

Penguatan Karakter Kerja Sama melalui Penyediaan dan Pemanfaatan Permainan Tradisional Gobak Sodor bagi Siswa Sekolah Dasar

Anggip Agustian¹, Allvia Desi Purnamasari², Assifaa' Tri Wahyuningsih³, Honest Umami Kaltsum⁴✉

¹⁻⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 25 Mei 2026
Revisi: 17 Juni 2026
Diterima: 23 Juni 2026
Publikasi: 28 Juni 2026
Periode Terbit: Juni 2026

Kata Kunci:

pendidikan karakter, permainan gobak sodor, penguatan karakter, aktivitas bermain, interaksi sosial, pembelajaran partisipatif.

✉ Correspondent Author:

Honest Umami Kaltsum,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Email: huk172@ums.ac.id

ABSTRAK

Penguatan karakter kerja sama merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Namun, berkurangnya pemanfaatan permainan tradisional di lingkungan sekolah menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial menjadi semakin terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat karakter kerja sama siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor di SD Muhammadiyah Jatiyoso. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi tahapan observasi awal, koordinasi dengan pihak sekolah, perencanaan program, pelaksanaan pembuatan dan pengecatan lapangan gobak sodor, implementasi permainan, serta dokumentasi dan evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penyediaan lapangan gobak sodor berhasil menghadirkan sarana bermain edukatif yang dimanfaatkan secara aktif oleh siswa pada saat waktu istirahat. Pelaksanaan permainan mendorong peningkatan komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama antarsiswa dalam setiap kelompok. Selain itu, program memberikan dampak positif terhadap terciptanya lingkungan sekolah yang lebih aktif, kolaboratif, dan mendukung implementasi pendidikan karakter berbasis budaya lokal. Keberadaan lapangan permainan yang bersifat permanen juga memberikan peluang bagi sekolah untuk memanfaatkan permainan tradisional secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran dan penguatan karakter. Dengan demikian, permainan tradisional gobak sodor dapat menjadi alternatif media edukatif yang efektif dalam memperkuat karakter kerja sama siswa sekaligus mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar.

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar karena tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku positif peserta didik.

Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu menghasilkan individu yang memiliki kompetensi akademik sekaligus karakter yang kuat sehingga mampu berinteraksi secara baik dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kerja sama, mengingat kemampuan ini

menjadi dasar bagi peserta didik untuk berkomunikasi, berkolaborasi, menyelesaikan tugas bersama, serta membangun hubungan sosial yang harmonis di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Ramandha et al., 2024). Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya bertujuan meningkatkan aspek intelektual, tetapi juga memperkuat karakter serta nilai-nilai sosial yang menjadi bekal peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Syofiyanti et al., 2025). Oleh karena itu, pembentukan karakter sejak usia sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam menumbuhkan budaya karakter bangsa yang positif dan berkelanjutan.

Penguatan karakter kerja sama memerlukan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial secara langsung. Salah satu pendekatan yang efektif adalah memanfaatkan kegiatan bermain sebagai media pembelajaran. Bermain merupakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil mengalami secara langsung berbagai situasi sosial (Budiman, 2024). Melalui permainan, siswa belajar berkomunikasi, berbagi peran, menghargai pendapat orang lain, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan. Selain itu, permainan juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik kasar peserta didik sehingga mendukung perkembangan fisik dan sosial secara seimbang (Harahap et al., 2026). Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dinilai lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, karena siswa terlibat aktif dalam

proses belajar melalui kegiatan melakukan dan mengalami secara langsung.

Salah satu bentuk permainan yang memiliki potensi besar sebagai media penguatan karakter adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung berbagai nilai edukatif yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter. Aktivitas permainan tradisional mendorong peserta didik untuk mengembangkan sikap tanggung jawab, sportivitas, disiplin, kepemimpinan, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Berbagai kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial karena setiap aktivitas permainan menuntut adanya koordinasi, komunikasi, dan kolaborasi antarpemain dalam mencapai tujuan bersama (Fitra et al., 2025). Selain itu, permainan tradisional memberikan pengalaman sosial yang membantu siswa belajar menghormati aturan, membangun komunikasi yang efektif, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, aktif, dan kontekstual (Ishartono et al., 2025).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah gobak sodor. Permainan ini dimainkan secara berkelompok sehingga setiap anggota tim dituntut untuk saling berkomunikasi, menyusun strategi, dan berkoordinasi dalam mencapai tujuan permainan. Keberhasilan suatu tim sangat ditentukan oleh kemampuan anggotanya dalam bekerja sama, sehingga setiap pemain memiliki tanggung jawab terhadap perannya masing-

masing. Karakteristik tersebut menjadikan gobak sodor sebagai media yang relevan untuk memperkuat karakter kerja sama peserta didik sekaligus meningkatkan interaksi sosial antarsiswa (Fitra et al., 2025). Selain memberikan pengalaman sosial, permainan gobak sodor juga mendukung peningkatan kebugaran jasmani melalui aktivitas gerak yang melibatkan kelincahan, kecepatan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Pelaksanaannya pun relatif sederhana karena hanya memerlukan garis pembatas yang dapat dibuat menggunakan kapur, tali, atau media sederhana lainnya sehingga mudah diterapkan di lingkungan sekolah tanpa memerlukan fasilitas khusus (Prahara et al., 2019).

Melalui permainan gobak sodor, peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar sosial yang bermakna. Selama permainan berlangsung, siswa belajar memahami aturan, menghargai kesepakatan bersama, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berunding dalam menentukan strategi permainan. Selain itu, berbagai situasi yang muncul selama permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menyelesaikan konflik secara positif, membangun komunikasi yang efektif, dan meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Subagio et al., 2025). Pengalaman belajar tersebut menjadi bagian penting dalam proses penguatan karakter karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial secara langsung dalam situasi yang nyata. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi media

edukatif yang mendukung perkembangan sosial-emosional peserta didik secara menyeluruh.

Meskipun memiliki berbagai manfaat, implementasi permainan tradisional di lingkungan sekolah saat ini semakin berkurang. Perkembangan teknologi digital serta meningkatnya penggunaan gawai menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis elektronik dibandingkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebayanya (Andriani & Purba, 2024). Situasi serupa juga ditemukan pada mitra pengabdian, di mana guru mengidentifikasi bahwa sebagian siswa masih menunjukkan kemampuan kerja sama yang belum optimal, seperti kurang aktif berinteraksi dalam kegiatan kelompok, belum mampu membangun koordinasi dengan teman, serta cenderung lebih tertarik pada aktivitas individual. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam bekerja sama dan berinteraksi secara positif di lingkungan sekolah (Rumaeso et al., 2025). Selain itu, meningkatnya intensitas penggunaan permainan digital pada anak juga berdampak pada berkurangnya aktivitas sosial secara langsung di lingkungan sekitar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya edukatif yang mampu menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran sekaligus sarana penguatan karakter di sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui

pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, menyusun strategi, mematuhi aturan, serta membangun interaksi sosial secara langsung dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat mendukung penguatan karakter kerja sama peserta didik sekaligus menjadi salah satu alternatif implementasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mudah diterapkan oleh sekolah dalam mendukung pengembangan karakter siswa secara berkelanjutan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Jatiyoso dengan sasaran peserta didik sekolah dasar. Kegiatan difokuskan pada penyediaan sarana permainan tradisional berupa lapangan gobak sodor sebagai media yang mendukung penguatan karakter kerja sama, interaksi sosial, serta aktivitas fisik siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan tim pengabdian dan pihak sekolah melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, koordinasi dengan mitra, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, serta dokumentasi dan evaluasi hasil kegiatan.

Tahap pertama adalah observasi awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan sekolah, ketersediaan sarana bermain, serta aktivitas siswa pada waktu istirahat. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah untuk memperoleh

gambaran mengenai kebutuhan mitra sebagai dasar penyusunan program pengabdian. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memanfaatkan waktu istirahat untuk makan dan minum, sedangkan aktivitas bermain bersama masih relatif terbatas (Nizam et al., 2025). Selain itu, sekolah belum memiliki lapangan permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun aktivitas rekreatif siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk program pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

Tahap kedua adalah koordinasi dengan pihak sekolah. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi bersama kepala sekolah dan guru untuk menyampaikan hasil observasi sekaligus menyusun kesepakatan mengenai pelaksanaan program. Pembahasan meliputi lokasi pembuatan lapangan permainan, waktu pelaksanaan kegiatan, pembagian tugas, serta pemanfaatan lapangan setelah program selesai dilaksanakan. Pihak sekolah memberikan tanggapan positif terhadap program karena dinilai dapat menambah fasilitas bermain edukatif sekaligus mendukung penguatan karakter peserta didik melalui permainan tradisional.

Tahap ketiga adalah perencanaan program. Pada tahap ini tim pengabdian menyusun desain lapangan permainan gobak sodor yang disesuaikan dengan kondisi lahan di sekolah. Selain itu, dilakukan penentuan kebutuhan alat dan bahan, pemilihan kombinasi warna cat agar lapangan lebih menarik bagi siswa, serta penyusunan jadwal pelaksanaan kegiatan. Seluruh perencanaan dilakukan bersama pihak sekolah untuk memastikan program dapat

dilaksanakan secara efektif tanpa mengganggu proses pembelajaran.

Tahap keempat merupakan pelaksanaan program, yaitu pembuatan dan pengecatan lapangan permainan gobak sodor. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap selama kurang lebih satu minggu pada sore hari setelah kegiatan belajar mengajar selesai sehingga tidak mengganggu aktivitas sekolah. Proses pelaksanaan diawali dengan pembersihan area, pengukuran lapangan sesuai desain yang telah disepakati, pembuatan garis permainan, kemudian dilanjutkan dengan pengecatan menggunakan kombinasi warna yang berbeda pada setiap bagian lapangan agar lebih menarik, mudah dikenali, dan memudahkan siswa dalam mengikuti aturan permainan. Pada beberapa bagian dilakukan pengecatan ulang untuk memperoleh hasil yang lebih optimal karena warna cat sebelumnya mengalami penurunan kualitas akibat kondisi cuaca selama proses pengerjaan.

Tahap terakhir adalah dokumentasi dan evaluasi kegiatan. Dokumentasi dilakukan pada setiap tahapan sebagai bentuk pelaporan pelaksanaan program pengabdian. Selanjutnya, tim pengabdian bersama pihak sekolah melakukan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan kegiatan dengan mengamati kelayakan lapangan permainan serta kesiapan sarana untuk dimanfaatkan dalam aktivitas siswa. Evaluasi juga dilakukan melalui diskusi bersama guru mengenai potensi pemanfaatan lapangan gobak sodor sebagai media pendukung pembelajaran dan penguatan karakter kerja sama di lingkungan sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lapangan permainan telah siap digunakan sebagai fasilitas bermain

edukatif yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh warga sekolah.

Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor sebagai media untuk memperkuat karakter kerja sama siswa sekolah dasar. Program diawali dengan penyediaan lapangan permainan sebagai sarana pendukung, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tata cara permainan dan pelaksanaan aktivitas bermain secara berkelompok. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa program memperoleh respons positif dari siswa maupun pihak sekolah serta memberikan dampak terhadap meningkatnya aktivitas bermain bersama dan penguatan karakter kerja sama. Untuk mempermudah penyajian hasil serta pembahasannya, uraian kegiatan dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu: (1) penyediaan lapangan gobak sodor sebagai sarana edukatif di lingkungan sekolah, (2) permainan gobak sodor dalam memperkuat karakter kerja sama siswa, dan (3) implikasi program terhadap penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

a. Penyediaan Lapangan Gobak Sodor sebagai Sarana Edukatif di Lingkungan Sekolah

Penyediaan lapangan permainan tradisional gobak sodor merupakan tahapan awal dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menghadirkan

sarana bermain edukatif di lingkungan SD Muhammadiyah Jatiyoso. Program ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada waktu istirahat masih didominasi oleh kegiatan makan dan berbincang dengan teman, sedangkan kegiatan bermain yang mampu mengembangkan interaksi sosial dan karakter kerja sama masih relatif terbatas (Mumpuni et al., 2025). Selain itu, sekolah belum memiliki fasilitas permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun aktivitas rekreatif siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk menghadirkan lapangan gobak sodor sebagai salah satu bentuk revitalisasi permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif dan relevan dengan penguatan karakter peserta didik.

Penyediaan lapangan gobak sodor tidak hanya dimaksudkan sebagai penambahan fasilitas fisik di lingkungan sekolah, tetapi juga sebagai upaya menciptakan ruang belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian bersama pihak sekolah melakukan identifikasi lokasi yang mudah dijangkau oleh siswa, aman digunakan, serta tidak mengganggu aktivitas pembelajaran. Desain lapangan disesuaikan dengan kondisi lahan yang tersedia sehingga tetap memenuhi prinsip dasar permainan gobak sodor. Pemilihan warna yang kontras pada setiap garis lapangan dilakukan untuk memudahkan siswa mengenali batas permainan sekaligus meningkatkan daya tarik visual sehingga mendorong siswa untuk memanfaatkan lapangan secara optimal pada saat waktu luang.

Tabel 1. Tahapan Penyediaan Lapangan Gobak Sodor di SD Muhammadiyah Jatiyoso

Tahapan Kegiatan	Aktivitas yang Dilaksanakan	Tujuan Kegiatan	Luaran
Observasi awal	Identifikasi kondisi sekolah dan aktivitas siswa	Menentukan kebutuhan program	Data kebutuhan mitra
Koordinasi	Diskusi dengan kepala sekolah dan guru	Menyusun kesepakatan pelaksanaan	Persetujuan program
Perancangan	Menentukan desain lapangan, ukuran, dan warna	Menyesuaikan dengan kondisi sekolah	Desain lapangan gobak sodor
Implementasi	Pengukuran, pengecatan, dan penyelesaian lapangan	Menyediakan sarana bermain edukatif	Lapangan gobak sodor siap digunakan

Berdasarkan Tabel 1, pelaksanaan program dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Observasi awal menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan mitra sehingga program yang dirancang benar-benar sesuai dengan kondisi sekolah. Tahap koordinasi menunjukkan pentingnya kolaborasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah dalam menentukan lokasi, waktu pelaksanaan, serta pemanfaatan hasil kegiatan. Selanjutnya, proses perancangan memastikan

bahwa lapangan yang dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga aman dan nyaman digunakan. Tahap implementasi menjadi bentuk nyata dari hasil perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pendekatan bertahap seperti ini menunjukkan bahwa keberhasilan program pengabdian tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir berupa fasilitas yang tersedia, tetapi juga oleh proses kolaboratif yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan sejak awal pelaksanaan kegiatan

(Djolo & Pramono, 2020). Dengan demikian, lapangan gobak sodor yang dihasilkan memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi karena disusun berdasarkan kebutuhan nyata mitra.

Keberadaan lapangan gobak sodor yang telah selesai dikerjakan memberikan perubahan pada lingkungan sekolah. Lapangan tersebut menjadi salah satu area yang menarik perhatian siswa ketika waktu istirahat berlangsung. Sebelum permainan diperkenalkan secara menyeluruh, mahasiswa KKN terlebih dahulu memberikan demonstrasi kepada beberapa siswa sebagai perwakilan. Pendekatan ini dilakukan agar siswa dapat memahami aturan permainan dengan benar sebelum mengenalkannya kembali kepada teman-temannya (Kamadi et al., 2024). Strategi tersebut juga mendorong terciptanya proses pembelajaran antarteman (*peer learning*), sehingga penyebaran informasi mengenai tata cara bermain berlangsung lebih efektif.



Gambar 1. Hasil Lapangan Gobak Sodor

Keberadaan lapangan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 memperlihatkan

bahwa fasilitas permainan tradisional dapat dihadirkan melalui pemanfaatan ruang sekolah yang sederhana tanpa memerlukan biaya yang besar. Penggunaan kombinasi warna pada setiap garis lapangan memberikan tampilan yang lebih menarik sekaligus membantu siswa memahami area permainan (Zuraini et al., 2026). Selain berfungsi sebagai fasilitas bermain, lapangan ini juga menjadi media pembelajaran kontekstual yang memungkinkan guru memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran maupun penguatan pendidikan karakter (Rusdiana Yusuf, 2022). Dengan adanya fasilitas yang permanen, sekolah memiliki sarana yang dapat digunakan secara berkelanjutan sehingga manfaat program pengabdian tidak hanya dirasakan selama kegiatan berlangsung, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam jangka panjang oleh seluruh warga sekolah.

Selain menghasilkan sarana fisik berupa lapangan permainan, program ini juga memberikan dampak terhadap meningkatnya minat siswa untuk melakukan aktivitas bermain bersama. Sebelum program dilaksanakan, sebagian besar siswa cenderung melakukan aktivitas yang bersifat individual atau pasif selama waktu istirahat. Setelah lapangan tersedia, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang memanfaatkan waktu istirahat untuk bermain secara berkelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas yang menarik dapat menjadi faktor pendorong meningkatnya aktivitas sosial peserta didik di lingkungan sekolah.

Tabel 2. Manfaat Penyediaan Lapangan Gobak Sodor bagi Lingkungan Sekolah

Aspek	Kondisi Sebelum Program	Kondisi Setelah Program	Manfaat yang Dirasakan
Sarana bermain	Belum tersedia lapangan permainan tradisional	Tersedia lapangan gobak sodor permanen	Menambah fasilitas edukatif sekolah
Aktivitas siswa	Bermain masih terbatas	Siswa lebih aktif bermain bersama	Meningkatkan aktivitas fisik dan sosial
Interaksi sosial	Interaksi antarsiswa belum optimal	Interaksi berlangsung lebih intensif	Mendorong komunikasi dan kebersamaan
Pemanfaatan lingkungan sekolah	Area terbuka belum dimanfaatkan optimal	Area menjadi ruang bermain edukatif	Lingkungan sekolah lebih aktif dan produktif

Tabel 2 menunjukkan bahwa penyediaan lapangan gobak sodor memberikan manfaat yang tidak hanya terbatas pada tersedianya fasilitas fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perubahan aktivitas siswa di lingkungan sekolah. Ketersediaan lapangan mendorong siswa untuk lebih aktif memanfaatkan waktu istirahat melalui permainan yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik (Dasar et al., 2024). Selain itu, area sekolah yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara optimal berubah menjadi ruang belajar sekaligus ruang bermain yang mendukung perkembangan karakter peserta didik. Perubahan tersebut juga memberikan nilai tambah bagi sekolah karena menghadirkan lingkungan belajar yang lebih hidup dan kondusif (Elita et al., 2025). Dari sudut pandang keberlanjutan program, keberadaan lapangan permanen memungkinkan guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam berbagai kegiatan sekolah, baik pada pembelajaran pendidikan jasmani maupun kegiatan penguatan karakter. Dengan demikian, manfaat program tidak berhenti pada pembangunan sarana semata, tetapi juga menjadi investasi jangka panjang dalam mendukung terciptanya budaya sekolah yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik.

Secara keseluruhan, penyediaan lapangan gobak sodor sebagai bagian dari program

pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pengembangan fasilitas sederhana berbasis permainan tradisional mampu memberikan manfaat yang luas bagi lingkungan sekolah. Program ini tidak hanya menyediakan ruang bermain yang aman dan menarik, tetapi juga menjadi media awal dalam membangun budaya interaksi sosial di kalangan siswa (Damayanti & Wahyuni, 2026). Kehadiran lapangan gobak sodor menjadi fondasi penting bagi pelaksanaan kegiatan permainan pada tahap berikutnya yang berorientasi pada penguatan karakter kerja sama, sehingga sekolah memiliki sarana edukatif yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam mendukung proses pembelajaran dan pendidikan karakter siswa.

b. Permainan Gobak Sodor dalam Memperkuat Karakter Kerja Sama Siswa

Setelah lapangan gobak sodor selesai dibuat dan diperkenalkan kepada peserta didik, tahapan selanjutnya dalam kegiatan pengabdian adalah pelaksanaan permainan secara berkelompok. Kegiatan ini menjadi inti dari program karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung (*experiential learning*) kepada siswa dalam menerapkan nilai-nilai kerja sama (Herlina et al., 2025). Sebelum permainan dimulai, mahasiswa KKN menjelaskan aturan permainan, membagi siswa ke dalam beberapa

kelompok, serta memberikan contoh mekanisme permainan agar seluruh peserta memiliki pemahaman yang sama. Pendekatan tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana bermain yang tertib sekaligus memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung.

Selama pelaksanaan permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Setiap anggota kelompok berusaha memahami perannya masing-masing, baik sebagai penjaga maupun sebagai pemain yang bertugas melewati garis pertahanan lawan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, memberikan arahan, serta menyusun strategi sederhana agar

kelompoknya dapat mencapai tujuan permainan (Heptarina et al., 2026). Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta mengambil keputusan secara bersama-sama. Hasil pengamatan tim pengabdian menunjukkan bahwa suasana permainan berlangsung dinamis, di mana setiap anggota kelompok saling memberikan dukungan dan motivasi selama permainan berlangsung. Temuan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media pembelajaran karakter yang lebih kontekstual karena peserta didik mempraktikkan nilai kerja sama melalui pengalaman nyata, bukan hanya memperoleh penjelasan secara teoritis.

Tabel 3. Bentuk Implementasi Karakter Kerja Sama Selama Permainan Gobak Sodor

Aspek Karakter	Aktivitas yang Diamati	Indikator Perilaku Siswa	Hasil Pengamatan
Komunikasi	Berdiskusi sebelum permainan	Menyampaikan ide dan arahan kepada anggota tim	Terlihat aktif dilakukan oleh setiap kelompok
Koordinasi	Menentukan posisi pemain	Menyesuaikan peran sesuai strategi tim	Berjalan dengan baik selama permainan
Tanggung jawab	Menjalankan tugas sesuai posisi	Menjaga area permainan dan mematuhi aturan	Sebagian besar siswa melaksanakan tugas dengan baik
Sportivitas	Menyelesaikan permainan	Menerima kemenangan dan kekalahan dengan baik	Siswa menunjukkan sikap saling menghargai

Berdasarkan Tabel 3, permainan gobak sodor memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan berbagai aspek karakter kerja sama secara bersamaan. Komunikasi menjadi aspek yang paling sering muncul karena setiap anggota kelompok harus saling memberikan informasi mengenai posisi lawan maupun strategi yang akan digunakan (Bariyah & Rocmah, 2025). Selain itu, koordinasi antarpemain juga terlihat ketika siswa menentukan pembagian tugas sesuai kemampuan masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan permainan

tidak ditentukan oleh kemampuan individu, melainkan oleh efektivitas kerja sama seluruh anggota kelompok. Sikap tanggung jawab juga berkembang melalui kesadaran siswa dalam menjalankan peran yang telah disepakati tanpa meninggalkan tugasnya selama permainan berlangsung (Mujahid et al., 2024). Di sisi lain, nilai sportivitas tampak ketika siswa mampu menerima hasil permainan secara positif tanpa menimbulkan konflik antarkelompok. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa permainan gobak sodor mampu menghadirkan situasi belajar yang mendorong peserta didik

mempraktikkan nilai-nilai sosial secara alami. Temuan ini sejalan dengan Alimuddin et al. (2024) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi media efektif dalam menanamkan karakter kerja sama melalui interaksi langsung antar peserta didik.

Selain meningkatkan kemampuan bekerja sama, pelaksanaan permainan juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Aktivitas permainan yang melibatkan gerak, komunikasi, dan pengambilan keputusan menjadikan proses belajar lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi di dalam kelas (Sutarman & Saputra, 2026). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memberikan manfaat terhadap perkembangan sosial, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.



Gambar 2. Siswa Melakukan Pemanasan Sebelum Bermain

Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, seluruh siswa mengikuti kegiatan pemanasan sebelum permainan dimulai. Kegiatan ini

bertujuan untuk mempersiapkan kondisi fisik peserta didik agar siap mengikuti aktivitas permainan yang memerlukan kelincahan, kecepatan, dan koordinasi gerak. Selain memiliki manfaat fisiologis dalam mengurangi risiko cedera, sesi pemanasan juga dimanfaatkan sebagai sarana membangun kebersamaan antarsiswa sebelum memasuki permainan (Hermansah et al., 2025). Seluruh peserta melakukan gerakan secara bersama-sama dengan arahan dari mahasiswa KKN sehingga tercipta suasana yang kondusif dan penuh antusiasme. Kegiatan sederhana tersebut memperlihatkan bahwa pembentukan karakter kerja sama sebenarnya telah dimulai sejak tahap persiapan, yaitu melalui kepatuhan mengikuti instruksi, menjaga kekompakan kelompok, dan membangun semangat bersama sebelum permainan dilaksanakan.

Hasil pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa selama mengikuti permainan. Pada awal kegiatan, beberapa siswa masih tampak pasif dan cenderung menunggu arahan dari teman atau pendamping. Namun, setelah beberapa putaran permainan berlangsung, siswa mulai menunjukkan inisiatif untuk berdiskusi, menyusun strategi, serta saling memberikan motivasi kepada anggota kelompoknya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diberikan melalui permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas kelompok sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam bekerja sama.

Tabel 4. Perubahan Perilaku Siswa Setelah Mengikuti Permainan Gobak Sodor

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal	Kondisi Setelah Kegiatan	Dampak terhadap Karakter
Partisipasi siswa	Sebagian siswa masih pasif	Lebih aktif mengikuti permainan	Meningkatkan rasa percaya diri
Komunikasi	Komunikasi masih terbatas	Lebih sering berdiskusi dan memberi arahan	Mengembangkan kemampuan bekerja sama
Interaksi sosial	Berinteraksi dengan teman tertentu	Berinteraksi dengan lebih banyak teman	Memperluas hubungan sosial
Kerja sama kelompok	Koordinasi belum optimal	Mampu menyusun strategi bersama	Memperkuat kekompakan tim

Tabel 4 menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku siswa setelah mengikuti permainan gobak sodor. Peningkatan partisipasi terlihat dari semakin banyaknya siswa yang terlibat aktif dalam setiap putaran permainan tanpa harus selalu diarahkan oleh pendamping (Nuruliana, 2025). Kemampuan komunikasi juga berkembang karena siswa mulai terbiasa menyampaikan pendapat, memberikan instruksi, maupun menerima masukan dari anggota kelompok lainnya. Interaksi sosial yang sebelumnya hanya terbatas pada teman dekat berkembang menjadi hubungan yang lebih luas karena pembagian kelompok dilakukan secara beragam. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bekerja sama dengan berbagai karakter teman yang berbeda. Selain itu, koordinasi kelompok juga mengalami peningkatan seiring bertambahnya pengalaman bermain, sehingga strategi yang disusun menjadi lebih terarah dan efektif. Hasil pengamatan ini memperkuat temuan Sunanto et al. (2025) bahwa aspek kerja sama dalam aktivitas permainan menunjukkan perkembangan yang baik, serta sejalan dengan pendapat Asmawulan (2025) yang menyatakan bahwa permainan kelompok mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menanamkan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dengan demikian,

permainan gobak sodor tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pembelajaran karakter yang efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, dan kerja sama siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pelaksanaan permainan gobak sodor menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang besar sebagai media penguatan karakter kerja sama di sekolah dasar. Aktivitas yang menuntut komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, dan sportivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Lasatama & Aningtyas, 2025). Melalui keterlibatan aktif dalam setiap tahapan permainan, siswa tidak hanya memperoleh manfaat berupa peningkatan aktivitas fisik, tetapi juga mengembangkan kompetensi sosial yang menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter. Oleh karena itu, permainan gobak sodor layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif kegiatan edukatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam mendukung pendidikan karakter di lingkungan sekolah dasar.

c. Implikasi Program terhadap Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Pelaksanaan program pengabdian melalui pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan aktivitas bermain siswa, tetapi juga memberikan implikasi yang lebih luas terhadap penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Pendidikan karakter pada hakikatnya memerlukan pengalaman nyata yang memungkinkan peserta didik mempraktikkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari (Maiten & Wali, 2026). Oleh karena itu, keberadaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kegiatan yang menyenangkan. Melalui program ini, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar menghargai aturan, bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif, serta bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan selama permainan berlangsung (Salahudin & Syukri, 2026). Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam

pembentukan karakter karena diperoleh melalui aktivitas nyata yang melibatkan interaksi sosial secara langsung.

Selain memberikan manfaat kepada peserta didik, program ini juga memberikan pengalaman baru bagi sekolah dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari lingkungan belajar. Kehadiran lapangan gobak sodor yang bersifat permanen memungkinkan sekolah memiliki sarana edukatif yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan, baik pada kegiatan pembelajaran maupun aktivitas di luar kelas (Ilmiah & Pendidikan, 2023). Dengan demikian, hasil pengabdian tidak berhenti pada pembangunan fasilitas fisik, tetapi berkembang menjadi media pembelajaran karakter yang dapat digunakan secara terus-menerus oleh guru dalam mendukung berbagai kegiatan sekolah. Keberlanjutan tersebut menjadi salah satu indikator penting bahwa program pengabdian mampu memberikan dampak yang lebih luas dibandingkan kegiatan yang hanya bersifat sesaat (Ilahi et al., 2025).

Tabel 5. Implikasi Program terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Aspek Pendidikan Karakter	Bentuk Implementasi Melalui Gobak Sodor	Dampak yang Terlihat	Potensi Keberlanjutan
Kerja sama	Bermain dalam kelompok dan menyusun strategi bersama	Kekompakan antarsiswa meningkat	Dapat diterapkan pada berbagai kegiatan sekolah
Tanggung jawab	Menjalankan peran sesuai aturan permainan	Siswa lebih disiplin menjalankan tugas	Dapat dibiasakan dalam pembelajaran sehari-hari
Sportivitas	Menerima hasil permainan dengan baik	Mengurangi konflik antarsiswa	Mendukung budaya sekolah yang positif
Komunikasi	Berdiskusi dan memberikan arahan kepada anggota tim	Interaksi sosial semakin aktif	Mendukung pembelajaran kolaboratif

Tabel 5 menunjukkan bahwa implementasi permainan gobak sodor memberikan kontribusi terhadap beberapa dimensi utama pendidikan

karakter. Nilai kerja sama berkembang melalui aktivitas kelompok yang menuntut koordinasi dan komunikasi antarpeserta. Tanggung jawab

muncul ketika setiap siswa menjalankan tugas sesuai posisi yang telah ditentukan, sedangkan sportivitas berkembang melalui sikap menerima kemenangan maupun kekalahan secara positif (Haq et al., 2025). Aspek komunikasi juga mengalami peningkatan karena setiap anggota kelompok harus berdiskusi untuk menentukan strategi permainan. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk karakter peserta didik yang mampu bekerja sama secara efektif di lingkungan sekolah. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi media rekreasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai nilai karakter dalam satu aktivitas yang sederhana, menarik, dan mudah diterapkan secara berkelanjutan (Erfina et al., 2025).

Implikasi berikutnya terlihat pada meningkatnya kualitas lingkungan belajar di sekolah. Lingkungan belajar yang menyediakan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif akan memberikan pengalaman sosial yang lebih bermakna dibandingkan lingkungan yang hanya berfokus pada pembelajaran di dalam kelas (Mochamad Bagas Sri Wazuda & W. S., 2024). Program ini menunjukkan bahwa penyediaan fasilitas permainan tradisional mampu mengubah area sekolah menjadi ruang belajar yang lebih dinamis. Aktivitas bermain tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang terpisah dari proses pendidikan, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan karakter siswa secara menyeluruh.

Tabel 6. Implikasi Program terhadap Lingkungan dan Budaya Sekolah

Aspek Lingkungan Sekolah	Kondisi Sebelum Program	Kondisi Setelah Program	Manfaat bagi Sekolah
Pemanfaatan area sekolah	Area terbuka belum dimanfaatkan secara optimal	Menjadi lapangan permainan edukatif	Lingkungan sekolah lebih aktif
Aktivitas waktu istirahat	Didominasi aktivitas pasif	Lebih banyak aktivitas bermain kelompok	Meningkatkan interaksi sosial
Budaya kolaborasi	Belum terbangun secara optimal	Terbentuk melalui permainan kelompok	Mendukung pendidikan karakter
Variasi media pembelajaran	Terbatas pada pembelajaran di kelas	Bertambah dengan permainan tradisional	Pembelajaran lebih kontekstual

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa program pengabdian memberikan dampak terhadap terciptanya budaya sekolah yang lebih aktif dan kolaboratif. Area sekolah yang sebelumnya kurang dimanfaatkan berubah menjadi ruang interaksi yang mendukung perkembangan sosial peserta didik (Yusroni, 2026). Selain itu, aktivitas waktu istirahat menjadi lebih produktif karena siswa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bermain bersama dibandingkan melakukan aktivitas secara individual. Dampak ini

menunjukkan bahwa penyediaan fasilitas sederhana mampu mengubah pola interaksi siswa di lingkungan sekolah. Dari perspektif pembelajaran, keberadaan permainan tradisional juga memperkaya variasi media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi maupun mengembangkan karakter peserta didik (Elfrita et al., 2025). Oleh karena itu, hasil program tidak hanya dirasakan oleh siswa sebagai pengguna utama, tetapi juga memberikan manfaat bagi sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih

kondusif, aktif, dan berorientasi pada pengembangan karakter.

Keberhasilan program pengabdian juga tidak terlepas dari adanya dukungan berbagai pihak yang terlibat selama pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi antara tim pengabdian, kepala sekolah, guru, serta peserta didik menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa program dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang berkelanjutan (Haq et al., 2025). Sinergi

tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama yang memerlukan keterlibatan seluruh warga sekolah. Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam aktivitas pembelajaran, sedangkan sekolah berperan dalam menjaga keberlangsungan pemanfaatan sarana yang telah tersedia (Maiten & Wali, 2026).

Tabel 7. Peran Pemangku Kepentingan dalam Keberlanjutan Program

Pemangku Kepentingan	Peran dalam Program	Kontribusi terhadap Penguatan Karakter	Rekomendasi Keberlanjutan
Kepala sekolah	Memberikan dukungan kebijakan	Mendorong implementasi program di sekolah	Menjadikan permainan tradisional sebagai program rutin
Guru	Membimbing dan mengawasi kegiatan siswa	Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran	Memanfaatkan lapangan pada kegiatan tematik dan PJOK
Tim pengabdian	Menyediakan sarana dan pendampingan	Memberikan edukasi mengenai permainan tradisional	Melakukan pendampingan lanjutan jika diperlukan
Siswa	Berpartisipasi aktif dalam permainan	Menerapkan nilai kerja sama dalam aktivitas sehari-hari	Menjaga dan memanfaatkan fasilitas secara bertanggung jawab

Tabel 7 memperlihatkan bahwa keberlanjutan program sangat dipengaruhi oleh kolaborasi seluruh pemangku kepentingan. Kepala sekolah berperan dalam memberikan dukungan kebijakan sehingga permainan tradisional dapat menjadi bagian dari budaya sekolah. Guru menjadi aktor utama dalam mengoptimalkan pemanfaatan lapangan gobak sodor melalui kegiatan pembelajaran maupun aktivitas penguatan karakter. Tim pengabdian berkontribusi dalam penyediaan fasilitas sekaligus memberikan pendampingan pada tahap awal implementasi program. Sementara itu, siswa menjadi subjek utama yang bertanggung jawab memanfaatkan dan menjaga fasilitas yang telah tersedia. Kolaborasi yang terjalin di antara seluruh pihak tersebut mencerminkan bahwa keberhasilan pendidikan

karakter tidak hanya bergantung pada satu unsur, tetapi merupakan hasil sinergi yang berkesinambungan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Asmawulan (2025) yang menegaskan bahwa penguatan karakter siswa memerlukan komitmen bersama antara guru, kepala sekolah, dan orang tua agar tercipta lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter secara optimal.

Secara keseluruhan, program pengabdian melalui permainan tradisional gobak sodor memberikan implikasi yang positif terhadap penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Program ini tidak hanya menghasilkan sarana bermain edukatif, tetapi juga membangun budaya kolaboratif yang mendorong siswa untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan menghargai orang lain

dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Keberadaan lapangan gobak sodor sebagai fasilitas permanen memungkinkan sekolah melanjutkan pemanfaatannya secara mandiri sehingga dampak program dapat dirasakan dalam jangka panjang (Mumpuni et al., 2025). Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif strategi penguatan pendidikan karakter yang kontekstual, ekonomis, mudah diterapkan, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor di SD Muhammadiyah Jatiyoso berhasil memberikan kontribusi positif terhadap penguatan karakter kerja sama siswa sekolah dasar. Program diawali dengan penyediaan lapangan gobak sodor sebagai sarana bermain edukatif yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah. Keberadaan fasilitas tersebut mampu meningkatkan pemanfaatan area sekolah sebagai ruang bermain yang aktif, sekaligus mendorong siswa untuk lebih banyak berinteraksi dan melakukan aktivitas fisik pada saat waktu istirahat.

Pelaksanaan permainan gobak sodor memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa melalui aktivitas yang menuntut komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama dalam kelompok. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, mampu membangun strategi bersama, serta menunjukkan interaksi sosial yang lebih baik selama permainan berlangsung. Pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung melalui

permainan tradisional terbukti mendukung proses internalisasi nilai-nilai karakter secara lebih alami dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Program ini juga memberikan implikasi positif terhadap penguatan pendidikan karakter di sekolah. Keberadaan lapangan gobak sodor sebagai fasilitas permanen memungkinkan sekolah memanfaatkannya secara berkelanjutan dalam berbagai kegiatan pembelajaran maupun aktivitas penguatan karakter. Selain meningkatkan kualitas lingkungan belajar, program ini memperlihatkan bahwa kolaborasi antara tim pengabdian, guru, kepala sekolah, dan siswa menjadi faktor penting dalam menciptakan budaya sekolah yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Berdasarkan hasil tersebut, permainan tradisional gobak sodor dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan permainan tradisional secara lebih terencana dan berkelanjutan ke dalam kegiatan pembelajaran maupun program sekolah sehingga nilai-nilai kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan sportivitas dapat terus berkembang sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.

Daftar Pustaka

- Alimuddin, N., Rahmi, S., & Ariantini, N. (2024). PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP GOTONG ROYONG SISWA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 6(1), 59–66.
- Andriani, D., & Purba, I. P. M. H. (2024). Penguatan Karakter Kewarganegaraan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Di Komunitas Kampoen Dolanan

- Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 12(2), 264-274.
- Asmawulan, T. (2025). *Belajar Sambil Bermain : Cara Sekolah Mendukung Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 7(2), 178–186. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i2.8794>
- Bariyah, K., & Rocmah, L. I. (2025). Developing Children's Cooperation Skills through Traditional Bakiak Games: Mengembangkan Keterampilan Kerja Sama Anak-Anak Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 13(2), 10-21070.
- Budiman, I. A. (2024). *Discovery Learning with Traditional Educational Game Gobak Sodor in Physical Education Learning*. 16, 5387–5398. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6175>
- Damayanti, E., & Wahyuni, F. H. (2026). Integrasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga Anak Usia Dini. *Jurnal Adzkiya*, 10(1), 48-57.
- Dasar, S. S., Mukromin, A. M., & Kusumaningsih, W. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(2), 1485–1499.
- Djolo, C. C., & Pramono, M. (2020). Analisis Peralatan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional (Studi Kasus di Museum Negeri Mpu Tantular). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(03), 9-24.
- Elfarita, N., Suparto, A., & Basri, M. H. (2025). Penerapan Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter melalui Permainan Gobak Sodor dan Bentengan pada Siswa Kelas V di SDN Pangarangan III Sumenep. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(2), 233-240.
- Elita, E., Inovasi, J., Nisa, I. Q., Zen, H., Tussifa, L., & Hidayah, A. (2025). *Studi Literatur Tentang Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor dalam Konteks Pengembangan Motorik dan Sosial Siswa Sekolah Dasar Perkembangan Motorik dan Sosial*. 2.
- Erfina, I., Islam, F. A., Darul, U., Lamongan, U., Artikel, I., Karakter, P., Dasar, A. S., Yang, T., Esa, M., & Education, J. (2025). *PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH*. 13(3), 494–497.
- Fitra, N., Kanza, M., & Muthohar, S. (2025). *Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini*. 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Haq, M. A. I., Burstiando, R., & Yulawan, D. (2025). Pengembangan permainan tradisional tektok (tembak pletok) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD N Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 11(3), 1-9.
- Heptarina, A. S., Handayani, W., Ayu, S., & Putri, R. (2026). *Advancement of the Traditional Gobak Sodor Balls (Korla) Game for Fifth Grade Students in Public Elementary Schools around Palembang City*. 2(March), 1521–1533.
- Herlina, H., Asti, A. S. W., Darwis, A., Surya, S., & Chafidah, N. (2025). Workshop Efektivitas Permainan Gobak Sodor Modifikasi terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama dan Motorik Kasar Anak TK. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 328-334.
- Hermansah, B., Setyawati, H., Nasuka, N., & Hanani, E. S. (2025). *PJOK berbasis budaya lokal: Model pembelajaran melalui permainan tradisional*. Star Digital Publishing.
- Ilahi, R., Tunru, A. A., Pratiwi, Y. I., Mutmainah, S., & Hidayat, R. (2025). Pelatihan Permainan Tradisional Pada Peserta Didik dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi dan Pemberdayaan*, 1(2), 74-88.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 9(20), 882–888.

- Ishartono, N., Nurcahyo, A., Faiziyah, N., Chalitha, F. P., & Windy, Y. D. (2025). *Increased Motivation to Learn Mathematics in Students of Sungai Buloh Malaysia Learning Centre Through Traditional Games*. 7(2), 137–148. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v7i2.12826>
- Kamadi, L., Bachtiar, I., Hanafi, S., Azis, I., & Sadzali, M. (2024). Pembelajaran penjas dalam bentuk permainan tradisional pada murid SD Negeri Mattoanging II Makassar. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-80.
- L, H. L. H., & A, Y. R. (n.d.). *Pengaruh Permainan Gobak Sodor Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. 258–265.
- Lasatama, H. L. H., & Aningtyas, Y. R. (2025). Pengaruh permainan gobak sodor sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 258-265.
- Maiten, F. B., & Wali, C. N. (2026). Pengaruh Olahraga Tradisional terhadap Peningkatan Nilai Sosial pada Siswa Kelas IV SD Inpres Sikumana II Kupang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 5(1), 1377-1384.
- Mochamad Bagas Sri Wazuda, N. W. S. (2024). ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN SAINS DAN SOSIAL DI SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Mujahid, I., Kaltsum, H. U., & Tadzkiroh, U. (2024). *Pendampingan Kurikulum Modifikatif bagi Guru di Sekolah Dasar Inklusi*. 6(1), 110–118. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v6i1.23453>
- Mumpuni, D. A., Muhibbin, A., Dasar, M. P., & Surakarta, U. M. (2025). *PENGUATAN KARAKTER KEBANGSAAN MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) PADA SISWA KELAS V SEKOLAH*. 10.
- Nizam, K. C., Budiarso, A. S., Yaqin, M. A., & Prameswari, C. (2025). The Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Sebagai Fondasi Generasi Berintegritas Melalui Permainan Gobak Sodor. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 3(4), 876-893.
- Nuruliana, H. (2025). *Challenges In Early Childhood Development in The Digital Screen Era*. 1974–1979.
- Prahara, S. A., Soeharto, T. N. E. D., & Witanti, A. (2019). Pojok Budaya Untuk Menguatkan Karakter Peserta Didik Di Desa Sumbersari Kecamatan Moyu Dan Kabupaten Sleman Propinsi DIY. *Jurnal ABM Mengabdi*, 6(2), 113-126.
- Harahap, M. F., Gulo, S. S., Gulo, E. S., Zalukhu, Y., Ramadhan, M. N., & Laia, D. P. (2026). Penguatan Identitas Budaya dan Nasionalisme Melalui Lomba Olahraga Tradisional pada Peringatan HUT RI 2025 Di SD AL ITTIHADIIYAH Laut Dendang. *Joska: Jurnal Isori Kampar*, 3(01), 51-55.
- Ramandha, A., Sesrita, A., & Indra, S. (2024). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Antar Siswa*. 3, 11833–11839.
- Rumaeso, I., Suherman, A., & Rukmana, A. (2025). Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani The Impact Of Traditional Games On Students ' Cooperation Ability In Physical Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 9(2), 338–349.
- Rusdiana YUSUF, L. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 9(2), 68–74.
- Salahudin, S., & Syukri, S. (2026). Internalization of Local Cultural Values

- Through Ethnosport Learning in Physical Education at Elementary and Secondary Schools. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 4(1), 8-13.
- Subagio, R., Ruhiat, Y., & Maryani, N. (2025). *Analysis of Gobak Sodor Game in Physical Education*. 6(2), 150–161.
- Sunanto, Rachmad, G. J., Sistiasih, V. S., & Subekti, N. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTORMELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODORPADA SISWA KELAS V SDN LABAN 02 KEC. MOJOLABAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 538–548.
- Sutarman, S., & Saputra, H. (2026). Analisis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional dalam Menginternalisasikan Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(2), 2002-2024.
- Syofiyanti, D., Hasnida, H., & Susanti, P. A. (2025). Permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini: Systematic literature review (slr). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 2400-2412.
- Yusroni, M. (2026). *Jiwa Religi-Raga Sehat (Integrasi Nilai-Nilai Religi dalam Aktivitas Jasmani dan Permainan Tradisional)*. CV Eureka Media Aksara.
- Zuraini, Z., Hayati, R., Nofriati, E., & Anandawar, R. (2026). Sosialisasi Permainan Tradisional Gen-Z dalam Menerapkan Nilai-Nilai Budaya Lokal di SD Negeri Bukit Rata Aceh Tamiang: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 14451-14455.