

GOTONG ROYONG DALAM PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAG SODOR*

Subuh Anggoro, M.Pd.

Subuh Anggoro¹, Mamat Supriatna², Sunaryo Kartadinata³,
subuhanggoro@student.upi.edu¹, ma2t.supri@gmail.com²,
profsunaryo@gmail.com³

¹Department of Elementary School Teacher Education, Muhammadiyah
University of Purwokerto, Purwokerto

^{2,3}School of Postgraduate, Indonesia University of Education, Bandung

Abstrak

Manusia saat ini hidup dalam dunia yang sangat dinamis dan multikultural. Pemahaman dan penghargaan terhadap *local wisdom* seperti Gotong Royong akan mewujudkan partisipasi demokratis yang setara dan inklusif dalam masyarakat yang majemuk. Artikel ini membahas tentang nilai Gotong Royong yang terdapat dalam permainan tradisional Gobag Sodor serta kemungkinan enkulturasinya dalam pendidikan dasar. Dengan menggunakan studi literatur, artikel ini memaparkan historis dan nilai kearifan lokal Gotong Royong yang terdapat dalam permainan Gobag Sodor serta implementasi nilai tersebut dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak dalam menghadapi masa depannya.

Kata kunci: Gotong Royong, Gobag Sodor, Enkulturasi, Pendidikan Dasar

Abstract

The aim of this article is explores the Indonesian traditional value of cooperation named Gotong Royong in traditional games of Gobag Sodor. Based on the literature review, this article discusses the history, local wisdom values and the enculturation possibility of Gotong Royong in basic education. Gotong Royong in Gobag Sodor may help students to understand and cultivate cooperation useful for his/her view of its role in the future.

Keywords: Gotong Royong, Gobag Sodor, Enculturation, Basic Education

A. PENDAHULUAN

Pheeneey *et al.* (2015) mengungkapkan bahwa saat ini manusia hidup di dunia yang sangat dinamis dan multikultural. Kondisi ini menuntut keterampilan memahami intra dan inter-budaya untuk mewujudkan partisipasi demokratis yang setara dan inklusif dalam masyarakat yang multikultural. Selanjutnya, Pheeneey (2014) mengungkapkan bahwa dalam pendidikan, *traditional culture value* gotong-royong merupakan bentuk pemanfaatan media sosial yang dapat memfasilitasi kemampuan guru untuk berinteraksi secara profesional, berkolaborasi dan belajar satu sama lain. Pengembangan pengalaman guru dan calon guru terhadap intra dan inter-budaya dalam proses pembelajaran diakui sebagai bagian integral paradigma etnopedagogik.

Collette (1987: 3) menyatakan bahwa gotong-royong telah berurat dan berakar dalam kehidupan masyarakat Indonesia dan merupakan pranata asli paling penting dalam pembangunan masyarakat. Implementasi gotong-royong pada masyarakat Indonesia merupakan bagian esensial dari revitalisasi nilai sosio budaya dan adat istiadat pada masyarakat yang memiliki budaya beragam (Pranadji, 2009: 62).

Gotong-royong biasanya diartikan sebagai kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama atau ditanggung atau dipikul bersama (Rochmadi, 2012). Dalam tingkat anak-anak akan tampak sewaktu melakukan permainan tradisional yang melibatkan orang banyak (berkelompok). Dalam permainan Gobag Sodor misalnya, untuk memperoleh hasil yang baik dalam permainan itu dibutuhkan adanya bekerjasama antar anggota kelompok. Dari hanya sekedar bermain, anak memiliki pengalaman yang menjadikan jiwanya cukup peka terhadap nasib yang menimpa sesamanya. Anak mempunyai tenggang rasa yang kuat sehingga secara individu tidak ingin merugikan pihak lain (Rochmadi, 2012).

Permainan tradisional seperti Gobag Sodor memberikan manfaat bagi pendidikan terutama untuk perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak (Iswinarti, 2015; Wahyuni, 2012; Ariyanti, 2014; Ni Luh Cahyani *et al.*, 2014; Maekel Doni *et al.*, 2014; Suryo Hanrianto, 2015).

Disamping itu Gobag Sodor merupakan kekayaan budaya bangsa (Krisdyatmiko, 1999; Sedyawati, 1999; Sujarno, 2011), dan merupakan permainan yang mengandung *local wisdom* (Suseno, 1999; Setyaningrum, 2012; Laelah *et al.*, 2013) seperti Gotong Royong.

Makalah ini bertujuan untuk mengkaji nilai Gotong Royong yang terdapat dalam permainan tradisional Gobag Sodor dan implementasinya dalam pendidikan dasar yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif etnografi. Fokus penelitian ini adalah permainan tradisional Gobag Sodor, sedangkan obyek atau variabel penelitian ini adalah nilai Gotong Royong dalam permainan tersebut. Untuk mengetahui nilai Gotong Royong yang terdapat dalam permainan Gobag Sodor dilakukan langkah-langkah mengenal permainan anak tradisional itu sendiri yang meliputi:

- a. Kenal tidaknya “masyarakat” terhadap permainan tradisional Gobag Sodor.
- b. Melihat bagaimana permainan tradisional tersebut dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Banyumas.
- c. Mengetahui pendapat tentang nilai Gotong Royong dalam permainan tersebut.
- d. Mengetahui pendapat tentang bagaimana melakukan enkulturasi nilai Gotong Royong dalam pendidikan dasar yang dapat mendukung perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak

Guna mendapatkan informasi yang diperlukan, peneliti melakukan wawancara dengan 4 (empat) narasumber yang mengetahui permainan tradisional di Kabupaten Banyumas antara lain Drs. Legono (Pamong Budaya Dispersenibud Kabupaten Banyumas), Carlan, S.Sn (Budayawan dan dosen seni karawitan PGSD UMP), H. Sunhaji, S.Ag (Dalang Wayang Kulit dan guru SD UMP) dan Drs. Bambang Wardoyo, M.Pd (Pengawas TK/SD, budayawan dan dosen Budaya

Banyumas di FIB Unsoed). Disamping itu, peneliti melakukan observasi kegiatan permainan Gobag Sodor yang dilakukan siswa kelas 4 SD UMP (15 siswa dan 12 siswi) dibantu 3 (tiga) orang observer yaitu Suci Tuningsih, S.Pd, Ayi Istiana, S.Pd.I, Seli Dwi Lestari, S.Pd.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan variabel dan sumber datanya. Yang diungkap dalam penelitian ini adalah (a) pendapat narasumber terhadap permainan tradisional Gobag Sodor; (b) bagaimana bentuk permainan tradisional tersebut yang masih dimainkan oleh masyarakat termasuk anak-anak di Kabupaten Banyumas; (c) pendapat tentang nilai Gotong Royong dalam permainan tersebut dan (d) pendapat tentang bagaimana melakukan enkulturasi nilai Gotong Royong dalam pendidikan dasar yang dapat mendukung perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Untuk mengungkap data dari informan dilakukan dengan wawancara yang dipandu dengan pedoman wawancara dilengkapi dengan rekaman pembicaraan. Wawancara yang dilakukan bersifat bebas (*free interview*) dengan harapan suasananya lebih santai dan non formal sehingga informan dapat memberikan jawaban secara terbuka. Untuk memperkuat data yang diperoleh dari wawancara juga digunakan studi dokumentasi. Peneliti melakukan kajian literatur melalui penelusuran data primer berupa hasil-hasil penelitian yang dipublikasikan (jurnal ilmiah) maupun tidak dipublikasikan (*repository* laporan penelitian) dan data sekunder berupa buku teks yang terkait erat dengan topik Gotong Royong dan Gobag Sodor.

C. GOBAG SODOR SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL

Gobag Sodor merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak bahkan orang dewasa di Kabupaten Banyumas. Hal ini diungkapkan oleh Drs. Legono (pamong budaya Deparsenibud Kabupaten Banyumas, wawancara tanggal 20 Mei 2016). Hal ini dikuatkan pula oleh Drs. Bambang Wardoyo, M.Pd (pengawas TK/SD Depdikbud Kabupaten Banyumas. Berdasarkan pendapat

beberapa narasumber diperoleh informasi lain terkait dengan Gobag Sodor adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pandangan Narasumber tentang Gobag Sodor dan Kearifan Lokal yang terkandung di dalamnya

Keterangan	Drs. Legono (Pamong budaya, 56 tahun)	Carlan, S.Sn (Budayawan dan Dosen Seni Karawitan, 53 tahun)	Bambang Wardoyo, M.Pd (Pengawas TK/SD Kabupaten Banyumas, Dosen FIB Unsoed, 52 tahun)	H. Sunhaji, S.Ag (Dalang wayang kulit dan Guru SD UMP)
Gobag Sodor sebagai permainan tradisional	Gobag sodor merupakan salah satu bentuk permainan dan olahraga tradisional yang ada di Kabupaten Banyumas. Berasal dari kata gobak dan ngodor yang berarti lari-lari tanpa aturan	Gobag sodor merupakan olahraga tradisional khususnya di wilayah Banyumas dan umumnya Jawa Tengah dan telah ada sejak jaman penjajahan Belanda.	Gobag sodor adalah permainan tradisional masyarakat Jawa khususnya Banyumas yang berasal dari jaman penjajahan Belanda Gobag Sodor berasal dari bahasa Belanda "Go Back to Door" atau permainan melalui kotak-kotak	Gobag sodor merupakan permainan tradisional masyarakat Jawa Tengah yang masih dilakukan sampai sekarang. Sejarahnya tidak diketahui dengan pasti karena sudah ada sejak sebelum kemerdekaan Indonesia
Keberadaan Gobag Sodor di Banyumas	Gobag sodor masih dijumpai di Banyumas dan dilakukan baik oleh anak-anak maupun ibu-ibu di Kecamatan Kembaran	Gobag sodor masih dilakukan oleh anak-anak terutama di pedesaan	Gobag sodor dilakukan oleh anak-anak usia SD pada saat istirahat maupun sore hari	Gobag Sodor dimainkan oleh anak-anak saat istirahat sekolah di daerah pedesaan
Kearifan	Dalam	Gobag sodor	Gobag sodor	Gobag sodor

lokal yang terkandung dalam Gobag Sodor	permainan atau olahraga Gobag Sodor terdapat gotong-royong, sportifitas, kejujuran, kerjasama	mengandung kearifan lokal gotong-royong, sportifitas, kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan dan nilai hiburan	memiliki kearifan lokal taat atau patuh pada aturan, kejujuran, kedisiplinan, kejujuran, dan kreatif	memiliki gotong-royong, kejujuran, dan pantang menyerah
Pelestarian Gobag Sodor dan nilai-nilai yang terdapat didalamnya pada pendidikan dasar	Dimasukkan sebagai muatan atau materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan khususnya bagi kelas 4, 5, dan 6.	Dimasukkan sebagai <i>hidden curriculum</i> dalam pembelajaran tematik maupun olahraga	Dikembangkan dalam pendidikan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik	Dikembangkan sebagai <i>hidden curriculum</i> dalam proses pembelajaran

Pendapat narasumber tentang Gobag Sodor sebagai permainan tradisional didukung oleh pendapat dari beberapa ahli atau organisasi dunia. Permainan tradisional menurut UNESCO (1990:254) merupakan bagian dari *the totality of tradition-based creations* dari sebuah komunitas (*cultural community*), yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok dan diakui sebagai identitas kultural dan sosial yang berlaku dari dulu sampai kini, yang diwariskan secara lisan, ditirukan atau dalam bentuk lain. Parlebas (2005:15) mengakui bahwa permainan merupakan sebuah *symbol of culture*. Selanjutnya Parlebas menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas budaya dan “buah” peradaban sebuah bangsa seperti halnya dengan sastra, musik, tempat tinggal, tempat ibadah dan makanan, yang umumnya dipandang sebagai warisan masyarakat. Permainan tradisional mencerminkan akar sosial yang mendalam dari berbagai cara berperilaku, berkomunikasi dengan orang lain dan termasuk interaksi dengan lingkungan. Permainan tradisional terinspirasi oleh praktek dari kehidupan sehari-hari terutama yang berhubungan dengan permainan fisik baik secara individu maupun berkelompok yang dilakukan dengan riang.

Menurut Ahmad Yunus (1980) permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya. Dharmamulya (1996) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dan hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional diantaranya: melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, bertanggungjawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerjasama, patuh terhadap aturan, ketepatan dalam berpikir dan bertindak, tidak putus asa, berani, membela kepentingan kelompok dan bersikap luwes.

Andang Ismail (2006:107-108) menyatakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain: menanamkan budaya trampil kerja, keuletan dan ketabahan, cara berpikir yang meluas/divergen, etos kerja produktif, penciptaan sesuatu yang berbeda/original, daya kompetisi, kepercayaan diri yang kuat. Gobag Sodor merupakan salah satu jenis permainan yang sangat populer di kalangan masyarakat Jawa (Pontjopoetro, *et al.*, 2003: 20). Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh UNESCO (2005), Parlebas (2015), Dharmamulya (1996), Ahmad Yunus (1981) dan Andang Ismail (2006) tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa Gobag Sodor termasuk permainan tradisional karena “dilahirkan” dari budaya dan keseharian masyarakat Jawa. Disamping itu Gobag Sodor memiliki nilai-nilai budaya yang diwariskan dari dulu sampai sekarang.

Narasumber sepakat bahwa nama Gobag Sodor berasal dari kata gobag dan sodor atau ngodor. Kata gobag artinya bergerak dengan bebas atau tanpa

aturan. Sedangkan sodor artinya tombak tanpa mata tombak tajam. Bambang Wardoyo, (wawancara 20 April 2016) dan Carlan (wawancara 23 April 2016) menyatakan bahwa Gobag Sodor merupakan permainan yang dibawa oleh Belanda dengan istilah *'Go Back to Door'* yang digunakan sebagai strategi memecahbelah Indonesia berupa mengkotak-kotakkan wilayah atau suku bangsa.

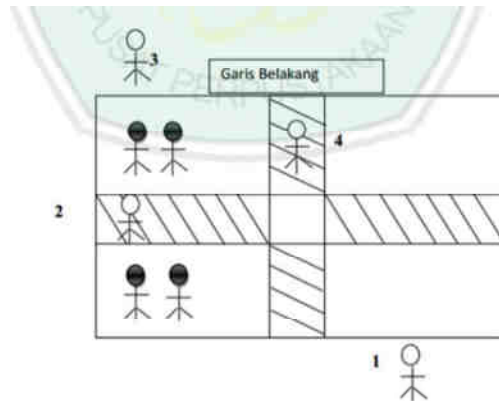
Dahulu para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang. Sodor yang dimaksud dalam permainan ini adalah penjaga garis sumbu atau garis sodor yang membagi lapangan atau arena permainan menjadi dua. Sedor garis sodor merupakan lalu lintas si sodor untuk mempersempit ruang gerak para pemain yang sedang melintas sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh sodor dianggap mati. Karena permainan Gobag Sodor merupakan permainan kelompok, maka apabila mati satu berarti mati semua karena tidak ada sistem menggantikan (Siagawati *et al.*, 2007)

D. PERALATAN

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini hanya tanda batas atau garis-garis yang ditandai dengan kapur (*gamping*) atau tali di atas tanah tempat bermain. Tempat yang digunakan adalah sebidang tanah atau lapangan yang dibuat garis berbentuk segi empat yang kemudian dibagi menjadi dua garis: garis horizontal dan garis vertikal. Jumlah petak tergantung dengan luas lapangan atau tempat yang tersedia. Ukuran lapangan untuk permainan gobag sodor tidak memiliki pedoman yang pasti, tetapi hanya berdasarkan usia, postur tubuh pemain serta jumlah pemain (Siagawati, *et al.*, 2007).

Carlan (wawancara 23 April 2016) menuturkan bahwa lapangan Gobag Sodor berbentuk persegi panjang dengan garis melintang dan membujur dengan ukuran setiap ruang 3,5 meter. Garis finis dan start yang digunakan adalah sama sehingga tim main harus bergerak atau melewati garis penjagaan yang sama sebanyak dua kali untuk dapat memenangkan permainan tersebut.

Legono (wawancara 20 Mei 2016) menyatakan agar permainan Gobag Sodor lebih menarik diiringi dengan musik calung yang merupakan kesenian khas Banyumas. Hal ini pernah dilakukan saat mengikuti festival budaya tradisional Jawa Tengah pada tahun 2014 di Semarang.



Sumber: www.tripus.com
 Gambar 1. Gambar Lokasi Permainan Gobag Sodor

Keterangan:



: Penjaga Garis



: Group yang bermain

1. Penjaga garis depan (Kapten atau *ndas*)
2. Penjaga garis tengah/ horizontal (*pengeret*)
3. Penjaga garis belakang (*entit*)
4. Penjaga garis tengah/ vertikal (*sodor*)

E. LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN GOBAG SODOR

Adapun langkah-langkah Gobag Sodor sebagai berikut.

- 1) Seluruh peserta menyiapkan keperluan untuk pembuatan lapangan dan

- 2) Panitia atau tim pengarah membuat aturan permainan yang disepakati bersama
- 3) Kelompok yang akan bertanding melakukan undian (Bahasa Jawa *pingsut*) untuk menentukan tim yang berjaga dan bermain
- 4) tim yang kalah dalam undian akan menjaga garis, dengan menempatkan seluruh teman kelompoknya pada garis-garis dari depan sampai belakang dengan catatan bahwa masing-masing harus bertanggung jawab mengawasi garis atau petak yang dihadapinya
- 5) Pemain yang bertugas menjaga garis terdepan—dalam istilah Jawa dinamakan *ndas*—merangkap sebagai kapten dalam tim.
- 6) Kapten ini menunjuk anggota kelompok yang bertugas sebagai penjaga tengah (horizontal), penjaga garis tengah (*sodor*) dari depan sampai belakang disebut dan penjaga garis paling belakang (*entit*).
- 7) Tim yang menang dalam undian berhak bermain terlebih dahulu dengan cara melintasi garis-garis atau petak-petak yang dijaga penjaga
- 8) Kemenangan ditentukan oleh anggota tim yang dapat melewati seluruh petak secara bolak-balik dan tidak tersentuh penjaga
- 9) Jika salah seorang dari pemain berhasil melintasi rintangan-rintangan dari awal sampai kembali lagi ke awal, maka dia harus mengucapkan atau menyorkan kata “asin, asiin, asiiin...” atau *Doong* (Carlan, wawancara 23 April 2016) dengan sekeras-kerasnya sebagai tanda atau pemberitahuan kepada teman-temannya bahwa permainan tahap pertama telah berakhir dan timnya memperoleh kemenangan
- 10) Apabila salah satu anggota tim main “tertangkap” maka terjadi pergantian posisi permainan, tim jaga menjadi tim main dan sebaliknya

Carlan (wawancara 23 April 2016) menyatakan dalam permainan Gobag Sodor di Banyumas menggunakan beberapa istilah antara lain

- 1) Wasit : yang mengatur jalannya pertandingan
- 2) *Sodor* : ketua rombongan/ketua regu
- 3) *Sliip* : tanda siap main/menyerang

- 4) *Duur* : tanda siap pasang/jaga
- 5) *Dis* : pemain keluar dari lapangan
- 6) *Jidul* : pemain menempati ruangan/kotak lebih dari 2 orang
- 7) *Cak* : tanda kena yang diucapkan oleh pemasang/tim jaga
- 8) *Doong* : tanda berhasil/telah melewati rintangan dari garis start sampai garis finish
- 9) *Yel* : slogan tiap-tiap regu untuk menyalakan semangat baik tim jaga maupun tim main

F. KEARIFAN LOKAL YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN GOBAG SODOR

Menurut narasumber terdapat beberapa kearifan lokal yang terdapat dalam permainan Gobag Sodor di Kabupaten Banyumas. Dari keempat narasumber sepakat bahwa gotong-royong menjadi *local core wisdom* permainan tersebut. Bentuk gotong-royong ditunjukkan mulai dari pengaturan strategi penyiapan lapangan dan peralatan, saat bertanding dan akhir permainan. Nilai-nilai kebersamaan, sportifitas, kejujuran, taat pada aturan, disiplin dan kreatifitas menjadi nilai yang memperkuat gotong-royong. Permainan Gobag Sodor mencerminkan akar sosial yang mendalam dari masyarakat Banyumas dalam berperilaku dan berkomunikasi dengan orang lain yang dilakukan secara riang (Parlebas, 2015). Permainan Gobag Sodor juga menjadikan orang bersifat trampil dan ulet (Yunus, 1980) dan melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, bertanggungjawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerjasama, patuh terhadap aturan, ketepatan dalam berpikir dan bertindak, tidak putus asa, berani, membela kepentingan kelompok dan bersikap luwes (Dharmamulya, 1996).

Permainan Gobag Sodor mengajarkan nilai gotong-royong. Beberapa indikator gotong-royong menurut catatan *observer* yang tampak dalam permainan tersebut antara lain adalah

Tabel 2.

Bentuk Kegiatan dalam Gobag Sodor yang menjadi Indikator Gotong-royong

No.	Indikator	Bentuk Kegiatan yang dilakukan		
		Observer I	Observer 2	Observer 3
1	<i>Positive interdependence</i> (saling ketergantungan positif)	Setiap anak berusaha untuk bekerjasama agar setiap individu tidak dikenai lawan	Saling bekerjasama dan bergantung untuk mencapai kemenangan	Saling berinteraksi dengan baik untuk mencapai kemenangan
2	<i>Individual accountability</i> (dapat bertanggungjawab)	Ketika dikenai lawan bertanggungjawab untuk tetap fair	Bertanggungjawab atas tugasnya ketika giliran berjaga atau bermain	Berusaha melaksanakan tugas masing-masing dengan baik
3	<i>face-to-face promotive interaction</i> (interaksi saling membangun)	Interaksi setiap anggota	ketua atau anggota yang vokal berusaha memberikan instruksi kepada anggota lain untuk tetap berusaha	Berinteraksi satu sama lain, saling melengkapi
4	<i>Appropriate use of collaborative skill</i> (pemanfaatan ketrampilan kolaboratif sesuai kebutuhan)	Mampu berjaga atau bermain sesuai dengan tugasnya	Ketua kelompok berusaha mengkoordinir anggota tim sesuai dengan kemampuannya	Ketua kelompok membagi tugas sesuai kemampuannya
5	<i>Group processing</i> (adanya proses kerjasama dalam kelompok)	Proses kerjasama dan saling mendukung ketika berjaga dan bermain	bekerjasama secara maksimal	Mau dan mampu bekerjasama dalam tim

Sumber : Data primer diolah

Permainan Gobag Sodor yang dilakukan oleh siswa kelas 4 Mekkah SD UMP menunjukkan bahwa siswa belajar menerapkan gotong-royong. Siswa belajar tentang kesalingtergantungan positif (*positive interdependence*) dan *face-to-face promotive interaction*, *group processing* pada saat merancang strategi permainan yang akan dilakukan, saat melakukan permainan, mendukung tim untuk menang dan merayakan keberhasilan. Kemudian siswa juga belajar tentang

appropriate use of collaborative skill dan *individual accountability* terutama pada saat merancang strategi permainan berdasarkan kemampuan yang dimiliki setiap anggota tim. Proses kepemimpinan dalam permainan ini berjalan secara alami tanpa adanya campur tangan dari guru.



Gambar 1 dan 2 Aktivitas kegiatan yang memunculkan *positive interdependence* dan *independent accountability* dalam Gobag Sodor



Gambar 3 dan 4 Aktivitas kegiatan yang memunculkan *group processing* dan *face-to-face interaction* dalam Gobag Sodor

Gotong Royong biasanya diartikan sebagai kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama atau ditanggung atau dipikul bersama (Rochmadi, 2012). Dalam tingkat anak-anak akan tampak sewaktu melakukan permainan tradisional yang melibatkan orang banyak (berkelompok). Dalam permainan

Gobag Sodor misalnya, untuk memperoleh hasil yang baik dalam permainan itu dibutuhkan adanya bekerjasama antar anggota kelompok. Dari hanya sekedar bermain, anak memiliki pengalaman yang menjadikan jiwanya cukup peka terhadap nasib yang menimpa sesamanya. Anak mempunyai tenggang rasa yang kuat sehingga secara individu tidak ingin merugikan pihak lain (Rochmadi, 2012).

Budaya Gotong Royong adalah cerminan perilaku yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia sejak zaman dahulu. Kehidupan Gotong Royong banyak ditemukan pada masyarakat yang berakar pada tradisi pertanian pedesaan atau agraris, yang disebut Eric Wolf dengan istilah *Peasant Community* (Subagyo, 2012). Tradisi pertanian mengharuskan masyarakat petani untuk saling bekerja sama sejak mulai menyemai bibit, menanamnya, merawatnya hingga memanennya. Gotong Royong menjadi cara hidup, bertahan hidup dan berelasi di dalam masyarakat agraris yang berbentuk masyarakat paguyuban atau dalam istilah Ferdinand Tonnies disebut dengan masyarakat *gemeinschaft* (Soekanto, 1982: 116).

Menurut Carlan (wawancara, 23 April 2016), dan Bambang Wardoyo (wawancara, 20 April 2016) di dalam Gotong Royong terdapat nilai kebersamaan, toleransi, dan kepedulian serta penghormatan kepada sesama yang sangat tinggi. Inilah nilai pokok yang harus menjadi acuan perilaku manusia dalam hidup berdampingan dengan kelompok yang lain dalam lingkup wilayah yang sama. Bagi bangsa Indonesia, perilaku gotong royong yang ada di tengah-tengah masyarakat sudah menjadi kepribadian bangsa, karena sudah mengakar pada nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia juga meyakini bahwa nilai dan perilaku gotong royong memiliki potensi sosial yang dapat dijadikan sebagai sarana dalam pemecahan berbagai masalah kehidupan berkelompok dalam masyarakat (Rochmadi, 2012).

Gotong-royong sebagai solidaritas sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, terutama mereka yang membentuk komunitas-komunitas (Gurmiwan, 2015). Gotong Royong menjadi pranata untuk menggerakkan

solidaritas masyarakat dan menciptakan kohesi sosial dalam kehidupan bangsa Indonesia (Subagyo, 2012).

Pentingnya Gotong Royong atau *cooperation* telah dinyatakan oleh banyak peneliti. Fowler et al. (2006) menyatakan bahwa “*Cooperation has been a focus of intense interest in the biological and social sciences*” Mereka juga menyatakan bahwa secara genetis manusia memiliki kecenderungan untuk bekerjasama dan hal ini secara evolusi biologis berperan penting dalam perkembangan *political cooperation*. Messner et al. (2013) menyatakan bahwa berdasarkan hasil-hasil penelitian ilmu sosial maupun ilmu alam memberikan konklusi bahwa “*people cooperate all the time, and they enjoy doing so*”. Dalam pandangan mereka, konsep *international cooperation* harus didasarkan pada *fundamentally cooperative nature of human behaviour*.

Niu (2014) memaparkan tentang bentuk *educational cooperation* antara Tiongkok dengan Afrika yang telah berlangsung sejak awal abad ke-20. Kerjasama tersebut didasarkan pada prinsip-prinsip “*equality, mutual benefit, solidarity and no conditionality*”. Filosofi *educational cooperation* yang dilakukan oleh Tiongkok dan Afrika antara lain: (1) *aims to strengthen mutual understanding and friendship*; (2) *mutual benefits and common development*; (3) *acts in accordance with its own capabilities*; (4) *aims to promote the self-development of African education with a focus on human resources development*; dan (5) *places an emphasis on practical action*.

Dalam konteks negara-negara ASEAN, sebenarnya prinsip-prinsip tersebut telah digunakan sejak tahun 1967 (Chia, 2013). Dengan populasi penduduk 604,8 juta jiwa dan *Gross Domestic Product* (GDP) \$ 2178,1 Milyar pada tahun 2011 serta letak geografis yang strategis, merupakan jalur transportasi perdagangan tersibuk di dunia, ASEAN merupakan sebuah wilayah yang sangat diperhitungkan oleh Tiongkok, AS, Rusia, Australia dan Uni Eropa dalam membangun sinergi *international cooperation* (Chia, 2013).

De Faria et al. (2010) memaparkan tentang pentingnya “Gotong Royong” dalam pengembangan inovasi teknologi tingkat tinggi (*high-technological*

industries) di Portugal. Peningkatan investasi dalam pengembangan teknologi yang dilakukan secara kooperatif “*incoming spillovers management, and who cooperate with firms from the same group or with suppliers, place greater value on cooperation partners in the innovation process*”.

Teori belajar yang mengadopsi nilai *cooperation* adalah *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Slavin sejak tahun 1996. Tsay dan Brady (2010) menyatakan bahwa *cooperation learning* menjadi *strong predictor* terhadap *student's academic performance* dan menjadi *valuable tool for learning* di lingkungan pendidikan dasar dan menengah, karena memberikan keuntungan bagi siswa dan pendidik (Shimazoe dan Aldrich, 2010). Slavin (1996) menggambarkan *cooperative learning* sebagai metode belajar yang membuat siswa belajar bersama dalam satu kelompok kecil yang saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Johnson et al. (2007) *cooperation learning* lebih dari sekedar *working in groups*. Dinamika kelompok berperan penting dalam *effective collaboration* yang merupakan kunci keberhasilan mencapai tujuan bersama. Menurut model *cooperation learning* Johnson dan Johnson (1991) terdapat beberapa elemen yang harus dipenuhi yaitu: (1) *positive interdependence*; (2) *individual accountability*; (3) *face-to-face promotive interaction*; (4) *appropriate use of collaborative skills*; dan (5) *group processing*.

G. Pengaruh permainan Gobag Sodor terhadap perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak

Narasumber sepakat bahwa permainan Gobag Sodor mengajarkan anak untuk belajar mengenali kemampuan diri dan orang lain dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk membangun kekuatan yang lebih besar lewat proses kerjasama. Disamping itu permainan Gobag Sodor sebagai olahraga tradisional membangun perkembangan jasmani dan kepribadian siswa.

Permainan Gobag Sodor diketahui berpengaruh terhadap perkembangan *motor ability* anak (Maekel Doni dan Supriatna, 2014). Penelitian ini

menggunakan kuasi eksperimen terhadap 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang. Sedangkan perubahan antropometri anak usia sekolah yang mengalami obesitas paska pemberian terapi bermain Gobag Sodor diteliti oleh Intan Widiastiti et al. (2012). Dengan menggunakan kuasi eksperimen terhadap 20 siswa SDN Kedungdoro V Surabaya yang mengalami obesitas, disimpulkan terdapat perubahan antropometri yaitu BMI dan lingkar perut namun tidak berpengaruh pada lingkar lengan atas pada anak-anak usia sekolah yang mengalami obesitas. Lubaba dan Rohita (2014) dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) terhadap 59 siswa 3 TK (TK Al Hikma Jugo, TK Muslimat Rahayu Miru dan TK Muslimat Bunga Harapan) melaporkan bahwa permainan Gobag Sodor modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Cahyani *et al.* (2014) melaporkan bahwa Quantum Learning melalui permainan Gobag Sodor dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian adalah 17 orang anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar. Kemudian menurut Ariyanti (2014) permainan Gobag Sodor juga dapat meningkatkan sosial emosional anak. Penelitian yang menggunakan metode PTK terhadap 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan TK Mutiara Semen memberikan simpulan bahwa pembelajaran melalui permainan gobag sodor dapat melatih kemampuan anak dalam mengendalikan perasaan sehingga kegiatan sosial emosional anak dapat berkembang dengan baik.

Penyesuaian sosial anak dapat dilakukan melalui permainan Gobag Sodor (Wahyuni, 2012 dan Hanrianto, 2015). Wahyuni (2012) dengan menggunakan kuasi eksperimen terhadap siswa kelas 4 hingga 6 SDN Cakraningkratan Surakarta menunjukkan permainan Gobag Sodor memberikan perbedaan penyesuaian sosial pada siswa yang diteliti. Dengan menggunakan metode yang sama terhadap 29 siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang,

Hanrianto menyimpulkan treatment bermain Gobag Sodor efektif dalam mengurangi jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah.

Kompetensi sosial juga dapat ditingkatkan melalui permainan Gobag Sodor seperti disampaikan oleh Wulandari (2014). Kompetisi sosial tersebut meliputi kejujuran, kerjasama, pengaturan strategi, kepemimpinan, kelincahan, sportifitas, demokrasi, kekompakan, kegembiraan, perjuangan, sosial skill, dan spiritual. Dengan menggunakan metode penelitian fenomenologis dan studi kasus terhadap 40 siswa SDN 02 Curug Badak, Kabupaten Lebak, Banten, Fafaz Laelah et al. (2014) menyimpulkan bahwa nilai karakter pribadi yang dapat dibangun dari permainan Gobag Sodor adalah kejujuran, gaya hidup sehat, disiplin dan kerja keras. Kemudian nilai karakter yang berhubungan dengan orang lain antara lain peduli terhadap hak dan kewajiban, menghormati norma sosial dan demokrasi

Permainan Gobag Sodor menjadi inspirasi dalam pembuatan Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya (Florenxia Melita Halim, 2014). Sedangkan Abas Setiawan *et al.* (2013) mengembangkan permainan Gobag Sodor sebagai permainan interaktif ARGASIN untuk aplikasi software komputer yang ditujukan bagi siswa SD dan SMP.

Bentuk-bentuk kegiatan yang muncul dalam permainan Gobag Sodor terbukti dapat merangsang siswa untuk melakukan gotong-royong dan menjadi *cooperative person*. Permainan Gobag Sodor menanamkan budaya trampil kerja, keuletan, cara berpikir yang divergen, daya kompetisi, kepercayaan diri dan etos kerja produktif yang diperlukan dalam membangun Gotong Royong yang kuat (Ismail, 2006:107-108). Kemudian permainan tersebut mengajarkan patuh pada aturan, berani, membela kepentingan kelompok, ketepatan dalam berpikir dan bertindak yang mendukung siswa menjadi *cooperative person* (Dharmamulya, 1996)

Permainan Gobag Sodor juga mendukung perkembangan *multiple intelligences* siswa. Menurut Thompson (Tadkirotun Musfiroh, 2005: 58), aktifitas permainan dalam perspektif *multiple intelligences* dapat menjadi

rangsangan yang tepat terhadap kecerdasan anak. Ketika bermain gobag sodor, anak-anak mulai mengenal aturan bermain, walaupun pengetahuannya mengenai sistem aturan belum sempurna. Melalui kegiatan ini, kecerdasan bahasa dan interpersonal anak terasah secara otomatis karena anak mengasah kemampuan bicara dan belajar melihat perspektif orang lain. Selain itu, dalam permainan Gobag Sodor ini pun anak harus mengetahui peran dan tugasnya masing-masing. Jika bertugas sebagai penjaga garis, maka ia harus tahu ke arah mana ia dapat bergerak dalam menghadang lawan. Ini menandakan bahwa kecerdasan visual-spasial anak pun terangsang saat bermain.

Melalui permainan Gobag Sodor, siswa akan mencapai perkembangan interpersonal melalui aktivitas kerjasama dalam mencapai tujuan akhir permainan, yaitu mencapai kemenangan kelompok. Permainan gobag sodor juga dapat merangsang anak untuk mencari solusi tentang masalah yang mereka hadapi bersama. Kemudian siswa dapat pula mengerti perintah dan taat mengikuti peraturan permainan. Sebagai contoh, ketika melihat salah satu temannya belum berhasil masuk ke kotak selanjutnya karena dihadang penjaga garis, maka anggota kelompok yang lain akan membantu mengecoh dengan gerakan-gerakan yang dapat mengalihkan perhatian lawan sehingga anggota tim lainnya dapat masuk ke kotak-kotak selanjutnya.

H. ENKULTURASI GOTONG ROYONG DALAM PENDIDIKAN DASAR

Enkulturası menurut pandangan Koentjaraningrat (1996:142-143) merupakan bagian dari konsep dinamika kebudayaan yaitu proses belajar kebudayaan sendiri. Koentjaraningrat (1996:145-147) menyatakan bahwa enkulturası adalah ‘proses belajar dan menyesuaikan alam pikiran serta sikap terhadap adat, sistem norma dan semua aturan yang terdapat dalam kebudayaan seseorang’. Proses tersebut berlangsung dimulai dari lingkup keluarga, sekolah kemudian meluas sampai lingkup masyarakat. Sedangkan pendidikan dasar

merupakan pendidikan awal setiap anak yang berlangsung pada usia 3-15 tahun dengan mengembangkan pemahaman tentang orang lain, sejarah, tradisi dan nilai-nilai spiritual mereka (Syarifudin Sa'ud dan Mulyani Sumantri, 2007: 118-126). Proses enkulturasi dapat diterapkan dalam pembudayaan gotong-royong di pendidikan dasar melalui permainan maupun pembelajaran.

Legono (wawancara, 20 Mei 2015) berpendapat bahwa Gobag Sodor dapat dilestarikan lewat muatan kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) khususnya pada kelas 4, 5 dan 6 SD. Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Sunhaji (wawancara, 18 April 2016) dan Bambang Wardoyo (wawancara, 20 April 2016) yaitu bahwa nilai-nilai yang terdapat dalam permainan Gobag Sodor diajarkan sebagai *hidden curriculum* dalam pembelajaran tematik. Carlan (wawancara, 23 April 2016) juga berpendapat bahwa nilai-nilai tersebut dapat dikembangkan dalam pendidikan karakter yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik.

Bentuk-bentuk aktifitas yang terdapat dalam permainan Gobag Sodor dapat membangun kemampuan siswa dalam melakukan gotong-royong. Hasil pengamatan terhadap permainan Gobag Sodor pada siswa kelas 4 Mekkah SD UMP menunjukkan beberapa indikator bentuk gotong-royong sebagai berikut.

Tabel 3.

Indikator pengembangan gotong-royong yang dikembangkan dalam permainan
Gobak Sodor

No.	Indikator	Bentuk Kegiatan yang dilakukan		
		Observer 1	Observer 2	Observer 3
1	Mau mendengarkan pendapat orang lain (<i>listen</i>)	Mendengarkan instruksi dari ketua kelompok dan anggota yang lain	instruksi dari ketua kelompok dengan baik	Mendengarkan instruksi dari ketua kelompok dan anggota lain
2	Mau berbagi dengan yang membutuhkan (<i>share</i>)	Saling melengkapi satu sama lain saat berjaga	Saling berbagi tugas	Saling melengkapi saat berjaga
3	Sabar (<i>take turns</i>)	Menerima kekalahan dengan lapang dada	Menerima kekalahan dengan lapang dada	Menerima kekalahan secara fair
4	Mau berkompromi (<i>compromise</i>)	Menerima tugas/bagian yang diberikan oleh ketua kelompok	Memberikan usul saat pembuatan strategi dan mau menerima tugas masing-masing	Menerima tugas yang diberikan ketua kelompok
5	Menjadi inspirator (<i>do your part</i>)	Sosok pemimpin yang didengar	Menjadi yang menonjol tetapi tetap rendah hati	Menjadi pemimpin kelompok yang baik
6	Mau menghargai jerih payah orang lain (<i>show appreciation</i>)	Menghargai kemampuan anggota lain	Mau menghargai kerja keras teman lain	Mau menghargai kerja keras teman dalam tim
7	Mau memberikan semangat untuk menjadi yang terbaik (<i>encourage people</i>)	Memberikan semangat pada anggota tim	Memberikan "cheerup" kepada teman lain	Memberikan semangat kepada teman dalam tim
8	Mau bekerja bersama (<i>make feel needed</i>)	Bekerjasama secara maksimal	Bekerjasama untuk meraih kemenangan	Mau bekerjasama
9	Tidak bersifat eksklusif dan berprasangka buruk (<i>don't isolate and exclude anyone</i>)	Mau membaur dan tidak memilih-milih teman	Tidak memilih-milih teman	Tidak memilih teman

Sumber : Data primer diolah

Proses enkulturasi gotong-royong melalui kegiatan permainan Gobag Sodor, mengajarkan siswa belajar untuk memecahkan masalah (*learn by problem solving*) secara bersama, untuk bergaul dengan orang lain (*learn by social activities*) dan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar yang dibutuhkan untuk tumbuh dan belajar/*learn by doing* (Singer et al., 2006; Brotherson, 2009). Siswa belajar lebih baik dalam suasana yang mendorong eksplorasi, penemuan dan bermain (Brotherson, 2009).

Dalam Gobag Sodor, gotong-royong sangat dibutuhkan dalam permainan. Gotong-royong akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok seperti Gobag Sodor akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang karena adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan. Karena dalam permainan gobak sodor, strategi sangat diperlukan agar memenangkan permainan.

Gotong-royong dalam permainan Gobag Sodor mendukung pengembangan pendidikan nilai di pendidikan dasar. Nilai-nilai pribadi yang dapat dibangun dari permainan Gobag Sodor adalah kejujuran, gaya hidup sehat, disiplin dan kerja keras (Fafaz Laelah *et al.*, 2014). Disamping itu permainan ini juga membangun kompetisi sosial yang sehat seperti kejujuran, kerjasama, kepemimpinan, kekompakan dan perjuangan (Wulandari, 2014).

Menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Menurut Piaget, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan menghilangnya konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa

mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal (Mayke, 2001:7-9).

I. PENUTUP

Enkulturas kearifan lokal gotong-royong dalam pendidikan dasar niscaya dapat membuat siswa memahami realitas dirinya sebagai makhluk individu maupun bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat. Melalui pembudayaan kearifan lokal seperti gotong-royong dalam pendidikan dasar juga diharapkan memiliki makna dan relevansi tinggi terhadap pemberdayaan hidup siswa secara nyata berdasarkan realitas yang akan mereka hadapi. Menjadi tugas keluarga, sekolah dan masyarakat untuk bersinergi menyiapkan kurikulum yang sesuai dengan kondisi lingkungan hidup, minat, dan kondisi peserta didik. Juga harus memperhatikan kendala-kendala sosiologis dan kultural yang mereka hadapi pada era digital dan komunikasi yang tidak mengenal batas negara dan budaya.

J. REFERENSI

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2007. Patron Klien di Sulawesi Selatan: Sebuah Kajian Fungsional Struktural. Yogyakarta: Keppel Press.
- Ariani, Christiyati, Siti Munawaroh, Hartoyo, T. Tri Wahyono, Maharkesti. 1998. Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Ariyanti, 2014. Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak. Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang Vol. 2 No. 2 Oktober 2014: 10-20
- Bintarto, R. 1980. Gotong Royong: Suatu Karakteristik Bangsa Indonesia. Surabaya: PT Bina Ilmu

- Brotherson, S. 2009. Young Children and the important of Play. *Bright Beginning* #23 August 2009 [Online] tersedia di: www.ag.ndsu.edu
- Cahyani, Ni Luh Ayu, MG Rini Kristiantari, I.B. Surya Manuaba. 2014. Model Pembelajaran Quantum melalui Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar. [Online] tersedia e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014 Volume 2 No 1
- Chia, S.Y. 2013. The ASEAN Economic Community: Progress, Challenges, and Prospects. ADBI Working Paper 440. Tokyo: Asian Development Bank Institute. [Online] tersedia <http://www.adbi.org/workingpaper/2013/10/25/5916.asean.economic.community.progress.challenges/>
- Colleta, Nat J. 1987. Kebudayaan dan Pembangunan, sebuah pendekatan Terhadap Antropologi Terapan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Indonesia. Jakarta. Yayasan Obor.
- Dharmamulya, Sukirman. 1996. Pelestarian Permainan Anak-anak Perlu Diupayakan. Yogyakarta: YIPKP Lembaga Javanologi
- Florencia Melita Halim, 2014. Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra* Vol. 2, No. 2, (2014) 826-833
- Fowler, James H. Laura A. Baker & Christopher T. Dawes, The Genetic Basics of Political Cooperation, *DIGITAL COMMONS@U. NEB. - LINCOLN*, 1 (Oct. 9, 2006), [Online] tersedia <http://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=politicalsciencehendricks>
- Gurniwan Kamil P, 2012. Gotong Royong Dalam Kehidupan Masyarakat. [Online] tersedia <http://sosiologi.upi.edu/artikel/pdf/gotongroyong.pdf>
- Hanrianto, Surya 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. UIN Malang. Skripsi [Online] tersedia http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/3/10410170_Ingggris.pdf
- Iswinarti, 2015. Pengaruh Permainan Tradisional melalui Metode *Experiential Learning* terhadap Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah. Fakultas Psikologi UGM. Yogyakarta. Disertasi

- Johnson, David W, and Roger T. Johnson. 1999. Making Cooperative Learning Work. Theory into Practice, Vol. 38, No. 2, Building Community through Cooperative Learning (Spring, 1999), pp. 67-73
- Johnson, D. W., Johnson, R.T. and Smith, K. (2007). The state of cooperative learning in postsecondary and professional settings. *Educational Psychology Review*, 19,15-29.
- Kartodirjo, Sartono. 1987. Gotong Royong: Saling Menolong dalam Pembangunan Masyarakat Indonesia dalam Nat J Colleta (editor). Kebudayaan dan Pembangunan sebuah pendekatan Terhadap Antropologi Terapan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Indonesia. Jakarta. Yayasan Obor.
- Koentjaraningrat. 1983. Ciri-ciri Kehidupan Masyarakat Pedesaan di Indonesia. dalam Sajogyo dan Sajogyo, Pudjiwati. Sosiologi Pedesaan. Jilid 1. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Laelah, Fafaz., W. Nugroho, Emiliashah B, E. Karyati, Maimunah. 2014. The Character Values in Traditional Game Gobag Sodor for Elementary School Children. [Online] tersedia http://erni_k.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2246/THECHARACTERVALUES+IN+TRADITIONAL+GAME.pdf
- Lubaba, Sayyidati Rohita. 2014 Pengembangan Permainan Gobag Sodor Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kecamatan Sekaran Lamongan [Online] tersedia <http://ejournal.unesa.ac.id/article/10326/19/article.pdf>.
- Maekel Dony, Imran., Eka Supriatna, 2014. Pengaruh permainan Gobag Sodor terhadap perkembangan motor ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 2014 Vol 3 (6) [Online] tersedia <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6053>
- Mayke, S. Tejasaputra. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan Anak untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Niu, Changsong. 2014. China's educational cooperation with Africa: toward new strategic partnerships. *Asian Education and Development Studies* Vol. 3 No. 1, 2014, 31-45

- Pedro de Faria, Francisco Lima, Rui Santos. Cooperation in innovation activities: The importance of partners. *Research Policy* 39 (2010) 1082–1092
- Pheeneey, Christine. 2014. Investigating the Potential of Social Media to Facilitate Professional “Gotong Royong” Cooperation and Representation for Teaching “Local Content” in Aceh, Indonesia. Working Paper Series Vol. 3 Internasional Indonesia Forum
- Pheeneey, Christine., Elly Malihah Setiadi, Mamat Supriatna, Sunaryo Kartadinata. 2015. Harnessing Social Media to Ethno-pedagogy. APCHIUX '15, December 07 2015, Melbourne, VIC, Australia
- Pranadji, Tri. 2009. Penguatan Kelembagaan Gotong Royong dalam Perspektif Sosio Budaya Bangsa. Bogor. *Jurnal Forum Penelitian Agro Ekonomi*, IPB. Volume 27 No. 1, Juli 2009.
- Rochmadi, N. 2012. Menjadikan Nilai Budaya Gotong-Royong Sebagai Common Identity dalam Kehidupan Bertetangga Negara-Negara ASEAN. [Online] tersedia <http://repository.perpustakaan.universitas.negeri.malang>. 20/11/2012
- Rosianah, Dewi H. Pamot Raharjo, I. Setiawan, 2012. Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 2(3): 273-276
- Sa'ud, Udin Syaifudin dan Mulyani Sumatri. 2007. Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bgian IV: Pendidika Lintas Bidang. Bandung: Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI dan Penerbit Intima
- Setiawan, Abas H. Haryanto, dan S. Wijayanti. 2013. Game Edukasi Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Gobag Sodor Menggunakan Metode Playability Heuristic Evaluation for Educational Games (PHEG). [Online] tersedia http://eprints.dinus.ac.id/12009/1/jurnal_11827.pdf
- Setyaningrum, Linda W. 2012. Understanding The Indonesian Society's Values Of Life Through Traditional Games. 1st Mae Fah Luang University International Conference 2012 [Online] tersedia

http://mfuic2012.mfu.ac.th/electronic_proceeding/Documents/00_PDF/P-SSH/P-SSH-24.pdf

- Siagawati, Moniqa, Wiwin Dinar Prastiti dan Purwati, 2007. Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* Vol. 9, No. 1: 83-95
- Singer, D., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (Eds.). (2006). *Play=Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York, NY: Oxford University Press
- Soetoto Pontjopoetro, et al. 2003. *Permainan*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi, Suatu Pengantar*, Edisi Baru Kesatu 1982
Penerbit: CV Rajawali, Jakarta
- Subagyo, 2012. Pengembangan Nilai dan Tradisi Gotong Royong dalam Bingkai Konservasi Nilai Budaya. *Indonesian Journal of Conservation* Vol. 1 No. 1: 61—68
- Sujarno, Permainan Tradisional sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jantra* Vol. VI, No. 12, Desember 2011, 116-123
- Tadkirotun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*
Jakarta: Bulan Bintang.
- Tarman, B. & I. Tarman. (2011). *Teachers' involvement in children's play and social interaction*. *Elementary Education Online*, 10(1), 325-337, 2011. *İlköğretim Online*, 10(1), 325-337, 2011. [Online] tersedia :
<http://ilkogretim-online.org.tr>
- Wahyuni, Ika Sri. 2014. Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta. Universitas Negeri Sebelas Maret Solo. Skripsi.
<https://core.ac.uk/download/pdf/12349981.pdf>.
- Waxse, David J., 2012. Cooperation—What Is It and Why Do It?, *Rich. J. L. & Tech*. XVIII, 8 (2012), [Online] tersedia
<http://jolt.richmond.edu/v18i3/article8.pdf>.

- Widiastiti, Intan Ika, Y. Widyawati, E. Dwi Wahyuni. 2013. Perubahan Antropometri Anak Usia Sekolah yang Mengalami Obesitas Paska Pemberian Terapi Bermain: Gobag Sodor [Online] tersedia <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-cmsnjabda9676c92full.pdf>
- Wulandari, Murfiah Dewi 2014. Meningkatkan Kompetensi Sosial melalui Permainan Tradisional. Seminar Nasional The Unlimited Growth of Motivation for Teacher. Melejitkan Potensi Guru dalam Pembelajaran di UMS Surakarta 3 Mei 2014
- Yunus. Ahmad. 1980. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.