli Sosial

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>
Membuat arena/lapangan gobak sodor.	Kegiatan tersebut menggambarkan adanya nilai karakter peduli sosial. Hal tersebut ditunjukkan saat peserta didik secara suka rela ikut membantu dalam proses pembuatan lapangan/arena bermain gobak sodor.

Berdasarkan kutipan di atas menunjukkan bahwa setiap anak masih memiliki rasa peduli sosial yang cukup tinggi terhadap keadaan sekitar. Perbedaan suku, bahasa, ras, budaya dan agama tidak membatasi untuk memiliki rasa peduli kepada semua orang. Peduli tidak hanya membantu orang yang kesusahan tetapi dapat juga dengan malakukan gotong royong untuk melakukan sesuatu.

#### e. Demokratis

Nilai karakter demokratis merupakan sikap yang mengutamakan kesetaraan. Bebas mengemukakan pendapat, terbuka dalam berkomunikasi, dan menghargai hak serta kewajiban orang lain merupakan contoh demokratis. Perbedaan tidak dapat dihindarkan dalam lingkungan bermasyarakat, tetapi kesetaraan harus dijunjung agar setiap orang tidak berpikir adanya yang diistimewakan maupun diprioritaskan untuk segala urusan. Berikut kegiatan permainan gobak sodor yang menunjukkan nilai karakter demokratis.

Tabel 4.5 Analisis Nilai Demokratis

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>
Kapten setiap tim melakukan hompimpa untuk menentukan pemain yang bermain pertama.	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai demokratis. Hal ini ditunjukkan dalam melakukan hompimpa bertujuan untuk mencari urutan atau giliran dalam bermain gobak sodor dilakukan secara terbuka.
Ketua tim yang bermain pertama melakukan suit untuk menentukan penyerang dan penjaga.	Kegiatan ini menggambarkan nilai karakter demokratis. Karena dalam menentukan tim penyerang dan tim penjaga dilakukan secara terbuka dengan cara suit dimana yang menang akan menjadi penyerang dan yang kalah akan menjadi penjaga.

Kegiatan tersebut mencerminkan nilai demokratis yaitu dalam menentukan pemain harus melakukan pemilihan secara bermusyawarah dan terbuka tanpa adanya paksaan maupun tekanan dari luar, contohnya dengan menggunakan

hompimpa atau suit. Hal ini dilakukan agar tidak adanya rasa diistimewakan dan pilih kasih. Kegiatan tersebut murni keberuntungan mereka saat melakukan hompimpa maupun suit. Berdasarkan kedua kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan secara terbuka merupakan pilihan yang baik agar mereka dapat dengan lapang dada menerima hasil yang muncul.

#### f. Kreatif

Nilai kreatif adalah kemampuan yang dapat menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas seseorang dapat diasah melalui berbagai cara seperti mengambil sudut pandang yang berbeda dan berimajinasi. Menciptakan suasana belajar yang dapat memunculkan ide kreatif peserta didik, sehingga dapat memberikan semangat dan motivasi anak untuk menghasilkan karya, serta dapat meningkatkan kinerja otak agar lebih produktif. Berikut kegiatan permainan gobak sodor yang menunjukkan nilai karakter kreatif.

Tabel 4.6 Analisis Nilai Kreatif

Kegiatan	Deskripsi
Tim penjaga berkumpul untuk menyusun strategi dan menentukan tugas jaga garis	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai karakter kreatif. Tim penjaga dituntut untuk menyusun strategi atau taktik untuk mempersulit lawan melewati garis yang dijaga dan merundingkan anggota yang akan menjaga garis sesuai kemampuan.

Berdasarkan kegiatan gobak sodor di atas dapat disimpulkan bahwa nilai karakter kreatif sangat dibutuhkan sejak dini untuk membuat anak lebih produktif dan dapat menemukan jalan keluar dari sebuah permasalahan. Kreatifitas juga sangat mendorong perkembangan anak untuk berpikir lebih luas.

#### g. Tanggung jawab

Nilai karakter tanggung jawab merupakan kesadaran seseorang akan tugas yang telah diberikan sesuai dengan aturan yang berlaku. Pembentukan karakter ini ditanamkan sejak dini dengan memberikan pemahaman dan membimbing. Tanggung jawab dapat membuat seseorang bertindak dengan hati-hati dalam melakukan sesuatu dan berani menanggung resiko dari segala perbuatan. Berikut nilai karakter tanggung jawab yang terdapat dalam permainan gobak sodor.

Tabel 4.7 Analisis Nilai Tanggung Jawab

Kegiatan	Deskripsi
Tim penjaga menempatkan diri sesuai peran yaitu berada di garis masing-masing.	Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter tanggung jawab. Tim penjaga akan menempatkan diri sesuai peran mereka 1 orang akan berada di garis vertikal dan 4 orang akan berada digaris horizontal. Hal ini menunjukkan tanggung jawab mereka atas peran yang telah di diskusikan dengan kelompoknya
Tim penyerang berada digaris <i>start</i> .	Kegiatan ini menunjukkan nilai karakter tanggung jawab. Tim penyerang akan berada di belakang garis <i>start</i> yang telah ditentukan sebelum permainan gobak sodor dimulai.

Kegiatan di atas menggambarkan nilai tanggung jawab yang dapat ditunjukkan dari kedua kegiatan gobak sodor tersebut yaitu tim penjaga dan tim penyerang telah siap berada di posisi mereka sebelum permainan dimulai. Tanggung jawab sudah menjadi bagian hidup manusia baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara. Berdasarkan kedua kegiatan ini dapat disimpulkan bahwasanya setiap orang memiliki tanggung jawab masing-masing dalam melakukan sesuatu dan kesanggupan dalam menjalankan tugas dan kewajiban sesuai peraturan yang telah ditentukan.

#### h. Jujur

Nilai karakter jujur adalah dasar dari perilaku yang dapat mencirikan baik buruknya seseorang. Kejujuran sangat dibutuhkan dalam pendidikan ditengah maraknya isu kecurangan di bidang akademik. Membangun kejujuran dapat dimulai dari membiasakan jujur pada diri sendiri. Melatih kejujuran anak dapat dimulai sejak dini agar kelak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik dan dapat dipercaya semua orang. Seseorang dapat dikatakan jujur apabila tindakan dan perkataan sejalan. Suatu kunci keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya dilihat dari hasilnya, tetapi proses mencapai hasil yang memuaskan. Berikut nilai karakter jujur yang terdapat dalam permainan gobak sodor.

Tabel 4.8 Analisis Nilai Jujur

Kegiatan	Deskripsi
Tim penjaga menyentuh salah satu anggota tim penyerang.	Kegiatan ini menunjukkan nilai karakter jujur. Tim penjaga berhasil menyentuh salah satu anggota tim penyerang dan setelah itu tim penyerang yang tersentuh keluar lapangan dan menunggu permainan selesai. Hal tersebut menguji kejujuran dari kedua tim dalam mengakui pelanggaran yang telah dilakukan.
Salah satu anggota tim penjaga melanggar aturan yaitu kaki melewati garis.	Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter jujur. Salah satu anggota tim penjaga melanggar aturan yang telah disepakati yaitu kaki yang keluar garis yang dijaganya dan point akan di kurangi. Hal ini peserta didik harus berkata jujur saat melanggar peraturan yang telah disepakati bersama.

Kegiatan di atas menunjukkan nilai karakter jujur yang dapat digambarkan dari kedua kegiatan gobak sodor yaitu tim penyerang dan penjaga harus patuh pada aturan yang telah ditetapkan, jika melanggar salah satu aturan harus mengakui kesalahan yang diperbuat dengan apa adanya. Nilai jujur akan terbentuk dari pengalaman bermain gobak sodor. Berdasarkan kegiatan tersebut disimpulkan jika melakukan kesalahan harus mengakuinya, tidak boleh berbuat curang dalam segala hal. Kejujuran dapat dimulai dari diri sendiri kemudian orang lain dan lingkungan.

#### i. Kerja keras

Nilai kerja keras adalah tindakan yang dilakukan secara bersungguh-sungguh untuk mencapai tujuan, tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah, dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Nilai ini dapat membuat orang pantang menyerah, pekerja keras, dan disiplin, serta mampu menghargai semua yang dimiliki meskipun itu sedikit. Kerja keras harus di berengi tanggung jawab karena saat mengatasi permasalahan dengan bersungguh-sungguh kita harus bertanggung jawab atas resiko yang muncul dari setiap keputusan yang diambil saat menangani masalah tersebut. Berikut nilai karakter kerja keras yang terdapat dalam permainan gobak sodor.

Tabel 4.9 Analisis Nilai Kerja Keras

Kegiatan	Deskripsi
Salah satu anggota dapat lolos ke garis finish	Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter kerja keras. Masing-masing anggota tim penyerang berusaha melewati penjagaan dan akhirnya lolos sampai garis finish. Hal ini juga didukung kerja sama tim yang kompak dan taktik yang bagus.
Tim penjaga mencegah tim penyerang agar tidak bisa melewati garis yang dijaganya	Kegiatan ini menggambarkan nilai karakter kerja keras. Tim penjaga berusaha untuk mencegah tim penyerang melewati garis yang dijaga masing-masing. Hal tersebut dibutuhkan kelincahan, fokus, kecepatan, dan mampu menebak arah lawan akan berlari. Setiap anggota tim penjaga berperan penting dalam hal ini karena masing-masing penjaga garis mempunyai tanggung jawab dalam menjaga garisnya.
Tim penyerang berusaha menerobos garis-garis yang dijaga	Kegiatan ini menunjukkan nilai karakter kerja keras. Tim penyerang berusaha untuk melewati setiap penjaga garis. Hal tersebut dibutuhkan kecepatan, kelincahan yang mampu mengecoh penjaga garis, dan kerjasama setiap anggota penyerang untuk melakukan strategi yang telah dibuat.

Beberapa kegiatan di atas menunjukkan nilai karakter kerja keras dimana ketiga kegiatan gobak sodor tersebut yaitu semua anggota tim penyerang berusaha untuk melewati garis sampai *finish* yang dijaga tanpa disentuh, dan anggota tim penjaga berusaha untuk menjaga garis agar lawan tidak dapat lolos sampai garis akhir. Kedua tim sama-sama bekerja keras pada peran dan posisinya untuk mencapai kemenangan. Kesimpulan dari kegiatan tersebut adalah semua orang harus senantiasa bekerja keras dalam segala hal untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Segala bentuk rintangan dan hambatan harus dihadapi walaupun ada resiko dibelakangnya.

#### j. Bersahabat/ komunikatif

Nilai bersahabat/ komunikatif merupakan suatu sikap untuk bergaul, bekerjasama, dan bersenang-senang bersama dengan orang lain. Nilai ini modal utama dalam hidup bermasyarakat karena manusia harus dapat membaaur dengan orang lain. Seseorang yang dengan mudah bergaul biasanya dapat menyampaikan pesan dengan baik dan merespon dengan cara yang tepat dapat dengan mudah diterima dilingkungannya. Berikut kegiatan permainan gobak sodor yang menunjukkan nilai karakter bersahabat/ komunikatif.

Tabel 4.10 Analisis Nilai Bersahabat/ Kominikatif.

Kegiatan	Deskripsi
Peserta didik berkumpul, bermain, dan saling kerjasama satu sama lain dalam permainan gobak sodor.	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai bersahabat/komunikatif. Peserta didik terlihat senang berkumpul dan bermain gobak sodor bersama di luar ruangan. Adanya kerjasama dalam bermain gobak sodor. Karena dalam permainan ini dapat mempererat persahabatan mereka dan membuat mereka semakin tahu karakter satu sama lain.

Berdasarkan kegiatan di atas disimpulkan bahwa dalam hidup bermasyarakat harus bisa bergaul agar dihargai orang lain. Pada lingkungan sekolah harus berteman dengan semuanya tanpa membeda-bedakan, bersikap sopan, dan tidak berbuat kasar pada teman. Supaya teman aman dan nyaman akan keberadaan kita.

#### k. Menghargai prestasi

Nilai karakter menghargai prestasi merupakan sikap yang harus dimiliki semua orang dalam kehidupan sehari-hari, agar terhindar dari sifat dengki dan iri terhadap pencapaian orang lain. Bersyukur akan prestasi yang diraih dan menghargai hasil usaha baik dari diri sendiri maupun orang lain. Mendukung apapun yang dilakukan teman dan tidak mematahkan semangat orang lain. Menghargai prestasi dapat dalam bentuk apresiasi berupa hadiah bahkan motivasi untuk meningkatkan semangat seseorang. Berikut kegiatan permainan gobak sodor yang menunjukkan nilai karakter menghargai prestasi.

Tabel 4.11 Analisis Nilai Menghargai Prestasi

Kegiatan	Deskripsi
Pemberian hadiah snack pada kelompok yang menang dalam permainan gobak sodor	Kegiatan ini menunjukkan nilai menghargai prestasi. Setelah permainan selesai dan telah menemukan pemenang dalam permainan gobak sodor. Pemenang dapat diberikan penghargaan berupa hadiah barang maupun ucapan atas hasil kerja keras peserta didik.

Kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa menghargai prestasi sangat penting berupa apresiasi atas hasil akhir yang baik maupun buruk agar dapat tetap semangat mencapai hasil yang diinginkan. Mensyukuri kemampuan yang dimiliki dan bekerja keras meningkatkannya. Saat hasil buruk tidak menyalahkan orang lain, tetapi beri semangat, kompensasi atas karya dan jeri payahnya, serta masukan atau kritikan yang membangun.

#### **4.2 Pemanfaatan Permainan Gobak Sodor sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Permainan tradisional gobak sodor mengandung nilai-nilai karakter, selain untuk media untuk mengembangkan karakter, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kelas IV SD. Pemanfaatan dalam penelitian ini dapat disesuaikan dengan perkembangan afektif dari peserta didik, karena nilai-nilai karakter ini berkaitan dengan sikap, tindakan, dan kepribadian peserta didik. Permainan gobak sodor merupakan bagian dari keanekaragaman budaya yang cocok dengan isi tema 1 subtema 1 keberagaman budaya bangsaku yaitu membahas tentang permainan tradisional. Fokus pembelajaran 4 dan 6 dengan muatan pembelajaran bahasa Indonesia, PPKn, matematika, dan PJOK. Berikut adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran permainan gobak sodor.

Pertemuan pertama selain gobak sodor juga menggunakan beberapa media tambahan seperti media gambar dan teks bacaan untuk menunjang pembelajaran. Media gambar untuk pengenalan permainan tradisional di Indonesia, teks bacaan digunakan untuk materi gagasan pokok dan pendukung, dan permainan gobak sodor sendiri pada pertemuan ini digunakan untuk materi segi banyak yaitu menemukan konsep segi banyak dari lapangan gobak sodor. Pertemuan kedua secara keseluruhan menggunakan gobak sodor sebagai media pembelajarannya. Hal ini diterapkannya kegiatan eksplorasi yaitu bermain gobak sodor untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang diawali dengan berdoa, absen, menyanyi terlebih dahulu. Guru memposisikan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya dan menjelaskan cara bermain gobak sodor. Membagi tim jaga dan tim serang dan memposisikan diri ditempat untuk siap bermain. Permainan dilakukan secara bergantian dengan kelompok lain. Permainan selesai guru akan memberikan tugas pada masing-masing kelompok mengenai permainan gobak sodor.

Media pembelajaran berupa permainan tradisional gobak sodor digunakan untuk memberikan variasi dalam belajar dan mendapat pengalaman yang nyata untuk mempelajari konsep suatu pembelajaran. Cara dalam menggunakan gobak

sodor sebagai media pembelajaran dapat berupa kegiatan eksplorasi dan mengaitkan materi pelajaran dengan gobak sodor.

### 4.3 Pembahasan

Kemajuan teknologi berpengaruh pada kebudayaan di Indonesia. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang turun temurun. Menurut Parlebas (dalam Iswinarti, 2017:6), permainan tradisional adalah prestasi budaya dan sejarah yang inovatif, menyenangkan namun mencerminkan nilai-nilai sosial yang mendalam, sehingga anak belajar berkomunikasi dengan lingkungannya. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan bahwa dalam permainan gobak sodor terdapat 11 dari 18 nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010. Nilai karakter tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 Nilai Karakter Permainan Gobak Sodor

No	Jenis Nilai	Jumlah
1	Religius	1
2	Rasa ingin tahu	2
3	Disiplin	5
4	Peduli sosial	1
5	Demokratis	2
6	Kreatif	1
7	Tanggung jawab	2
8	Jujur	2
9	Kerja keras	3
10	Bershabat/ komunikatif	1
11	Menghargai prestasi	1
Total		21

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai karakter yang sering muncul dalam permainan gobak sodor adalah nilai disiplin sebanyak 5 kali. Hal ini membuktikan bahwa setiap anak memiliki rasa patuh dan taat peraturan yang tinggi. Nilai kedua yaitu kerja keras sebanyak 3 kali, anak menunjukkan sikap sungguh-sungguh dalam kegiatan bermain gobak sodor. Nilai lainnya memiliki kemunculan yang hampir sama rata. Hasil analisis menunjukkan permainan gobak sodor cocok untuk meningkatkan karakter anak, karena terdapat banyak nilai karakter yang terkandung.

Permainan gobak sodor selain untuk memperkuat karakter peserta didik juga dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik. Arsyad (2014:10), media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan

informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis berdasarkan segi perkembangan teknologi menurut Seel dan Glasglow (dalam Arsyad, 2014: 35-37). Penelitian ini menggunakan media permainan gobak sodor. Media ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dan aktif.

Penggunaan permainan tradisional dapat memfasilitasi satu aspek tumbuh kembang anak yaitu aspek motorik dan pertumbuhan (Yudiwinata, 2014). Gobak sodor memberikan manfaat seperti memberi edukasi, merangsang kecerdasan dan kekompakan peserta didik. Media permainan gobak sodor digunakan untuk tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan 6 kelas IV SD. Peserta didik akan diajak bermain dan belajar secara bersamaan. Kegiatan eksplorasi cocok dalam penggunaan media permainan yang akan belajar secara nyata. Adapun kendala yang dihadapi dalam penggunaan gobak sodor sebagai media pembelajaran yaitu proses belajar mengajar tidak stabil, sehingga membuat suasana kurang kondusif.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor mengandung 11 jenis nilai karakter yang dapat digunakan untuk membangun dan meningkatkan karakter anak. Permainan ini juga dapat digunakan media pembelajaran yang membuat anak akan lebih aktif dan pembelajaran menarik.

## BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini menguraikan mengenai: (1) kesimpulan; dan (2) saran setelah dilakukan penelitian pada analisis nilai karakter permainan gobak sodor serta pemanfaatan sebagai media pembelajaran.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada permainan tradisional gobak sodor dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Analisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor berdasarkan prosedur bermain yang telah disepakati bersama, yaitu meliputi: (1) religius, (2) rasa ingin tahu, (3) disiplin, (4) peduli sosial, (5) demokratis, (6) kreatif, (7) tanggung jawab, (8) jujur, (9) kerja keras, (10) bersahabat/ komunikatif, dan (11) menghargai prestasi. Nilai karakter yang sering muncul adalah disiplin sebanyak 5 kali.
- b. Permainan gobak sodor dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membangun karakter peserta didik karena mengandung banyak nilai-nilai karakter. Permainan ini juga dapat digunakan untuk media pembelajaran siswa kelas IV SD dengan mengaitkan dengan muatan pembelajaran seperti pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan 6 untuk kelas IV SD. Adapun pengaplikasiannya pada pembelajaran 4, yaitu guru mengenalkan berbagai macam permainan tradisional dengan media gambar. Menggunakan teks bacaan tentang gobak sodor untuk mencari gagasan pokok dan pendukung. Berdiskusi membuat kesepakatan untuk bermain gobak sodor. Melakukan permainan gobak sodor. Peserta didik bereksplorasi untuk menemukan konsep segibanyak beraturan dan tidak beraturan. Melakukan tanya jawab mengenai segibanyak beraturan dan tidak beraturan. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab LKPD yang diberikan. Memaparkan hasil diskusinya. Guru mengoreksi dan memberi penguatan tentang nilai-nilai karakter dan untuk materi yang telah dipelajari. Pembelajaran 6 yaitu dengan menggunakan kegiatan eksplorasi bermain gobak sodor untuk mencapai KD.

Setelah bermain peserta didik berdiskusi untuk menjawab LKPD yang diberikan. Guru akan mengoreksi dan membahas hasil diskusi bersama-sama. Guru memberikan penguatan tentang nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor. Hal tersebut membuktikan bahwa gobak sodor dapat dijadikan media pembelajaran.

## 5.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru, adanya kendala dalam penggunaan media pembelajaran gobak sodor yaitu kurang kondusifnya proses pembelajaran, diharapkan guru dapat mengontrol kelas dengan baik agar proses pembelajaran yang berlangsung berjalan maksimal.
2. Peserta didik, penggunaan media pembelajaran permainan gobak sodor merupakan hal baru, peserta didik disarankan untuk belajar dengan sumber lainnya agar mencapai hasil belajar yang memuaskan.
3. Peneliti Lain, penelitian ini dapat dianalisis dengan karakter yang berbeda dan diberi presentasinya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N. 2014. *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD*. Bandung: Upi Press.
- Aisyah, M. A. 2018. *PENDIDIKAN KARAKTER: Konsep dan Implementasinya Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA.
- Ariyanti. 2014. Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobak Sodor pada Anak. Semarang. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*. 2(2): 10-20. <https://unej.id/TarWYGZ>. [Diakses pada 15 Maret 2022].
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handoyo, P., dan Hikmah, P. Y. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*. 2(3): 1-5. <https://unej.id/fW0e0pM>. [Diakses pada 15 Mei 2022].
- Harahap, O. F. M., Mastiur, N., dan Novita, S.B. 2022. *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Sumatera Barat: CV Azka Pustaka.
- Hasanah, N., dan Hardiyanti, P. 2016. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisa Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khorida, L. M., dan Fadlillah, M. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Listyaningrum, D. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*. 3(2): 108-112. <https://unej.id/w9MkG0o>. [Diakses pada 15 April 2022].
- Magdalena, I. 2021. *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Mardiah, K. M., Tahir, M., dan Husniati. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 6(3): 417-427. <https://unej.id/3jXdlyy>. [Diakses pada 15 April 2022].

- Mardiati, Y. 2012. Peran Guru dalam Implementasi Nilai-nilai Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional*. 3-4.
- Mardiati, Y. 2020. *Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Teori dan Praktik*. Yogyakarta: LaksBang.
- Masyhud, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Miles, M. B., dan A. M. Huberman. 2014. *Analisis Dara Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, A. B., dan Anis, F. Z. 2020. Permainan Tradisional Engrang dari Provinsi Banten dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik MI/SD di Indonesia. Jakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 3(1): 13-27. <https://unej.id/Qg3fhGf>. [Diakses pada 17 Januari 2022].
- Pratiwi, E. Y. R. 2021. *Kewarganegaraan*. Bandung: CV Insan Cendikia Mandiri.
- Prihatmojo, A. 2020. Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. Surakarta. *Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik*. 4(1): 142-152. <https://unej.id/NbCHBOj>. [Diakses pada 25 Mei 2022].
- Ramadhani, A. 2018. Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. Banyuwangi. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*. 1(1): 6-10. <https://unej.id/grSv92w>. [Diakses pada 17 Januari 2022].
- Rianto, H., dan Yuliananingsih. 2021. Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. Pontianak. *Jurnal Pendidikan*. 19(1): 120-134. <https://unej.id/mTXESDb>. [Diakses pada 17 Januari 2022].
- Rohendi, E. 2016. Pendidikan Karakter di Sekolah. Bandung. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(1). <https://unej.id/Wn8iEtM>. [Diakses pada 17 April 2022].
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, I. O. 2016. Persepsi Orang Tua Terhadap Permainan Gobak Sodor Sebagai Sumber Nilai Karakter yang dapat Ditanamkan pada Anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Surabaya: *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 2(4): 621-635. <https://unej.id/1pLffVS>. [Diakses pada 15 April 2022].

Susena, Y. B., Danang, A. S., dan Puji, S. 2021. Ethosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. . *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. 7(2): 450-462. <https://unej.id/fw7-Akf>. [Diakses pada 16 April 2022].

Yunus, dan Eko, S. 2021. *Pendidikan Karakter yang Efektif di Era Milenial*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.



## Lampiran A. Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Fokus Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian
Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa sajakah muatan nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobak sodor ?</li> <li>2. Bagaimanakah pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai-nilai Karakter .</li> <li>2. Pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai-nilai Karakter: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Religius.</li> <li>b. Jujur.</li> <li>c. Disiplin.</li> <li>d. Kerja keras.</li> <li>e. Kreatif.</li> <li>f. Rasa ingin tahu.</li> <li>g. Menghargai prestasi.</li> <li>h. Bershabat/komunikatif.</li> <li>i. Cinta damai.</li> <li>j. Peduli lingkungan.</li> <li>k. Peduli sosial.</li> </ol> </li> <li>2. Manfaat Permainan Tradisional : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebagai media pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo.</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objek penelitian: Permainan Tradisional.</li> <li>2. Dokumentasi.</li> <li>3. Referensi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Penelitian: Deskriptif-kualitatif.</li> <li>2. Metode Pengumpulan data: Observasi.</li> <li>3. Prosedur Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tahap persiapan.</li> <li>b. Tahap pelaksanaan.</li> <li>c. Tahap penyelesaian.</li> </ol> </li> <li>4. Teknik Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Reduksi data.</li> <li>b. Penyajian data.</li> <li>c. Kesimpulan.</li> </ol> </li> </ol>

**Lampiran B. Lembar Wawancara****Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui kondisi nilai karakter peserta didik serta pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran dan penunjang usaha yang dilakukan guru dalam menanamkan karakter tersebut.

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : -

Nama : -

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Pendidikan nilai karakter adalah bagian program yang harus dilaksanakan dalam Kurikulum 2013. Bagaimana menurut Bapak/Ibu?	
2	Bagaimana kondisi karakter anak-anak saat ini?	
3	Bagaimana Bapak/Ibu membelajarkan nilai karakter pada peserta didik?	
4	Apakah ada kendala yang Bapak/Ibu hadapi? Jika ada apa?	
5	Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	
6	Menurut Bapak/Ibu, apakah permainan tradisional gobak sodor dapat menjadi media pembelajaran dan pembentuk karakter?	

Situbondo, 10 November 2021

Mengetahui,  
Pewawancara

Guru kelas IV SDN 4 Sumberwaru



**Ika Nur Fitriani**  
NIM 180210204218



**Hosnan Fudaily, S.Pd**  
NIP 1986801201407 1 002

### Lampiran C. Hasil Wawancara

#### Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui kondisi nilai karakter peserta didik serta pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran dan penunjang usaha yang dilakukan guru dalam menanamkan karakter tersebut.

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelas IV SDN 4 Sumberwaru

Nama : Hosnan Fudaily, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Pendidikan nilai karakter adalah bagian program yang harus dilaksanakan dalam Kurikulum 2013. Bagaimana menurut Bapak/Ibu?	Menurut saya, nilai karakter sangat penting untuk diterapkan pendidikan. Tujuan dari penerapan ini adalah diharapkan dapat membentuk pribadi dan akhlak yang baik bagi peserta didik. Apalagi untuk anak SD karena dapat menanamkan karakter sejak dini karena lebih mudah dibentuk.
2	Bagaimana kondisi karakter anak-anak saat ini?	Kondisi karakter anak saat ini masih membutuhkan bimbingan dan pengawasan. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan lingkungan sekitar baik lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kalau di kelas yang saya ajar masih terus menanamkan nilai karakter secara bertahap.
3	Bagaimana Bapak/Ibu membelajarkan nilai karakter pada peserta didik?	Pembelajaran nilai karakter di kelas biasanya dengan melakukan pembiasaan dan menyisipkan sedikit dalam kegiatan belajar mengajar. pembiasaan itu seperti, bedoa sebelum dan sesudah belajar, menyanyikan lagu wajib nasional, dan lain sebagainya. Saat proses pembelajaran biasanya saya membuat kelompok kecil dengan itu siswa dapat mengenal lebih dekat dengan temannya dan setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam tugas kelompok.
4	Apakah ada kendala yang Bapak/Ibu hadapi? Jika ada apa?	Pasti ada, karena setiap anak memiliki karakter atau kepribadian yang berbeda-beda. Kendala tersebut muncul karena beberapa faktor antara lain kurangnya kerjasama antara guru dan orang tua dan lingkungan peserta didik di luar sekolah.
5	Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam	Menggunakan media pembelajaran tergantung materi yang akan disampaikan, namun tidak

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
	proses pembelajaran?	setiap materi menggunakan media pembelajaran. Contohnya; pada materi organ tubuh media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar, dan untuk materi tumbuhan anak diajak untu keluar ruangan agar dapat mengamati secara langsung tentang tumbuhan tersebut.
6	Menurut Bapak/Ibu, apakah permainan tradisional gobak sodor dapat menjadi media pembelajaran dan pembentuk karakter?	Kegiatan di luar kelas seperti permainan tradisional itu biasanya di ajarkan saat mata pelajaran PJOK. Saya pribadi belum pernah menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan penanaman nilai karakter. Mungkin bisa dicoba, karena permainan tradisional gobak sodor dilakukan di luar ruangan bisa menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif.

Situbondo, 10 November 2021

Mengetahui,  
Pewawancara

Guru kelas IV SDN 4 Sumberwaru



**Ika Nur Fitriani**  
NIM 180210204218



**Hosnan Fudaily, S.Pd**  
NIP 1986801201407 1 002

## Lampiran D. Instrumen Pengumpulan Data dan Analisis Data

Tabel Pengumpulan Data dan Analisis Data.

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
1		Berdo'a sebelum bermain gobak sodor.	Nilai Religius.	NRE	Kegiatan ini menggambarkan adanya nilai religius. Peserta didik sebelum bermain gobak sodor berdoa kepada Tuhan. Hal ini menunjukkan nilai karakter religius karena peserta didik tetap menjalankan perintah Tuhan meski dalam keadaan atau kegiatan apapun.
2		Penjelasan aturan permainan.	Nilai Rasa Ingin Tahu.	NRIT	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai karakter rasa ingin tahu. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang memperhatikan dan bertanya tentang aturan bermain gobak sodor. Karena rasa ingin tahunya ini peserta didik dapat tahu dan menjalankan aturan bermain gobak sodor.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
3		Anak membantu membuat arena/lapangan gobak sodor.	Nilai Peduli Sosial.	NPS	Kegiatan ini menunjukkan adanya nilai karakter peduli sosial. Hal tersebut ditunjukkan saat peserta didik ikut membantu dalam proses pembuatan lapangan/arena bermain gobak sodor. Mereka tanpa perintah ikut membantu membuat lapangan gobak sodor.
4		Kapten setiap tim melakukan hompimpa untuk menentukan pemain yang bermain pertama.	Nilai Demokratis.	NDE	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai demokratis. Hal ini ditunjukkan dalam melakukan hompimpa bertujuan untuk mencari urutan atau giliran dalam bermain gobak sodor dilakukan secara terbuka.
5		Ketua tim yang bermain pertama melakukan suit untuk menentukan penyerang dan penjaga.	Nilai Demokratis	NDE	Kegiatan ini menggambarkan nilai karakter demokratis. Karena dalam menentukan tim penyerang dan tim penjaga dilakukan secara terbuka dengan cara suit dimana yang menang akan menjadi penyerang dan yang kalah akan menjadi penjaga.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
6		Tim penjaga berkumpul untuk menyusun strategi dan menentukan tugas jaga garis.	Nilai Kreatif	NKR	Kegiatan tersebut menunjukkan nilai karakter kreatif. Tim penjaga dituntut untuk menyusun strategi atau taktik untuk mempersulit lawan melewati garis yang dijaga dan merundingkan anggota yang akan menjaga garis sesuai kemampuan.
7		Tim penjaga menempatkan diri sesuai peran yaitu berada di garis masing-masing.	1.Nilai Tanggung Jawab. 2.Nilai Disiplin.	1. NTJ 2. NDI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter tanggung jawab. Tim penjaga akan menempatkan diri sesuai peran mereka 1 orang akan berada di garis vertikal dan 4 orang akan berada digaris horizontal. Hal ini menunjukkan tanggung jawab mereka atas peran yang telah di diskusikan dengan kelompoknya.</li> <li>Kegiatan ini juga menunjukkan nilai karakter disiplin yaitu tim penjaga menempati garis yang telah ditentukan sesuai peraturan yang telah disepakati.</li> </ol>

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
8		Tim penyerang berada digaris <i>start</i> .	1. Nilai Tanggung Jawab. 2. Nilai Disiplin.	1. NTJ 2. NDI	1. Kegiatan ini menunjukkan nilai karakter tanggung jawab. Tim penyerang akan berada di belakang garis <i>start</i> yang telah ditentukan sebelum permainan gobak sodor dimulai. 2. Kegiatan tersebut juga menggambarkan nilai karakter disiplin, yaitu tim penyerang berada di garis <i>start</i> sesuai peraturan yang telah disepakati.
9		Tim penjaga menyentuh salah satu anggota tim penyerang.	1. Nilai Jujur. 2. Nilai Disiplin.	1. NJU 2. NDI	1. Kegiatan ini menunjukkan nilai karakter jujur. Tim penjaga berhasil menyentuh salah satu anggota tim penyerang dan setelah itu tim penyerang yang tersentuh keluar lapangan dan menunggu permainan selesai. Hal tersebut menguji kejujuran dari kedua tim dalam mengakui pelanggaran yang telah dilakukan. 2. Kegiatan ini juga menggambarkan nilai karakter disiplin yaitu tim penyerang yang tersentuh tim penjaga keluar dari permainan sesuai peraturan yang telah disepakati.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
10		Salah satu anggota tim penjaga melanggar aturan yaitu kaki melewati garis.	1. Nilai Jujur. 2. Nilai Disiplin.	1. NJU 2. NDI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter jujur. Salah satu anggota tim penjaga melanggar aturan yang telah disepakati yaitu kaki yang keluar garis yang dijaganya dan point akan di kurangi. Hal ini peserta didik harus berkata jujur saat melanggar peraturan yang telah disepakati bersama.</li> <li>Kegiatan ini juga menunjukkan nilai karakter disiplin. Tim penjaga melakukan pelanggaran yaitu kaki melewati garisnya, sehingga adanya pengurangan poin sesuai peraturan yang telah disepakati.</li> </ol>
11		Salah satu anggota dapat lolos ke garis finish.	Nilai Kerja Keras.	NKK	Kegiatan tersebut menggambarkan nilai karakter kerja keras. Tim penyerang berusaha melewati penjagaan dan akhirnya lolos sampai garis finish. Hal ini juga didukung kerja sama tim yang kompak dan taktik yang bagus.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
12		Tim penjaga mencegah tim penyerang agar tidak bisa melewati garis yang dijaganya.	Nilai Kerja Keras.	NKK	Kegiatan ini menggambarkan nilai karakter kerja keras. Tim penjaga berusaha untuk mencegah tim penyerang melewati garis yang dijaga masing-masing. Hal tersebut dibutuhkan kelincahan, fokus, kecepatan, dan mampu menebak arah lawan akan berlari. Setiap anggota tim penjaga berperan penting dalam hal ini karena masing-masing penjaga garis mempunyai tanggung jawab dalam menjaga garisnya.
13		Tim penyerang berusaha menerobos garis-garis yang dijaga.	Nilai Kerja Keras.	NKK	Kegiatan ini menggambarkan nilai karakter kerja keras. Tim penyerang berusaha untuk melewati setiap penjaga garis. Hal tersebut dibutuhkan kecepatan, kelincahan yang mampu mengecoh penjaga garis, dan kerjasama setiap anggota penyerang untuk melakukan strategi yang telah dibuat.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
14		Ketua tim penjaga mengatur anggotanya agar berada digaris yang sudah ditentukan.	1. Nilai Peduli Sosial. 2. Nilai Disiplin.	1. NPS 2. NDI	1. Kegiatan tersebut menunjukkan nilai karakter peduli sosial. Ketua tim dapat menuntun anggotanya yang kurang paham cara bermain gobak sodor dan mengatur anggotanya untuk tertib dan menjalankan peran sesuai kesepakatan kelompok. 2. Kegiatan ini juga menggambarkan nilai karakter disiplin. Ketua tim mengatur anggotanya untuk tetap dalam posisinya, agar permainan berjalan sesuai peraturan yang telah disepakati.
15		Peserta didik berkumpul, bermain, dan saling kerjasama satu sama lain dalam permainan gobak sodor.	Nilai Bersahabat/komunikatif.	NBK	Keiatan tersebut menunjukkan nilai bersahabat/komunikatif. Peserta didik terlihat senang berkumpul dan bermain gobak sodor bersama di luar ruangan. Adanya kerjasama dalam bermain gobak sodor. Karena dalam permainan ini dapat memper erat pershabat mereka dan membuat mereka semakin tahu karakter satu sama lain.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Gambar Kegiatan	Paparan Kegiatan	Nilai Karakter	Kode	Interoretasi
16		Recalling nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor.	Nilai Rasa Ingin Tahu.	NRIT	Kegiatan ini menggambarkan nilai rasa ingin tahu. Setelah eksplorasi lingkungan yaitu dengan bermain gobak sodor. Guru menciptakan suasana yang dapat mengundang rasa ingin tahu seperti pada kegiatan ini yaitu dengan menanyakan apa yang dipelajari dari kegiatan bermain gobak sodor dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor.
17		Kelompok yang menang dalam permainan gobak sodor.	Nilai Menghargai Prestasi.	NMP	Kegiatan ini menunjukkan nilai menghargai prestasi. Setelah permainan selesai dan telah menemukan pemenang dalam permainan gobak sodor. Pemenang dapat diberikan penghargaan berupa hadiah barang maupun ucapan atas hasil kerjakeras peserta didik.

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

### Keterangan:

NRE	: Nilai Religius	NRIT	: Nilai Rasa Ingin Tahu
NJU	: Nilai Jujur	NMP	: Nilai Menghargai Prestasi
NDI	: Nilai Disiplin	NBK	: Nilai Bersahabat/Komunikatif
NKK	: Nilai Kerja Keras	NPS	: Nilai Peduli Sosial
NDE	: Nilai Demokratis	NTJ	: Nilai Tanggung Jawab
NKR	: Nilai Kreatif		

### Kesimpulan:

Jumlah nilai karakter yang muncul dalam permainan gobak sodor adalah sebagai berikut.

Nilai Religius	: 1	Nilai Rasa Ingin Tahu	: 2
Nilai Jujur	: 2	Nilai Menghargai Prestasi	: 1
Nilai Disiplin	: 5	Nilai Bersahabat/komunikatif	: 1
Nilai Kerja Keras	: 3	Nilai Peduli Sosial	: 1
Nilai Demokratis	: 2	Nilai Tanggung Jawab	: 2
Nilai Kreatif	: 1		

**Lampiran E. Silabus Pembelajaran Tematik****Silabus Tematik Kelas IV**

Satuan Pendidikan	: SDN 4 Sumberwaru
Kelas/Semester	: 4/1
Tema	: 1. Indahnya Kebersamaan
Sub Tema	: 1. Keberagaman Budaya Bangsa
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (6 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## Silabus Tematik Kelas IV

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
<b>Bahasa Indonesia</b>		Gagasan pokok dan gagasan pendukung.	1. Penilaian Sikap Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan menggunakan lembar observasi. Prosedur: tes proses Teknik: nontes Jenis: observasi Instrument: a. Rubrik penilaian sikap b. Lembar observasi c. Pedoman penilaian sikap	2 x Pertemuan (6 x 35 menit)	<b>Sumber:</b> 1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) 2. Buku Siswa Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual	3.1.1 Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan. 3.1.2 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan.				
4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan	4.1.1 Menyampaikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan menjadi kerangka tulisan. 4.1.2 Menyampaikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan dalam bentuk		2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis. Prosedur: a. Tes proses b. Tes hasil		<b>Media:</b> 1. Gambar permainan tradisional 2. Permainan gobak sodor

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
	peta pikiran.		Teknik: Tes		3. Teks bacaan
<b>PPKn</b>		Keragaman budaya di	Jenis: Tertulis		permainan gobak
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.4.1 Mensyukuri keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.	Indonesia.	Instrument: a. Kisi-kisi b. Soal c. Kunci jawaban d. Pedoman penilaian		sodor
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.		3. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja dan observasi Prosedur: Tes proses Teknik: Nontes Jenis: a. Unjuk kerja b. Observasi		
1.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	1.4.1 Mengidentifikasi keberagaman budaya tentang permainan tradisional.		Instrument: a. Rubrik penilaian keterampilan b. Lembar observasi keterampilan c. Pedoman penilaian keterampilan		
	1.4.2 Mengidentifikasi upaya melestarikan				

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

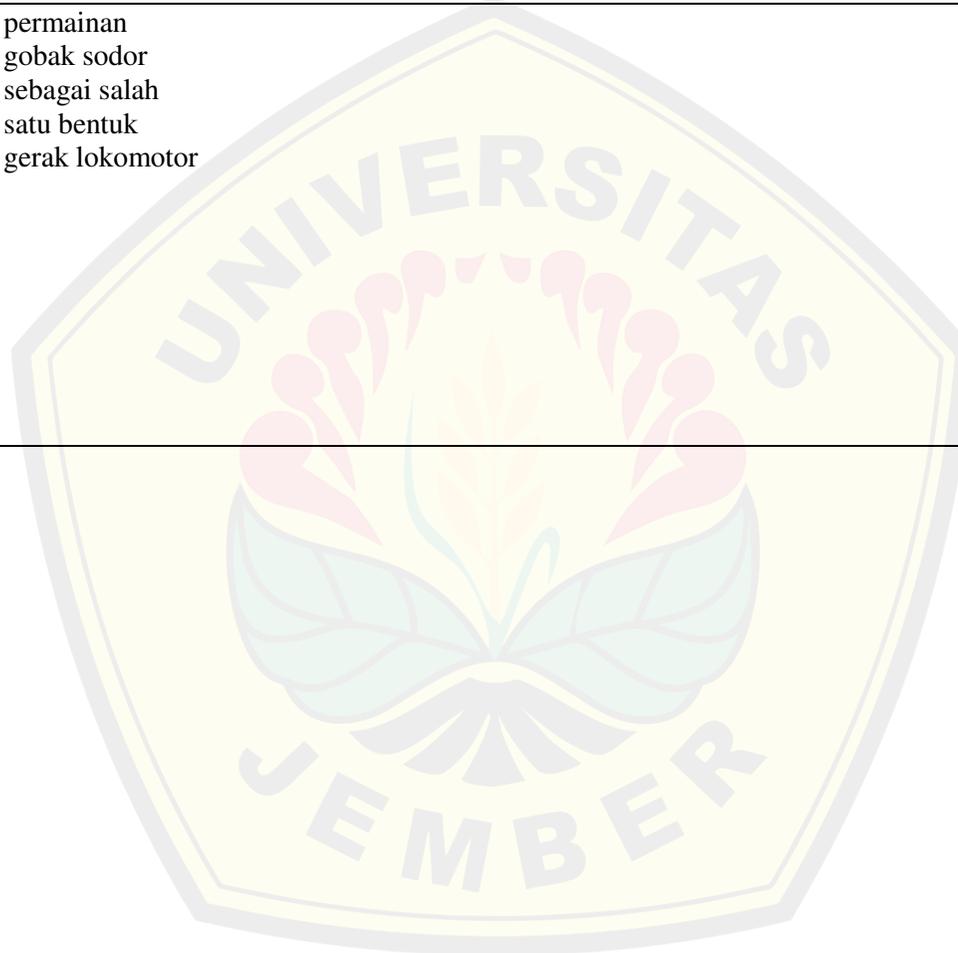
Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Menyajikan berbagai keberagaman budaya Indonesia tentang permainan tradisional.	keberagaman budaya Indonesia tentang permainan tradisional.			
	4.4.2 Menyajikan upaya melestarikan budaya Indonesia tentang permainan tradisional.				
<b>Matematika</b>					
3.8 Menganalisis sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	3.8.1 Menganalisis bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	Segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.			

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	4.8.1 Mengidentifikasi bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada lapangan permainan gobak sodor beserta sifat-sifatnya.				
<b>PJOK</b>					
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Menjelaskan prosedur permainan gobak sodor sebagai salah satu bentuk gerak lokomotor.	Variasi gerak lokomotor dalam permainan gobak sodor.			
4.1 Mempraktikkan	4.1.1 Mempraktikkan				

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber dan Media
variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	permainan gobak sodor sebagai salah satu bentuk gerak lokomotor				



**Lampiran F. RPP Tematik Kelas IV****G.1 RPP Tematik Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 4****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 4 Sumberwaru  
 Kelas/Semester : 4/1  
 Tema : 1. Indahnya Kebersamaan  
 Sub Tema : 1. Keberagaman Budaya Bangsaku  
 Pembelajaran : 4  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

**B. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**C. Kompetensi Dasar dan Indikator****Muatan : Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.1	Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks	3.1.1	Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan.(C4)

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
lisan, tulis, atau visual.(C2)			
4.1	Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.(A4)	4.1.1	Menyampaikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan.(C3)

**Muatan : PPKn**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.(A1)	1.4.1	Mensyukuri keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.(A1)
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(A2)	2.4.1	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.(A2)
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(C2)	3.4.1	Mengidentifikasi keberagaman budaya tentang permainan tradisional.(C2)
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(C2)	4.4.1	Menyajikan berbagai keberagaman budaya Indonesia tentang permainan tradisional.(C2)

**Muatan : Matematika**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.8	Menganalisis sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.(C4)	3.8.1	Menganalisis bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada lapangan permainan gobak sodor.(C4)
4.8	Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.(C2)	4.8.1	Mengidentifikasi bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada lapangan permainan gobak sodor berdasarkan sifat-sifatnya. C2)

**D. Tujuan Pembelajaran****Muatan : Bahasa Indonesia**

- 3.1.2 Dengan membaca teks bacaan tentang permainan gobak sodor, peserta didik mampu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam teks bacaan dengan tepat.
- 4.1.1 Setelah menemukan, peserta didik dapat menyusun gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan menjadi kerangka tulisan dengan tepat dan benar.

**Muatan : PPKn**

- 1.4.1 Dengan kegiatan berdo'a, peserta didik dapat mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang telah diberikan dengan baik.
- 2.4.1 Dengan melakukan permainan gobak sodor, peserta didik dapat berkerja sama dengan teman.
- 3.4.1 Dengan berdiskusi, peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia tentang permainan tradisional dengan tepat.
- 4.4.1 Setelah bermain gobak sodor, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi keragaman budaya di Indonesia tentang permainan dengan benar dan tepat.

**Muatan : Matematika**

- 3.8.1 Dengan melakukan permainan gobak sodor, peserta didik dapat menemukan bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada lapangan permainan gobak sodor berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
- 4.8.1 Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu mengidentifikasi bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada lapangan permainan gobak sodor berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar dan tepat.

**E. Materi**

- **Muatan : Bahasa Indonesia**

Gagasan pokok dan gagasan pendukung.

- **Muatan : PPKn**  
Keragaman budaya di Indonesia.
- **Muatan : Matematika**  
segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

#### F. Pendekatan dan Metode

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Model	: <i>Cooperative Learning</i>
Metode	: Permainan, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan pendahuluan</b>	
1. Guru memberi salam.	15 Menit
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama dipimpin seorang peserta didik. (Religius)	
3. Guru mengkondisikan kelas serta mengecek kehadiran peserta didik	
4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan dan lagu wajib "Indonesia Pusaka"	
5. Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari.	
6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.	
<b>Kegiatan inti</b>	
1. Guru memperkenalkan berbagai macam tentang permainan tradisional dengan media gambar. (Mengamati)	170 Menit
2. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai permainan gobak sodor. (Menanya)	
3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang.	
4. Guru memberikan teks bacaan tentang permainan gobak sodor.	
5. Peserta didik mengamati teks bacaan yang disediakan guru. (Mengamati)	
6. Dengan berdiskusi secara berkelompok, peserta didik dapat menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf.	
7. Guru memberi informasi tentang prosedur permainan gobak sodor.	
8. Guru mengajak peserta didik ke luar lapangan untuk bermain gobak sodor.	
9. Peserta didik bereksplorasi untuk menemukan konsep segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	
10. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	
11. Guru memberikan LKPD dan peserta didik mendiskusikannya bersama kelompoknya. (Mencoba)	
12. Guru membimbing peserta didik ketika berdiskusi.	
13. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di lapangan.	

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
(Mengkomunikasikan) 14. Guru mengoreksi hasil diskusi kelompok dan memberikan penguatan tentang nilai karakter.	
<b>Kegiatan penutup</b>	
1. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang dipelajari hari ini (Refleksi)	15 Menit
2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	
3. Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang memiliki kerja sam tim yang baik.	
4. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius)	

### G. Media Pembelajaran

1. Gambar permainan tradisional.
2. Lapangan/ arena permainan gobak sodor.
3. Teks bacaan permainan gobak sodor.

### H. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

### I. Penilaian

1. Lingkup Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan
2. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
  - b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
  - c. Penilaian Keterampilan : Kinerja
3. Bentuk Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Sikap : Rubrik Pengamatan
  - b. Penilaian Pengetahuan : Lembar Penilaian
  - c. Penilaian Keterampilan : Rubrik Pengamatan

**J. Remedial dan Pengayaan****1. Remideal/Perbaikan**

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Nama Siswa	Tugas/Materi yang di berikan
Bahasa Indonesia	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual		1. Penguasaan materi. 2. Diberikan kembali soal yang belum tuntas.
PPKn	1.5 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		3. Diberi motivasi 4. Memberikan PR
Matematika	3.9 Menganalisis sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan		

**2. Pengayaan**

Peserta didik yang tidak terkena program remideal/ perbaikan diberikan program pengayaan sebagai berikut.

- a. Diberikan pengembangan materi
- b. Diberikan soal latihan tambahan untuk memantapkan materi seperti:
  - 1) Apa pengertian dari gagasan pokok dan gagasan pendukung?
  - 2) Bagaimana konsep segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan?

Situbondo, 13 Juni 2022

Mengetahui,  
Guru kelas IV SDN 4 Sumberwaru



**Hosnan Fudaily, S.Pd**  
NIP 1986801201407 1 002

Peneliti



**Ika Nur Fitriani**  
NIM 180210204218

## Lampiran 1. Materi Pembelajaran

### Gagasan pokok dan gagasan pendukung

Gagasan pokok merupakan inti dari paragraf. Biasanya terdapat pada kalimat utama yang terdapat di awal, tengah, atau akhir paragraf. Meski merupakan inti, gagasan pokok tidak dapat berdiri sendiri. Harus ada gagasan pendukung yang membuat paragraf menjadi utuh.

Ciri-ciri gagasan pokok:

1. Berbentuk kalimat utuh dan dapat berdiri sendiri atau dapat menyebabkan kalimat-kalimat lain.
2. Tidak boleh terdapat kata-kata rujukan dan konjungsi antar kalimat.
3. Mengandung sumber permasalahan inti.
4. Jika terdapat kata adalah, ialah, merupakan, dengan demikian, dan jadi, kemungkinan besar itu gagasan pokok

Gagasan pendukung berfungsi sebagai penjelas dari gagasan pokok. Gagasan pendukung menjabarkan dengan detail apa yang coba disampaikan oleh gagasan pokok. Namun pengembangan detail itu tetap memperhatikan efektivitas dalam menyusun paragraf agar pembahasan tidak melebar.

Ciri-ciri gagasan pendukung:

1. Berbentuk kalimat yang ditulis karena berusaha menjelaskan kalimat lain.
2. Mengandung kata-kata rujukan dan konjungsi antar kalimat.
3. Ketika dimaknai, keberadaan kalimat disebabkan oleh kalimat lain.

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah, serta merupakan suatu tradisi yang diwarisi secara turun temurun, dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari segi manfaat, semua permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya, seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan, sangat tepat sebagai aktivitas permainan untuk

anak SD. Indonesia memiliki banyak permainan tradisional. Berikut adalah permainan tradisional yang lebih umum dan banyak dimainkan oleh anak-anak zaman dulu yaitu: bentengan, egrang, engklek, gobak sodor, congklak, lompat tali dan lain sebagainya.

### Segi Banyak

Segi banyak dibedakan menjadi dua macam, yaitu bangun datar segi banyak beraturan dan juga bangun datar segi banyak tidak beraturan. Segi banyak beraturan adalah sebuah bangun datar yang memiliki sisi sama panjang dan sudut yang sama besar. Segi banyak beraturan adalah bangun datar yang sisinya tidak sama panjang dan sudutnya tidak sama besar.

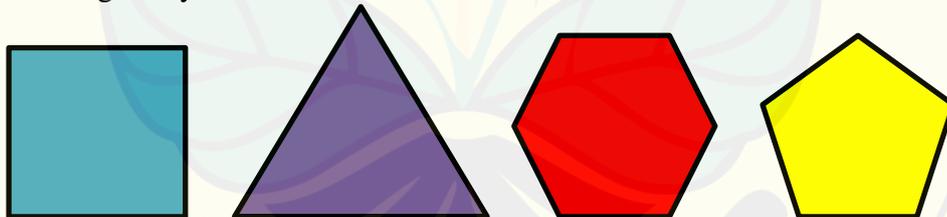
Ciri-ciri segi banyak beraturan:

1. Sisi-sisinya sama panjang.
2. Sudut-sudutnya sama besar.
3. Bentuknya cembung.

Ciri-ciri segi banyak tidak beraturan

1. Memiliki sisi yang tidak sama panjang
2. Memiliki sudut yang tidak sama besar
3. Bentuknya dapat berupa cembung maupun cekung

Contoh segi banyak beraturan



Contoh segi banyak tidak beraturan



## Lampiran 2. Media Pembelajaran

### Teks Bacaan

#### ASAL MULA PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR

Banyak sekali permainan tradisional Nusantara yang menarik untuk digali lebih jauh, bagaimana manfaat serta asal mulanya. Salah satunya ialah permainan Gobag Sodor. Permainan Gobag Sodor merupakan permainan asli dari Indonesia. Berasal dari kata Gobag yang artinya bergerak dengan bebas dan Sodor yang artinya tombak. Jadi Gobag Sodor berarti bergerak dengan bebas diantara tombak yang merintang.

Gobag Sodor dikenal di masyarakat Jawa, khususnya daerah Yogyakarta. Gobag Sodor juga dikenal dengan nama Galah Asin. Dahulu kala para prajurit mempunyai permainan yang namanya Sodoran. Permainan tersebut menggunakan tombak yang tanpa ujung tombak yang tajam. Para prajurit menciptakan permainan itu dengan maksud melatih keterampilan dalam perang. Dari sanalah permainan Gobag Sodor pun mulai berkembang hingga seperti sekarang ini.

Jumlah pemain dalam permainan Gobag Sodor antara 6-10 orang yang kemudian dibagi menjadi dua tim. Biasanya Gobag Sodor dimainkan oleh anak laki-laki karena memang mengurus tenaga dalam memainkannya. Tetapi apabila anak perempuan ingin ikut bermain pun tidak mengapa asalkanimbang diantara kedua tim yang hendak bermain. Dalam permainan Gobag Sodor setelah dua tim terbentuk kemudian salah satu tim berjaga di garis. Satu tim lainnya harus bisa meloloskan diri dari hadangan para penjaga, dengan berlari melewati rintangan secara bolak balik dan tidak boleh tertangkap. Kegesitan dan perencanaan matang menjadi hal penting untuk bisa melewati hadangan lawan mainnya. Apabila ada anggota tim yang mencoba untuk meloloskan diri tertangkap oleh penjaga, maka akan berganti.

Permainan Gobag Sodor ini sungguh mengasyikan. Namun sayangnya permainan yang dilakukan di tanah lapang ini termasuk sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang, yang lebih banyak berdiam diri di rumah dengan gadgetnya.

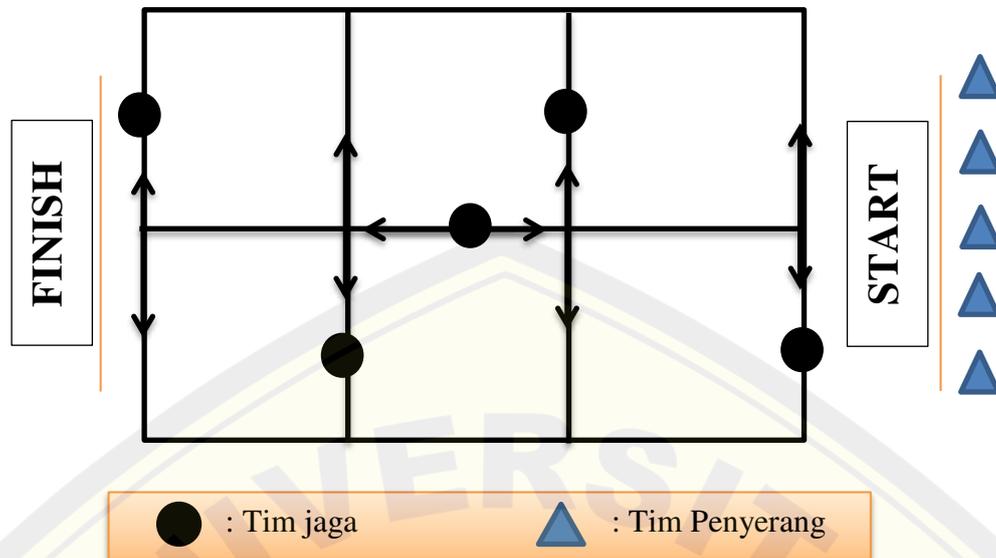
Banyak manfaat dari permainan Gobag Sodor ini, antara lain untuk melatih kerjasama dan kekompakan antar anggota tim. Selain itu juga bisa melatih strategi yang akan digunakan untuk memenangkan permainan. Gobag Sodor juga bisa melatih keterampilan serta kepemimpinan. Dan yang terpenting ialah bisa melatih keakraban dan persaudaraan untuk bersosialisasi dengan orang lain secara langsung.

Sumber: <https://www.solotrust.com/read/22436/Ini-Asal-Mula-Permainan-Tradisional-Gobag-Sodor-->

### Gambar Permainan Tradisional



Gambar Lapangan Gobak Sodor



### Lampiran 3. Pedoman Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Gotong Royong				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
Dst													

Keterangan : K (kurang) : 1, C (cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (sangat baik) : 4

#### b. Penilaian pengetahuan

##### Bahasa Indonesia

Gagasan pokok dan gagasan pendukung

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menemukan gagasan pokok	Sangat tepat dalam menemukan gagasan pokok dari teks tulis pada setiap paragraf	Tepat dalam menemukan gagasan pokok dari teks tulis pada setiap paragraf	Kurang tepat dalam menemukan gagasan pokok dari teks tulis pada setiap paragraf	Tidak dapat menemukan gagasan pokok dari teks tulis pada setiap paragraf
Menemukan gagasan pendukung	Sangat tepat dalam menemukan gagasan pendukung dari teks tulis pada setiap paragraf	Tepat dalam menemukan gagasan pendukung dari teks tulis pada setiap paragraf	Kurang tepat dalam menemukan gagasan pendukung dari teks tulis pada setiap paragraf	Tidak dapat menemukan gagasan pendukung dari teks tulis pada setiap paragraf

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu Bimbingan (1)</b>
Mengkomunikasikan	Menuliskan secara sistematis, mudah dipahami, menggunakan bahasa baku	Memenuhi dua dari tiga kriteria yang diharapkan	Memenuhi satu dari tiga kriteria yang diharapkan	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan

Penilaian (penskoran):  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

### PPKn

Mengidentifikasi permainan tradisional

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu Bimbingan (1)</b>
Mengidentifikasi keanekaragaman budaya Indonesia	Menyebutkan paling sedikit 4 permainan tradisional di Indonesia dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 3 permainan tradisional di Indonesia dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 2 permainan tradisional di Indonesia dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 1 permainan tradisional di Indonesia dengan benar
Menyajikan keanekaragaman budaya Indonesia	Menuliskan paling sedikit 4 permainan tradisional di Indonesia beserta asal daerah dengan benar	Menuliskan paling sedikit 3 permainan tradisional di Indonesia beserta asal daerah dengan benar	Menuliskan paling sedikit 2 permainan tradisional di Indonesia beserta asal daerah dengan benar	Menuliskan paling sedikit 1 permainan tradisional di Indonesia beserta asal daerah dengan benar

Penilaian (penskoran):  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

## Matematika

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Keterampilan berpikir	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai dan dapat menyelesaikan masalah	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai dan tidak dapat menyelesaikan masalah	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan tidak sesuai sehingga tidak dapat menyelesaikan masalah	Rencana yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan. Tidak ada strategi yang digunakan
Pengetahuan dan pemahaman	Pemahaman ditunjuk saat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan sudut pada segi banyak beraturan</li> <li>• Menghitung banyak sisi pada segi banyak</li> <li>• Menghitung jumlah sudut</li> </ul>	Pemahaman ditunjukkan saat mendemonstrasikan dua dari tiga hal yang diharapkan	Pemahaman ditunjukkan saat mendemonstrasikan satu dari tiga hal yang diharapkan	Pemahaman ditunjukkan saat mendemonstrasikan tidak sesuai konsep
Mengkoneksikan	Pola sudut, pola sisi ditemukan menuliskan kesimpulan hubungan banyak sisi dan besar sudut pada segi banyak beraturan	Memenuhi dua dari tiga kriteria yang diharapkan	Memenuhi satu dari tiga kriteria yang diharapkan	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan

Penilaian (penskoran):  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

**c. Penilaian keterampilan**

Menemukan segi banyak pada arena permainan gobak sodor

<b>Kriteria</b>	<b>TL (✓)</b>	<b>BTL (✓)</b>
Menentukan bentuk bangun datar		
Menentukan segi banyak pada bentuk bangun datar		

Keterangan: TL (terlihat)

BTL(belum terlihat)



## Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan****Sub Tema 1 Keragaman Budaya Bangsaku****Pembelajaran 4**

**Nama Kelompok:**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

1. Carilah gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks bacaan “Asal Usul Permainan Tradisional Gobak Sodor”!

<b>Paragraf</b>	<b>Gagasan Pokok</b>	<b>Gagasan Pendukung</b>

2. Buatlah kerangka tulisan dari gagasan pokok dan gagasan pendukung yang telah kamu temukan di atas!

3. Sebutkan 5 ragam permainan tradisional yang kamu ketahui, beserta daerah asalnya!

No.	Nama Permainan	Asal Daerah
1		
2		
3		
4		
5		

4. Sebutkan segi banyak yang terdapat pada lapangan permainan gobak sodor? Jelaskan!



5. Jelaskan sifat-sifat segi banyak pada lapangan permainan gobak sodor?



## SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN 4

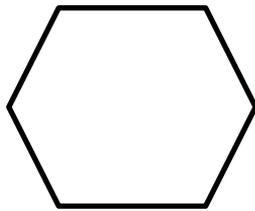
1. Ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, bisa berupa kalimat inti atau pokok paragraf adalah ....
  - a. Gagasan pendukung
  - b. Gagasan deduktif
  - c. Gagasan pokok
  - d. Gagasan induktif
2. Bacaan untuk nomor 2 dan 3.
3. Dari bacaan di atas yang merupakan gagasan pokok adalah ....
  - a. (1)
  - b. (2)
  - c. (3)
  - d. (4)
4. Permainan egrang berasal dari daerah ....
  - a. Yogyakarta
  - b. Betawi
  - c. Lampung
  - d. Palembang
5. Permainan dari kayu tebal yang berbentuk sandal yang sekitar 125 cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat karet untuk pengikat kaki pemain ....
  - a. Balak laker
  - b. Tarik tambang
  - c. Engrang
  - d. Bakiak
6. Permainan yang melibatkan gerak dan lagu antara lain ....
  - a. Cublak-cublak suweng, menthog-menthog
  - b. Gobak sodor, jaranan
  - c. Lompat tali, gembatan
  - d. Enthik, landar-lundur
7. Berikut yang merupakan segi banyak beraturan adalah ....
  - a. 
  - b. 
  - c. 
  - d. 

(1) Ada banyak permainan tradisional Indonesia yang menarik untuk dimainkan. (2) Selain mengajarkan kita untuk bekerja sama, permainan tradisional membuat kita aktif bergerak dan berolah raga. (3) Permainan tradisional membuat tubuh sehat dan hati pun menjadi senang karena memiliki banyak teman. (4) Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai persatuan, kesatuan dan toleransi antar permainan.

Dari bacaan di atas yang merupakan gagasan pendukung adalah ....

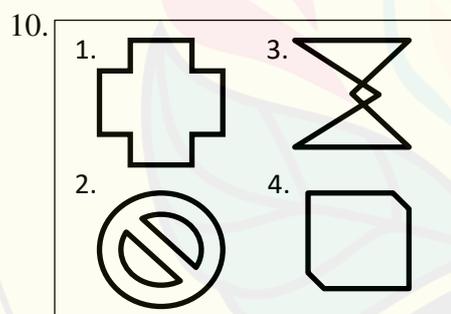
- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

8. Perhatikan gambar!



Besar sudut pada gambar adalah ....

- $90^\circ$
  - $120^\circ$
  - $125^\circ$
  - $130^\circ$
9. Persegi panjang termasuk segi banyak tidak beraturan karena ....
- Mempunyai 4 sisi dan 4 sudut
  - Panjang dan jumlah sudutnya sama besar
  - Panjang dan jumlah sudutnya tidak sama besar
  - Sisi dan sudut banyak



Bangun datar tersebut termasuk bangun bukan segi banyak adalah

....

- 1 dan 4
- 3 dan 4
- 1 dan 2
- 2 dan 4

**G.2 RPP Tematik Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 6****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 4 Sumberwaru  
 Kelas/Semester : 4/1  
 Tema : 1. Indahnya Kebersamaan  
 Sub Tema : 1. Keberagaman Budaya Bangsa  
 Pembelajaran : 6  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Muatan : Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.1	Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.(C2)	3.1.1	Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan.(C4)

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
4.1	Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.(A4)	4.1.1	Menyampaikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan.(C3)

**Muatan : PPKn**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.(A1)	1.4.1	Mensyukuri keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.(A1)
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(A2)	2.4.1	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.(A2)
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(C2)	3.4.1	Mengidentifikasi upaya melestarikan keberagaman budaya Indonesia tentang permainan tradisional.(C2)
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(C2)	4.4.1	Menyajikan upaya melestarikan budaya Indonesia tentang permainan tradisional.(C2)

**Muatan : PJOK**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.1	Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.(C2)	3.1.1	Menjelaskan prosedur permainan gobak sodor sebagai salah satu bentuk gerak lokomotor.(C2)
4.1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam	4.1.1	Mempraktikkan permainan gobak sodor sebagai salah satu bentuk gerak lokomotor.(C3)

Kompetensi Dasar	Indikator
permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.(C3)	

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Muatan : Bahasa Indonesia

- 3.1.3 Dengan melakukan permainan gobak sodor, peserta didik mampu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung tentang permainan goba sodor dengan tepat.
- 4.1.1 Setelah bereksplorasi, peserta didik mampu menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari permainan gobak sodor dalam bentuk peta pikiran dengan tepat dan benar.

#### Muatan : PPKn

- 1.4.1 Dengan kegaitan berdo'a, peserta didik dapat mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang telah diberikan dengan baik.
- 2.4.1 Dengan melakukan permainan gobak sodor, peserta didik dapat berkerja sama dengan teman.
- 3.4.1 Setelah bermain gobak sodor, peserta didik mampu mengidentifikasi upaya melestarikan keragaman budaya di Indonesia tentang permainan dengan tepat.
- 4.4.1 Setelah bermain gobak sodor, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi upaya melestarikan keragaman budaya di Indonesia tentang permainan dengan benar dan tepat.

#### Muatan : PJOK

- 3.1.1 Dengan berdiskusi, peseta didik dapat menjelaskan prosedur permainan gobak sodor dengan benar.
- 4.1.1 Setelah berdiskusi, peserta didik mampu mempraktikkan permianan gobak sodor dengan benar.

### D. Materi

- **Muatan : Bahasa Indonesia**

Gagasan pokok dan gagasan pendukung.

- **Muatan : PPKn**

Keragaman budaya di Indonesia.

- **Muatan : PJOK**

Variasi gerak lokomotor dalam permainan gobak sodor.

### E. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Permainan, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

### F. Kegiatan Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan pendahuluan</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam.</li> <li>2. Peserta didik dan guru berdoa bersama dipimpin seorang peserta didik. (Religius)</li> <li>3. Guru mengkondisikan kelas serta mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan mars PPK dan lagu wajib “Dari Sabang Sampai Merauke”</li> <li>5. Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	15 Menit
<b>Kegiatan inti</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang.</li> <li>2. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai prosedur permainan gobak sodor.</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik ke luar lapangan untuk bermain gobak sodor.</li> <li>4. Peserta didik di minta untuk menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari permainan gobak sodor yang telah dimainkan.</li> <li>5. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai upaya pelestarian permainan tradisional.</li> <li>6. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang nilai karakter yang terkandung dalam permainan gobak sodor.</li> <li>7. Guru memberi penguatan pada peserta didik tentang pentingnya menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>8. Guru memberikan LKPD dan peserta didik mendiskusikannya bersama kelompoknya. (Mencoba)</li> <li>9. Guru membimbing peserta didik ketika berdiskusi.</li> <li>10. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di lapangan. (Mengkomunikasikan)</li> <li>11. Guru mengoreksi hasil diskusi kelompok dan memberikan penguatan.</li> </ol>	170 Menit
<b>Kegiatan penutup</b>	

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang dipelajari hari ini (Refleksi) 2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang memiliki kerja sam tim yang baik. 4. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius)	15 Menit

### G. Media Pembelajaran

1. Permainan gobak sodor

### 2. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
2. Buku Siswa Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

### 3. Penilaian

1. Lingkup Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan
2. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
  - b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
  - c. Penilaian Keterampilan : Kinerja
3. Bentuk Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Sikap : Rubrik Pengamatan
  - b. Penilaian Pengetahuan : Lembar Penilaian
  - c. Penilaian Keterampilan : Rubrik Pengamatan

#### 4. Remedial dan Pengayaan

##### 1. Remideal/Perbaikan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Nama Siswa	Tugas/Materi yang di berikan
Bahasa Indonesia	3.2 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual		1. Penguasaan materi. 2. Diberikan kembali soal yang belum tuntas.
PPKn	1.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		3. Diberi motivasi 4. Memberikan PR

##### 2. Pengayaan

Peserta didik yang tidak terkena program remideal/ perbaikan diberikan program pengayaan sebagai berikut.

- a. Diberikan pengembangan materi
- b. Diberikan soal latihan tambahan untuk memantapkan materi seperti:
  - 1) Apa pengertian dari gagasan pokok dan gagasan pendukung?
  - 2) Sebutkan sikap untuk mengjhadapi keberagaman?

Situbondo, 13 Juni 2022

Mengetahui,  
Guru kelas IV SDN 4 Sumberwaru



**Hosnan Fudaily, S.Pd**  
NIP 1986801201407 1 002

Peneliti



**Ika Nur Fitriani**  
NIM 180210204218

## Lampiran 1. Materi Pembelajaran

### Teks Visual

Teks visual adalah teks yang hanya bisa dimengerti lewat indra penglihatan. Artinya, untuk mengisi isi teks itu, kita harus melihatnya bukan lewat mendengarkan. Langkah awal dalam menemukan gagasan pokok pada teks visual adalah dengan memahami media yang ada. Berikut langkah untuk menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada suatu teks visual:

1. Mengamati media teks visual, baik pada gambar yang diam ataupun bergerak
2. Mencatat hal penting, kegiatan, maupun situasi yang ada pada teks visual
3. Membuat kalimat yang menggambarkan keseluruhan peristiwa dalam teks visual
4. Menyusun kalimat tersebut menjadi satu paragraf
5. Menemukan kalimat utama dari paragraf tersebut
6. Mengubah kalimat pokok ke dalam kalimat yang lebih singkat, padat, dan jelas menjadi gagasan utama dari teks visual.

### Pendidikan Karakter

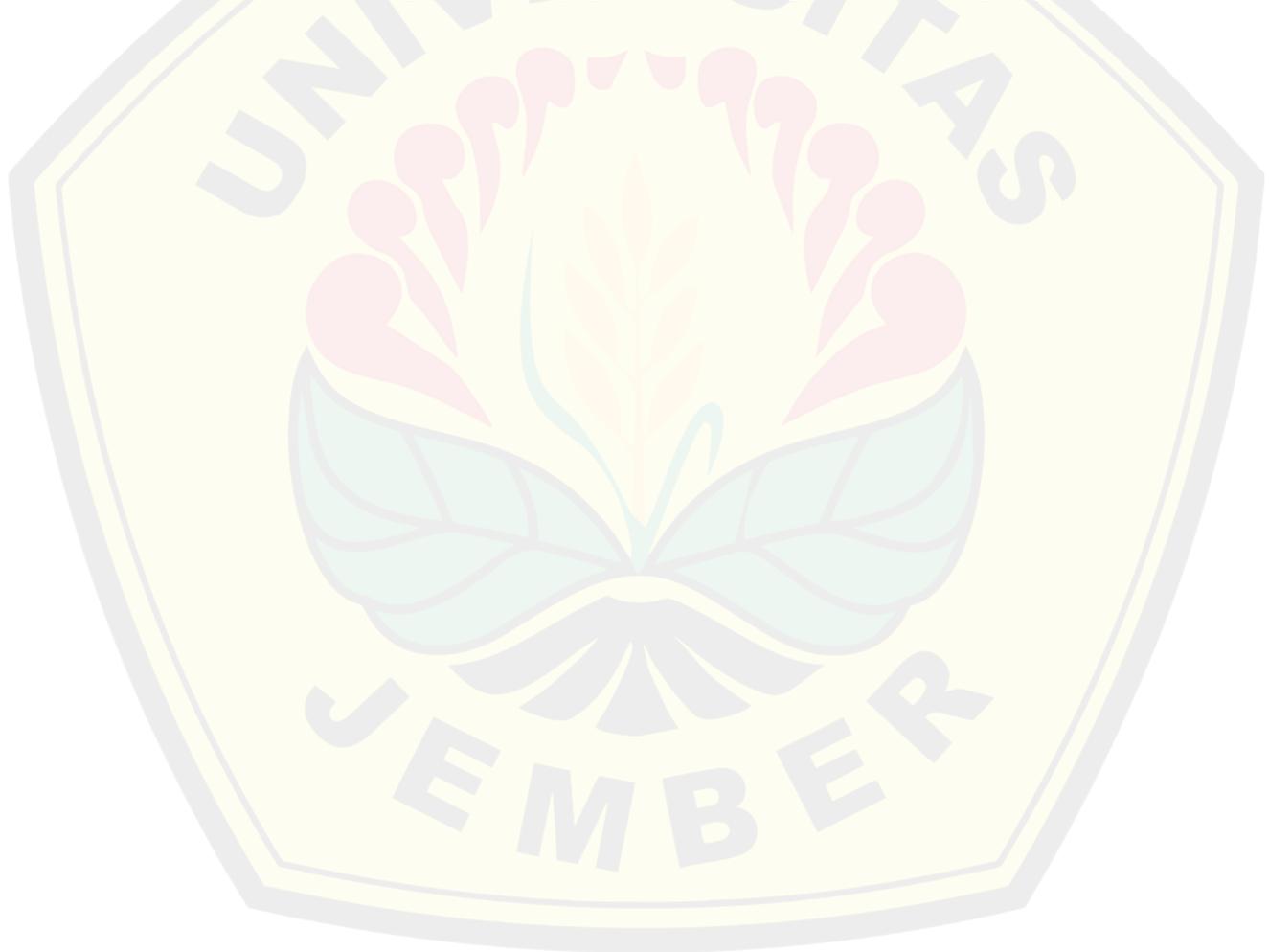
Pendidikan karakter dinilai sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak usia SD karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur. Potensi karakter yang baik telah dimiliki tiap manusia sebelum dilahirkan, tetapi potensi tersebut harus terus-menerus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan anak sejak usia dini. Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (fitrah-natural) dan lingkungan (sosialisasi atau pendidikan-natural). Guru dapat menjadi inspirasi dan suri tauladan yang dapat mengubah karakter anak didiknya menjadi manusia yang mengenal potensi dan karakternya sebagai makhluk Tuhan dan sosial.

Selain 18 nilai karakter ada 5 karakter utama yang penting ditanamkan untuk anak sejak usia dini, yaitu: karakter religius, cinta kebersihan dan lingkungan, Sikap jujur, sikap peduli, dan rasa cinta tanah air. Melalui penanaman karakter di lingkungan sekolah ini, harapannya anak dapat memiliki kecerdasan

intelektual dan cara bersikap (*attitude*) yang baik. Menjadi pribadi yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang tinggi saja tidak cukup, anak juga harus dibekali dengan karakter yang baik.

### **Gerak Lokomotor dan Non-lokomotor**

Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat. Dalam gerak lokomotor, bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Contoh gerak lokomotor adalah berlari, melompat, dan memanjat. Contoh lainnya, gerak melangkah dan mengayunkan lengan pada gerak berirama termasuk pola gerak dasar lokomotor. Gerak non-lokomotor adalah gerakan yang tidak disertai dengan perpindahan tempat alias berkebalikan dengan lokomotor. Artinya, bagian tubuh tertentu melakukan gerakan tetapi posisi tubuh tetap berada di tempatnya.



## Lampiran 2. Media Pembelajaran

### Permainan Tradisional Gobak Sodor

#### Prosedur Permainan Tradisional Gobak Sodor

##### 1. Aturan bermain

Permainan gobak sodor memiliki aturan yang disepakati bersama. Berikut adalah aturannya.

- a. Membentuk kelompok, setelah dibagi semua pemain bersiap-siap pada garis start dan penjaga garis bersiap pada garis yang telah ditentukan.
- b. Penjaga 1 hanya dapat bergerak disepanjang garis 1, penjaga 2 hanya bisa bergerak di sepanjang garis 2, dan seterusnya.
- c. Kaki penjaga tidak boleh keluar garis dan hanya boleh menyentuh lawang dengan tangan.
- d. Pemain harus bisa melewati setiap penjaga garis mulai garis pertama sampai terakhir tanpa tersentuh penjaga garis.
- e. Tim yang dikatakan menang dihitung jumlah anggota tim yang lolos ke garis finish.
- f. Tim dapat dikatakan kalah jika pemain maksimal 2 orang tersentuh oleh tim penjaga dan tim kalah harus berganti posisi menjadi tim jaga.
- g. Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan maksimal 2 orang dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain.

##### 2. Cara bermain

Setelah selesai membuat arena permainan, membagi kelompok, dan menyepakati aturan yang akan digunakan dalam permainan gobak sodor. Permainan akan dimulai dengan cara sebagai berikut.

- a. Sebelum permainan dimulai setiap kelompok memilih pemimpin untuk melakukan undian yang kalah akan menjadi penjaga dan yang menang sebagai pemain atau penyerang.
- b. Kelompok penjaga di bagi menjadi 2, yaitu pemain yang menjaga garis vertical dan pemain yang menjaga garis horizontal. Kemudian kelompok tersebut menepati garisnya masing-masing.

- c. Kelompok yang menjadi penyerang memulai permainan dari garis *start* dan bersiap masuk.
- d. Permainan akan dimulai setelah wasit membunyikan tanda dapat berupa peluit.
- e. Penyerang berusaha melewati garis depan dan menghindari tubuhnya tidak disentuh oleh tim penjaga.
- f. Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki tidak melewati garis maupun salah satu kaki saja yaitu kaki satu lagi melayang atau tidak menyentuh tanah.
- g. Permainan dikatakan berhenti dan melakukan pergantian apabila salah satu pemain melanggar aturan yang disepakati.
- h. Pemain dapat berganti dengan anggota kelompoknya pada saat permainan sedang berhenti atau dengan persetujuan wasit.
- i. Tim baru dapat dikatakan menang jika semua anggota kelompok penyerang melewati semua garis menuju garis finis dan kembali lagi ke garis start.
- j. Tim dikatakan kalah apabila salah satu anggota kelompok penjaga dapat menyentuh seorang di kelompok penyerang.

### Lampiran 3. Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Gotong Royong				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
dst													

Keterangan : K (kurang) : 1, C (cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (sangat baik) : 4

#### b. Penilaian Pengetahuan

##### Bahasa Indonesia

Gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Mengidentifikasi gagasan pokok	Sangat tepat dalam mengidentifikasi gagasan pokok dari permainan gobak sodor	Tepat dalam mengidentifikasi gagasan pokok dari permainan gobak sodor	Kurang tepat dalam mengidentifikasi gagasan pokok dari permainan gobak sodor	Tidak dapat mengidentifikasi gagasan pokok dari permainan gobak sodor
Mengidentifikasi gagasan pendukung	Sangat tepat dalam mengidentifikasi gagasan pendukung dari permainan	Tepat dalam mengidentifikasi gagasan pendukung dari permainan gobak sodor	Kurang tepat dalam mengidentifikasi gagasan pendukung dari permainan gobak sodor	Tidak dapat mengidentifikasi gagasan pendukung dari permainan gobak sodor

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
	gobak sodor			
Mengkomunikasikan	Menuliskan secara sistematis, mudah dipahami, menggunakan bahasa baku	Memenuhi dua dari tiga kriteria yang diharapkan	Memenuhi satu dari tiga kriteria yang diharapkan	Belum memenuhi kriteria yang diharapkan

Penilaian (pensekoran):  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

### PPKn

Rencana penerapan upaya melestarikan dan nilai-nilai karakter permainan gobak sodor

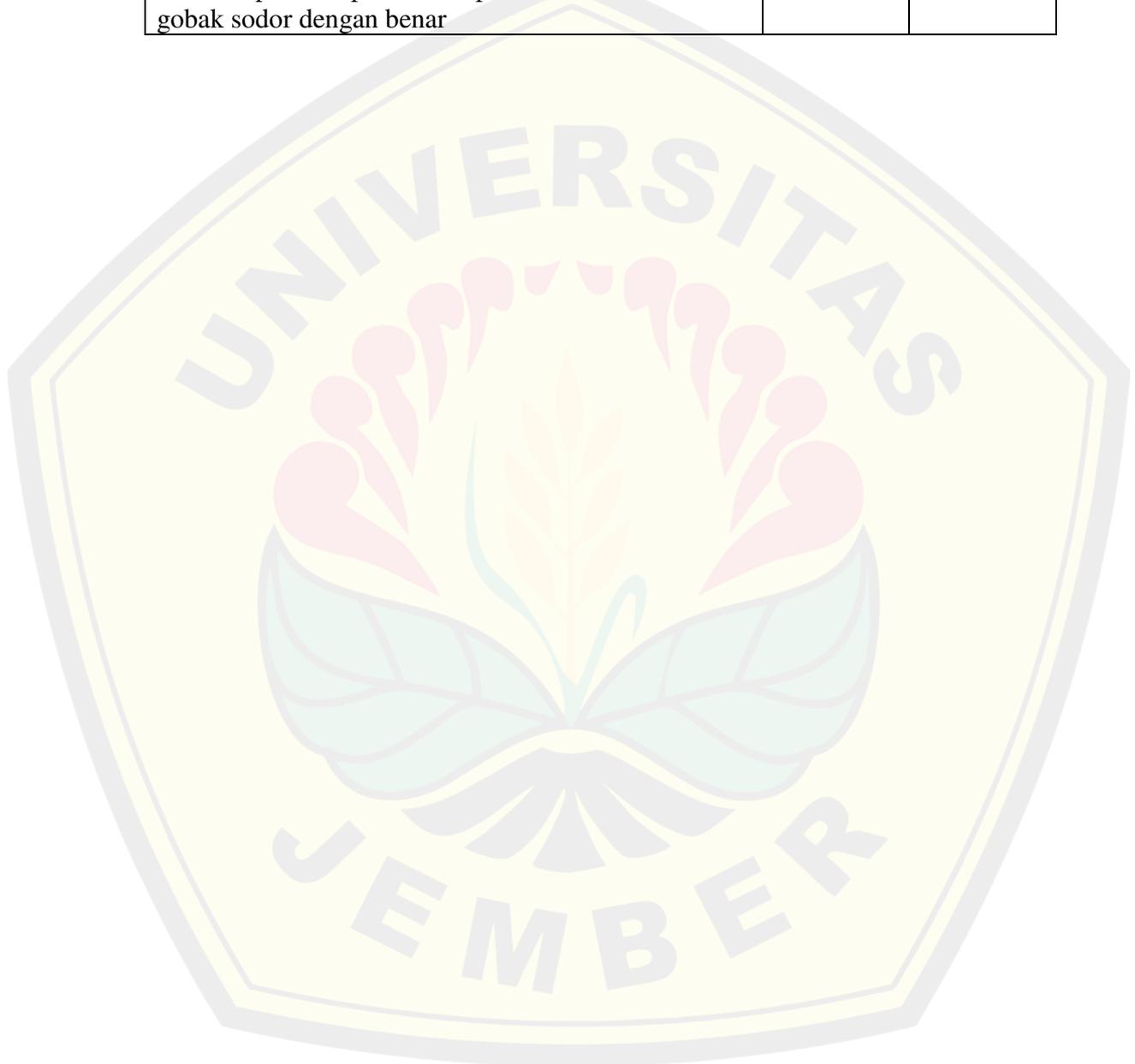
Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Rencana penerapan upaya melestarikan permainan tradisional	Menyebutkan paling sedikit 4 upaya melestarikan permainan tradisional dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 2 upaya melestarikan permainan tradisional dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 2 upaya melestarikan permainan tradisional dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 1 upaya melestarikan permainan tradisional dengan benar
Rencana penerapan nilai karakter dalam permainan gobak sodor	Menyebutkan paling sedikit 4 nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 3 nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 2 nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor dengan benar	Menyebutkan paling sedikit 1 nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor dengan benar

Penilaian (pensekoran):  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

**c. Penilaian keterampilan****PJOK**

Keterampilan jalan dan lari, serta mempraktikkan permainan gobak sodor.

<b>Kriteria</b>	<b>Ya (✓)</b>	<b>Tidak (✓)</b>
Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar atletik jalan dan lari dengan benar		
Siswa dapat mempraktikkan permainan tradisional gobak sodor dengan benar		



**Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan****Sub Tema 1 Keragaman Budaya Bangsaku****Pembelajaran 6****Nama Kelompok:**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

1. Buatlah gagasan pokok dan gagasan pendukung tentang permainan tradisional yang telah kamu mainkan!

<b>Gagasan Pokok</b>	<b>Gagasan Pendukung</b>

2. Buatlah peta pikiran dari gagasan pokok dan gagasan pendukung tentang permainan gobak sodor di atas!



3. Sikap apa saja yang harus di miliki agar menjadi pemenang permainan gobak sodor?



4. Apa saja upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional?



5. Sebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor!



## SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN 6

1. Bacaan berikut untuk nomor 1 dan

(1) Pada zaman dahulu, ternyata para prajurit tanah air memainkan permainan gobak sodor. (2) Mereka memanfaatkannya untuk berlatih perang. (3) Hanya saja tombak yang digunakan adalah tombak berujung tumpul. (4) Berawal dari permainan prajurit yang dulu disebut sodoran, permainan ini kemudian menjadi populer dengan nama gobak sodor.

Dari bacaan di atas yang merupakan gagasan pokok adalah ....

- a. (1)
  - b. (2)
  - c. (3)
  - d. (4)
2. Dari bacaan di atas yang merupakan gagasan pendukung adalah ....
- a. (4)
  - b. (3)
  - c. (2)
  - d. (1)
3. Dalam permainan gobak sodor agar menjadi pemenang di butuhkan ....

- a. Adu domba
- b. Keegoisan
- c. Kerjasama
- d. Curang

4. Agar permainan tradisional tetap dikenal generasi yang akan datang adalah ....

- a. Dijaga
- b. Dilestarikan
- c. Diacuhkan
- d. Dibiarkan

5. Teman melanggar peraturan dalam permainan gobak sodor harus ....

- a. Acuh
- b. Biarkan
- c. Bohong
- d. Jujur

6. Gobak sodor termasuk variasi gerakan lokomotor. Gerak lokomotor adalah ....

- a. Gerakan berpindah tempat, di mana pada suatu bagian tubuh tertentu berpindah atau bergerak
- b. Gerakan yang dilakukan hanya di tempat tanpa ada ruang gerak.
- c. Gerak memainkan benda atau alat tertentu, seperti bola, raket, atau kayu pemukul.
- d. Sebuah bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana.

7. Langkah pertama untuk bermain gobak sodor adalah ....
- Buatlah garis-garis penjagaan membentuk lapangan segi empat yang dibagi menjadi 6 bagian.
  - Buatlah garis tengah lapangan.
  - Buatlah peraturan bermain.
  - Buatlah tim terdiri atas 3-5 orang.
8. Permainan gobak sodor memerlukan ... agar melewati penjaga.
- Keseimbangan
  - Kekompakan
  - Kecepatan
  - Kelincahan
9. Anggota tim yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan. Tempat yang dijaga adalah garis ...
- kaptan tim akan menjaga garis batas vertikal.
- Horizontal
  - Vertikal
  - Lurus
  - Belakang
10. Tim yang menang dalam permainan gobak sodor adalah tim yang dapat melewati seluruh garis horizontal dari ... hingga ....
- Samping hingga belakang
  - Belakang hingga ujung
  - Depan hingga belakang
  - Depan hingga depan

## Lampiran G. Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68161 Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-334988 Laman: www.fkip.unej.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor	12982 /UN25.1.5/SP/2022
Lampiran	22 AUG 2022
Hal	: Permohonan Ijin Penelitian
Yth. Kepala Sekolah SDN 4 Sumberwaru di Situbondo	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini :	
Nama	: Ika Nur Fitriani
NIM	: 180210204218
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan	: Agustus 2022
Berkenaan dengan penyelesaian Tugas Akhirnya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang Saudara pimpin dengan tetap mematuhi protokol COVID - 19 yang berjudul "Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.	
Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami sampaikan terimakasih.	
 a.n. Dekan Wakil Dekan I, Drs. Nuriman, Ph.D. NIP. 196506011993021001	

### Lampiran H. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SITUBONDO**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 4 SUMBERWARU**  
 Kp. Sidomulyo Desa Sumberwaru Kecamatan Banyuputih  
 email : [admin@sdn4sumberwaru.sch.id](mailto:admin@sdn4sumberwaru.sch.id)



---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/35 /431.301.7.2.1421/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **CICIK SUHARTINI, S.Pd.SD.**  
 NIP. : 196806301991042002  
 Pangkat / Gol : Pembina / IV.a  
 Jabatan : Kepala Sekolah SDN 4 Sumberwaru

Dengan ini menerangkan sebenar-benarnya :

Nama : **IKA NUR FITRIANI**  
 NIM : 180210204218  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Yang tersebut diatas adalah benar mahasiswi dari Universitas Jember (UNEJ) yang telah melakukan penelitian di SDN 4 Sumberwaru Kecamatan Banyuputih Kabupaten Situbondo pada bulan Agustus dengan Judul Penelitian "Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor serta Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran pada Tema 1 Indahya Kebersamaan Siswa Kelas IV SDN 4 Sumberwaru Situbondo".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 29 Agustus 2022

Kepala Sekolah  
 SD Negeri 4 Sumberwaru

  
**CICIK SUHARTINI, S.Pd.SD.**  
 Pembina  
 NIP. 196806301991042002

**Lampiran I. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan**



Gambar 1. Wawancara dengan Guru Kelas IV



Gambar 2. Kegiatan Permainan Gobak Sodor (1)



Gambar 3. Kegiatan Permainan Gobak Sodor (2)



Gambar 4. Penghargaan

**Lampiran J. Biodata Peneliti**

Nama : Ika Nur Fitriani  
 NIM : 180210204218  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat/Tempat Lahir : Madiun, 9 Mei 1999  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kewarganegaraan : Indonesia  
 Alamat Asal : Dsn. Patran, RT/RW 09/02, Sumpersari, Kec. Saradan,  
 Kab. Madiun  
 Riwayat Pendidikan : TK Desa Sumpersari  
 SDN 1 Sumpersari  
 SMPN 1 Mejayan  
 SMAN 1 Mejayan

Kegiatan/ Prestasi Akademik yang Diikuti/ Diperoleh selama Menjadi Mahasiswa:

No.	Tahun	No. Sertifikat	Peranan dan Nama Kegiatan
1.	2018	No.12660/UN25/KM/2018	Peserta PK2MABA Universitas Jember
2.	2018	No.9195/UN25.1.5/KM/2018	Peserta OMB (Orientasi Mahasiswa Baru) PGSD
3	2018	No.12852/UN25/KM2018	Peserta Seminar Nasional "Aktualisasi Generasi Milenial dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Menuju Indonesia Emas 2045"
4	2018	No.8117/UN25.1.5/KM/2018	Peserta Seminar Nasional

No.	Tahun	No. Sertifikat	Peranan dan Nama Kegiatan
			“Pengembangan Keterampilan Abad 21” 4C” di Sekolah Dasar dalam Rangka Menyongsong Terwujudnya Edukasi 4.0”
5	2018	No.7143/UN25.1.4/KM/2018	Peserta Seminar Nasional “ Innovating Youthpreneurship In Globalization”
6	2019	No.7289/UN25.1.5/KM/2019	Peserta Seminar Nasional nasional “Menciptakan Milenial yang Berkarakter, Bermoral dan Berwawasan Global melalui Literasi Digital dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0”
7	2019	No.500/1309-C	Peserta Kursus Pembina Pramuka KMD
8	2020	No.20386/UN25.1.5/LL/2020	Peserta Seminar Online “Pembelajaran Pendidikan Kepramukaan di Masa Pandemi Covid-19”
9	2020	No. 6726/UN.25.1.5/KM/2020	Peserta Webinar CAGUR 2020 “Pendidikan Anak Sekolah Dasar di Era New Normal”
10	2020	No. 7639./J.25.1.5/KM/2020	Peserta Webinar Nasional “Menciptakan Pola Belajar Efektif pada Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal”
11	2020	No.21284/UN.251.2/KM/2020	Anggota Bina Satuan (BINSAT) PGSD Periode III
12	2021	No.2824/UN25.1.5/LL/2021	Peserta Seminar Pre-Iconsatin “Publikasi di Jurnal Internasional Bereputasi”
13	2021	No.11280/UN25/KM/2021	Peserta Webinar Nasional “Menumbuhkan Jiwa Enterpreneur Muda yang Kreatif dan Inovatif Melalui Koperasi di Era 4.0”
14	2021	No.8563/UN25.1.5/SP/2021	Peserta KKPLP (Kuliah Kerja dan Pengenalan Lapangan Persekolahan)