



---

**Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor****Sabitul Kirom**Dosen Universitas Islam Balitar  
Surel : [sabitulkirom@unisbablitar.ac.id](mailto:sabitulkirom@unisbablitar.ac.id)**Abstrak**

Penelitian ini mendeskripsikan tentang pembelajaran sastra dengan model permainan gobak sodor dalam menanamkan nilai pendidikan karakter yang terfokus pada (1) pelaksanaan pembelajaran, (2) kendala yang dihadapi selama pembelajaran, dan (3) upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru melaksanakan pembelajaran sastra dengan model permainan gobak sodor untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa. Kendala yang dialami guru yaitu guru susah mengatur peserta didik selama proses pembelajaran dan tempat yang digunakan sebagai arena untuk pembelajaran cukup luas. Guru mengatasi kendala tersebut dengan mengatur peserta didik secara tegas selama pembelajaran dan pengaturan jadwal dengan guru mata pelajaran lain.

**Kata Kunci:** Pembelajaran sastra, model permainan gobak sodor, nilai pendidikan karakter, pembelajaran dengan permainan tradisional

**Abstract**

*This study describes literary learning with gobak sodor game model in instilling character education value focused on (1) learning implementation, (2) obstacles encountered during learning, and (3) effort done to overcome the obstacle. This research belongs to qualitative descriptive research. The results of this study indicate that teachers carry out literary learning with gobak sodor game model to instill the value of character education in students. Constraints experienced by teachers that teachers difficult to organize learners during the learning process and the place used as an arena for learning is wide enough. Teachers overcome these obstacles by organizing students strictly during learning and schedule settings with other subject teachers.*

**Keywords:** *Literary learning, gobak sodor game model, character education value, learning with traditional game*

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di sekolah terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran sastra penting diajarkan kepada peserta didik sebagai salah satu sumber dalam pengimplementasian karakter pada anak. Menurut Rukayah<sup>1</sup>, kepekaan anak terhadap cerita akan terlatih melalui pembelajaran sastra. Semakin banyak cerita yang dibaca oleh anak maka kepekaan terhadap cerita juga akan semakin berkembang. Dengan demikian, kepekaan anak terhadap kehidupannya juga akan lebih baik. Melalui tokoh dalam cerita tersebut, anak akan belajar mengendalikan emosi, di antaranya rasa cemas, benci, takut, dan bangga.

Karya sastra dengan nilai pendidikan karakter memiliki hubungan yang sangat erat. Di dalam karya sastra banyak nilai pendidikan karakter yang dapat diperoleh. Ratna<sup>2</sup> menjelaskan bahwa bagi sebagian orang, nasihat yang terdapat di dalam cerita lebih bermanfaat dibandingkan dengan hukum formal dan sanksi yang bersifat religi. Pada akhirnya sebagian orang lebih mempercayai dongeng, mitos, dan fiksi yang lain sebagai fakta yakni sebagai hipermakna, hiperialis, dan hiperreligi.

Nilai pendidikan karakter yang terdapat di dalam karya sastra dapat ditemukan pada unsur amanat. Menurut Kosasih<sup>3</sup>, amanat merupakan ajaran moral

yang disampaikan oleh pengarang melalui karyanya kepada pembaca. Amanat dalam karya sastra dapat ditemukan dengan membaca secara utuh karya tersebut. Hal ini penting dilakukan supaya makna yang terkandung dapat diketahui secara menyeluruh.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang memiliki hubungan erat dengan budaya tertentu. Permainan tradisional adalah aset budaya yang dipertahankan identitasnya di tengah masyarakat. Permainan tradisional juga merupakan alat untuk menjaga hubungan dan kenyamanan sosial selain untuk menghibur diri.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menyebabkan permainan tradisional semakin terpinggirkan. Padahal, permainan tradisional memiliki berbagai manfaat khususnya dalam menanamkan nilai karakter pada anak. Dharmamulya<sup>5</sup> memaparkan bahwa permainan tradisional mengandung berbagai nilai positif bagi perkembangan karakter anak, di antaranya rasa senang, rasa berteman, rasa bebas, patuh, saling membantu, tanggung jawab, dan demokrasi. Tedjasaputra<sup>6</sup> menambahkan permainan tradisional juga memiliki manfaat untuk mengembangkan aspek sosial pada anak yakni sebagai wahana untuk mempelajari budaya tertentu, peran sosial, dan peran jenis kelamin.

Salah satu jenis permainan tradisional anak adalah permainan *gobak sodor*. Permainan ini merupakan jenis

<sup>1</sup> Rukayah, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Sastra Anak Dengan Pendekatan Kooperatif Di Sekolah* (Surakarta: UNS Press, 2012), 13.

<sup>2</sup> Nyoman Kutha Ratna, *Peranan Karya Sastra, Seni, Dan Budaya Dalam Pendidikan Karakter* (Pustaka Pelajar, 2014), 196.

<sup>3</sup> Engkos Kosasih, *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra* (Bandung: Yrama Widya, 2012), 71.

<sup>4</sup> Sukirman Dharmamulya, "Dkk.(2008)," *Permainan Tradisional Jawa*, n.d., 19.

<sup>5</sup> Dharmamulya, 21.

<sup>6</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Grasindo, 2001), 41.

permainan beregu. Dalam praktiknya, permainan ini melatih berbagai keterampilan yang berhubungan dengan taktik, fisik, dan mental. Permainan ini dilakukan pada area berbentuk bujur sangkar. Permainan ini dilakukan oleh dua tim yang terdiri atas tim penjaga dan tim pemain. Setiap anggota tim pemain berusaha mencapai garis belakang dari area pertandingan, sedangkan tim penjaga berusaha mencegahnya. Jika ada salah satu tim pemain tersentuh oleh penjaga, maka kedua tim bergantian sebagai pemain dan penjaga.<sup>7</sup>

Pendidikan karakter merupakan konsep pendidikan yang saat ini dijalankan. Konsep pendidikan karakter ini diimplementasikan untuk membentuk karakter peserta didik yang kompeten dan berbudi luhur. Pendidikan karakter diperuntukkan bagi peserta didik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pelaksanaan pendidikan karakter, pendidikan tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sikap dan tindakan. Ketiga aspek tersebut dalam pelaksanaannya harus mencerminkan karakter positif yang tujuan akhirnya membentuk manusia yang kompeten dan berbudi luhur.

Penanaman nilai karakter harus terus dikembangkan dalam pelaksanaannya. Hal ini penting karena permasalahan yang dialami oleh peserta didik semakin kompleks. Fenomena

*bullying* yang saat ini marak terjadi merupakan hal yang harus ditanggulangi. Fenomena *bullying* tersebut merupakan salah satu bentuk kenakalan remaja. Samani dan Hariyanto<sup>8</sup> menjelaskan bahwa karakter adalah nilai dasar tiap individu yang terbentuk karena pengaruh lingkungan maupun pengaruh hereditas yang membangun pribadi seseorang. Oleh sebab itu, penanaman nilai karakter harus dilakukan sejak usia dini.

Pelaksanaan pendidikan karakter harus dilakukan secara berkesinambungan dan sistematis. Setiap hal yang dilakukan dalam proses penanaman karakter harus saling terkait dan tersusun secara teratur. Seseorang yang memiliki karakter yang baik akan mampu menjalani kehidupannya dengan teratur dan bahagia. Lickona<sup>9</sup> mengungkapkan bahwa tanpa adanya nilai-nilai karakter, seseorang tidak akan hidup bahagia dan kehidupan di masyarakat tidak akan berjalan baik. Tanpa adanya nilai-nilai karakter yang baik, manusia tidak akan mampu mewujudkan kehidupan yang menjunjung harkat dan martabat setiap individu.

Pelaksanaan pendidikan karakter sejak usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tujuan tertentu. Kemendiknas<sup>10</sup> memaparkan bahwa

<sup>7</sup> Ariyanti, "Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak," *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang* Vol. 2, No. 2 (2014): 10–20.

<sup>8</sup> Muchlas Samani and M. S. Hariyanto, "Konsep Dan Model Pendidikan Karakter," *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 2011, 43.

<sup>9</sup> Thomas Lickona, "Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas, Dan Kebajikan Penting Lainnya," *Jakarta: PT Bumi Aksara*, 2012, 22.

<sup>10</sup> Kementerian Pendidikan Nasional, "Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran

tujuan pelaksanaan pendidikan karakter sebagai berikut. Pertama, mengembangkan potensi afektif setiap individu. Kedua, mengembangkan perilaku baik yang sesuai dengan budaya bangsa yang religius. Ketiga, penanaman tanggung jawab dan jiwa kepemimpinan. Keempat, mengembangkan sikap kreatif, mandiri, dan berwawasan kebangsaan. Kelima, mewujudkan sekolah menjadi tempat belajar yang aman, menyenangkan, penuh persahabatan, dan penuh kekuatan.

Nilai pendidikan karakter pada penelitian ini didasarkan pada nilai karakter yang dikeluarkan oleh Kemendiknas. Menurut Kemendiknas<sup>11</sup>, pengembangan nilai pendidikan karakter berdasarkan empat sumber, yaitu (1) agama, (2) Pancasila, (3) budaya, dan (4) tujuan pendidikan. Berdasarkan empat hal tersebut maka ditetapkanlah nilai pendidikan karakter, yakni (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran sastra dan permainan tradisional gobak sodor memiliki pengaruh kuat dalam penanaman nilai pendidikan karakter pada anak. Pembelajaran sastra yang

terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu sumber penanaman nilai pendidikan karakter. Selanjutnya, permainan tradisional gobak sodor juga merupakan salah satu permainan tradisional yang sarat akan nilai budaya, khususnya budaya Jawa yang dalam praktiknya banyak terkandung unsur karakter positif khususnya bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, topik yang terkait dengan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa MI Al Ma'arif 02 Margomulyo ini menarik untuk diteliti.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara holistik dengan metode alamiah.<sup>12</sup> Jenis penelitian yang digunakan mengacu pada penelitian deskriptif yang berhubungan dengan pendeskripsian mengenai hal tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Ma'arif 02 Margomulyo Blitar selama tiga bulan. Penelitian ini mendeskripsikan berbagai fakta dan hubungan kausal yang ditemukan selama penelitian secara akurat, teliti, dan sistematis. Penelitian ini mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa MI Al Ma'arif 02 Margomulyo

---

Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa," *Jakarta: TP*, 2010, 7.

<sup>11</sup> Nasional, 9–10.

---

<sup>12</sup> Prof Moleong, "Dr. Lexy J," *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2005, 6.

Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji tentang kendala yang dialami guru dalam mengimplementasikan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor serta upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi berbagai kendala tersebut.

Pada penelitian ini, hasil penelitian disajikan secara kualitatif deskriptif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa MI Al Ma`arif 02 Margomulyo Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Pengecekan keabsahan data yakni dengan triangulasi. Selanjutnya, teknik analisis data yakni dengan pemilahan data, interpretasi data, dan penarikan simpulan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan temuan penelitian dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa guru di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar sudah mengajarkan materi sastra dalam pembelajaran. Materi sastra tersebut terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo telah mengajarkan materi sastra mulai di kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

Guru di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo juga memanfaatkan pembelajaran sastra untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada peserta didik. Salah satu sumber belajar yang

digunakan guru yaitu dongeng dan cerita pendek. Dongeng dan cerita pendek dipilih karena peserta didik tertarik dengan cerita-cerita tersebut.

Pembelajaran sastra di sekolah memiliki peranan penting dalam penanaman nilai pendidikan karakter pada peserta didik. Rukayah<sup>13</sup> menjelaskan bahwa antara tujuan akhir pembelajaran bahasa Indonesia dengan karakteristik sastra yang digunakan sebagai bahan ajar memiliki relevansi yang erat. Pengajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang kompleks dalam menumbuhkembangkan potensi peserta didik, tidak hanya terfokus pada kemampuan komunikasi, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir dan bernalar, kreativitas, kepekaan emosi, serta memperluas wawasan anak. Jika hanya menggunakan materi ajar yang bersifat teknik dan ilmiah maka tujuan tersebut akan sulit untuk diwujudkan. Oleh sebab itu, bahan ajar yang berkaitan dengan sastra memiliki kedudukan yang penting untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Pembelajaran sastra memiliki hubungan positif dengan penanaman nilai pendidikan karakter. Hal ini karena pada umumnya pembelajaran sastra membahas tentang berbagai nilai kehidupan yang memiliki relevansi dalam pembentukan karakter manusia. Sastra yang sudah dimasukkan dalam pendidikan memiliki peranan positif dalam mengembangkan aspek afektif, kognitif, psikomotorik. Sastra juga berperan dalam

<sup>13</sup> Rukayah, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Sastra Anak Dengan Pendekatan Kooperatif Di Sekolah*, 10.

mengembangkan kepribadian dan aspek social.<sup>14</sup>

Sikap apresiatif anak juga dapat dikembangkan dalam pembelajaran sastra di sekolah. Pembelajaran sastra akan melatih berbagai sikap positif anak di antaranya melatih pola pikir dan perilaku anak pada tataran afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selain itu, pembelajaran sastra akan berdampak positif pada aspek pengembangan karakter positif pada diri anak.

Guru di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo menggunakan berbagai model pembelajaran dalam mengajarkan materi sastra. Model pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakter peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru-guru di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo diketahui bahwa ada guru yang menggunakan model permainan tradisional gobak sodor dalam mengajarkan materi sastra. Model ini dipilih supaya siswa selalu aktif dan tertarik selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, gobak sodor juga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai karakter dan budaya. Melalui pembelajaran sastra dengan menggunakan model permainan tradisional gobak sodor diharapkan implementasi penanaman nilai karakter pada peserta didik dapat terwujud secara nyata.

Permainan gobak sodor merupakan salah satu jenis permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki banyak nilai karakter di dalamnya. Sujarno<sup>15</sup> memaparkan bahwa permainan tradisional adalah hasil budaya yang didalamnya mengandung unsur nilai positif terhadap perkembangan anak dalam rangka berkreasi, berolah raga, serta melatih hidup sopan dan terampil. Permainan tradisional juga merupakan salah satu wujud dari budaya tertentu.

Permainan tradisional gobak sodor yang digunakan sebagai model pembelajaran sastra di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran sastra. Dalam praktiknya, aturan-aturan yang ada di permainan gobak sodor tetap seperti permainan aslinya. Permainan dilakukan pada area berbentuk bujur sangkar. Permainan ini dimainkan secara beregu yang terdiri dari dua tim. Salah satu tim berposisi menjadi tim penjaga dan tim lain sebagai pemain yang dilakukan secara bergantian. Perbedaan antara permainan gobak sodor yang digunakan dalam pembelajaran materi sastra dengan permainan aslinya yaitu terletak pada penggunaan sastra dalam permainan. Jika dalam permainan aslinya, tim pemain berusaha mencapai garis belakang dari arena dengan berlari untuk mengecoh tim penjaga, maka dalam permainan yang sudah dimodifikasi ini tim pemain harus mampu menjawab berbagai pertanyaan atau tugas yang diajukan oleh tim penjaga. Pertanyaan yang diajukan

---

<sup>14</sup> Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra* (Pustaka Pelajar, 2013), 19.

---

<sup>15</sup> Sujarno, "Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap," *Jurnal Parrawidya* Vol.11, No. 1 (2010): 145—175.

berkaitan dengan materi sastra yang sudah diajarkan oleh guru sebelumnya. Jika tim pemain mampu menjawab pertanyaan tersebut, maka tim pemain dapat melewati halangan dari tim penjaga. Akan tetapi, jika tim pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka tim pemain harus bergantian posisi dengan tim penjaga.

Banyak nilai karakter yang dapat diterapkan kepada peserta didik dengan melakukan permainan tradisional, salah satunya permainan gobak sodor. Menurut Sujarno<sup>16</sup>, di dalam permainan tradisional banyak terkandung nilai karakter di antaranya tanggung jawab, ketaatan, edukatif, sportifitas, hiburan, solidaritas, serta kebebasan. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan media yang tepat dalam mendukung perkembangan anak. Permainan tradisional juga dapat digunakan untuk menumbuhkembangkan berbagai wujud komunikasi sebagai ungkapan sosial dalam pergaulan dan sosialisasi anak terhadap kawan sepermainannya.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa penggunaan model permainan gobak sodor dalam pembelajaran sastra memiliki banyak keunggulan dibandingkan model konvensional. Selama pembelajaran peserta didik terlihat aktif, tertarik dengan pembelajaran, dan tidak ada yang mengantuk ataupun bosan. Ketertarikan peserta didik dalam menerima materi sastra juga semakin baik. Hal ini juga

berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dievaluasi oleh guru yang menunjukkan hasil yang positif. Selain itu, nilai-nilai karakter yang ada pada permainan tradisional gobak sodor juga bisa diterapkan secara nyata, di antaranya jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab, dan bersahabat/komunikatif.

### **Kendala yang Dialami Guru**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa terdapat berbagai kendala yang dialami guru ketika menggunakan model permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran sastra. Kendala tersebut yakni guru terkadang susah mengatur peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini karena model permainan gobak sodor yang digunakan dalam pembelajaran membuat peserta didik ramai sendiri dan terkadang mengganggu pembelajaran di kelas yang lain. Kendala lain yang dihadapi yaitu arena yang digunakan dalam model permainan gobak sodor. Hal ini karena model permainan ini membutuhkan arena yang cukup luas dan di luar kelas. Halaman yang terdapat di MI Al Ma'arif 02 Margomulyo tidak terlalu luas dan biasanya jadwalnya bersamaan dengan pembelajaran keolahragaan.

Permainan gobak sodor merupakan salah satu jenis permainan tradisional. Menurut Dharmamulya<sup>18</sup>, permainan tradisional dapat diklasifikasikan menjadi tiga pola yakni permainan dengan bernyanyi, permainan dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan dengan pola pikir.

<sup>16</sup> 170.

<sup>17</sup> Suharsimi Arikunto and dkk, *Permainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Jilid 2* (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2006), 1.

<sup>18</sup> Dharmamulya, "Dkk.(2008)," 9.

Berdasarkan penjelasan tersebut, permainan tradisional gobak sodor termasuk ke dalam pola ke dua yang lebih menekankan pada aspek ketangkasan dan kemampuan fisik. Dengan demikian, jika model permainan ini diterapkan dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak ketika melakukan permainan tradisional ini yakni cenderung ramai.

Permainan tradisional gobak sodor termasuk ke dalam jenis permainan beregu. Permainan ini membutuhkan kerja sama antar anggota tim yang baik. Tiap anggota dalam tim harus pandai dalam menyusun strategi. Dengan demikian, para pemain akan lebih ramai dibandingkan dengan jenis permainan individu.

Permainan tradisional gobak sodor membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini dilakukan pada area berbentuk bujur sangkar yang terdiri atas dua tim yakni tim penjaga dan tim pemain. Setiap anggota tim pemain berusaha mencapai garis belakang dari arena pertandingan, sedangkan tim penjaga berusaha mencegahnya.<sup>19</sup> Dengan demikian, model pembelajaran sastra yang menggunakan permainan gobak sodor membutuhkan tempat yang cukup luas dan di luar kelas. Lahan yang dapat digunakan yaitu halaman sekolah.

### **Upaya yang Dilakukan Guru untuk Mengatasi Kendala yang Dialami**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa guru MI Al Ma'arif 02 Margomulyo telah melakukan

berbagai upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi ketika mengimplementasikan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor. Upaya yang dilakukan guru yaitu guru lebih tegas dalam mengatur peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum memulai pembelajaran, guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai berbagai hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Hal yang tidak boleh dilakukan di antaranya adalah peserta didik tidak boleh ramai sendiri supaya tidak mengganggu pembelajaran di kelas yang lain.

Upaya lain yang dilakukan oleh guru yaitu berkomunikasi dengan guru mata pelajaran lain, khususnya mata pelajaran keolahragaan terkait pengaturan jadwal. Hal ini karena arena yang digunakan dalam pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor membutuhkan tempat yang cukup luas dan berada di luar kelas. Tempat yang tepat untuk melakukan pembelajaran tersebut yaitu di halaman sekolah.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru tersebut sebagai wujud nyata untuk menciptakan keefektifan proses pembelajaran. Menurut Fadillah<sup>20</sup> pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan untuk membelajarkan siswa secara terintegrasi yang memperhatikan berbagai aspek, di antaranya karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang

<sup>19</sup> Ariyanti, "Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak," 12.

<sup>20</sup> M Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar Ruzz media, 2012), 132.

baik, terencana, dan efektif akan mewujudkan kualitas pembelajaran yang dihasilkan positif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan terhadap pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor di MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

*Pertama*, guru melaksanakan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor untuk menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa MI Al Ma`Arif 02 Margomulyo. Permainan gobak sodor yang digunakan sebagai model pembelajaran sastra sudah dimodifikasi. Jika dalam permainan aslinya, tim pemain berusaha mencapai garis belakang dari arena dengan berlari untuk mengecoh tim penjaga, maka dalam permainan yang sudah dimodifikasi ini tim pemain harus mampu menjawab berbagai pertanyaan atau tugas yang diajukan oleh tim penjaga supaya bisa mencapai garis belakang dari arena.

*Kedua*, kendala yang dialami guru dalam mengimplementasikan pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor yaitu guru terkadang susah mengatur peserta didik selama proses pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi yaitu arena yang digunakan dalam model permainan gobak sodor yang cukup luas dan di luar kelas.

*Ketiga*, guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala yang dialami dalam mengimplementasikan

pembelajaran sastra dengan model permainan tradisional gobak sodor. Upaya yang dilakukan guru yaitu guru lebih tegas dalam mengatur peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Upaya lain yang dilakukan oleh guru yaitu berkomunikasi dengan guru mata pelajaran lain, khususnya mata pelajaran keolahragaan terkait pengaturan jadwal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, and dkk. *Permainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Jilid 2*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2006.
- Ariyanti. "Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak." *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang* Vol. 2, No. 2 (2014): 10–20.
- Dharmamulya, Sukirman. "Dkk.(2008)." *Permainan Tradisional Jawa*, n.d.
- Fadillah, M. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar Ruzz media, 2012.
- Kosasih, Engkos. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya, 2012.
- Lickona, Thomas. "Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas, Dan Kebajikan Penting Lainnya." *Jakarta: PT Bumi Aksara*, 2012.
- Moleong, Prof. "Dr. Lexy J." *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2005.

Nasional, Kementerian Pendidikan. "Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa." Jakarta: TP, 2010.

Ratna, Nyoman Kutha. *Peranan Karya Sastra, Seni, Dan Budaya Dalam Pendidikan Karakter*. Pustaka Pelajar, 2014.

Rukayah. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Sastra Anak Dengan Pendekatan Kooperatif Di Sekolah*. Surakarta: UNS Press, 2012.

Samani, Muchlas, and M. S. Hariyanto. "Konsep Dan Model Pendidikan Karakter." Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

Sujarno. "Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap." *Jurnal Partrawidya* Vol.11, No. 1 (2010): 145–175.

Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Grasindo, 2001.

Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra*. Pustaka Pelajar, 2013.