**PEMBENTUKAN SIKAP TOLERANSI ANAK DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR**

Mochammad Syihabbudin, Kartika Nur Umami

UIN Sunan Ampel Surabaya,Jalan Ahmad Yani No. 117, Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

 syihabb056@gmail.com, kartikanur242@gmail.com

***Abstract***

 *The world of students today is required to always adapt to the times, making many local cultures begin to disappear among children due to technological advances, today the extraordinary impact of technology on children makes the values ​​that should be owned by children fade, one of which is attitude. tolerance. Education and teachers have an important role in designing interesting learning, because education and teachers are the most effective places for education in providing learning in improving knowledge, attitudes in a development of this extraordinary era. The cause of the decline in children's tolerance is one of the lack of understanding and attention from educational institutions to always educate the importance of designs that shape children's tolerance, one of which is the approach to traditional games. The purpose of this study was to analyze the learning design using teaching materials the Gobak Sodor approach to form an attitude of tolerance or not. The results of the research found by the researchers were that teachers were still weak in designing learning innovations that could form a tolerant attitude, even though when researchers conducted learning experiments with the traditional Gobak Sodor game approach, many things were formed, one of which was tolerance in children. This research uses qualitative methods by taking several steps including: 1). Planning preparation 2). Field observations 3). learning experiment with traditional game approach 4). Spread of questionnaires with google media from 5). Reflection evaluation.*

***Keywords****: Tolerance, traditional games, formation, technology.*

**Abtrak**

 Dunia siswa hari ini dituntut untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman membuat banyak budaya lokal mulai hilang di kalangan anak karena sebuah kemajuan teknologi, di hari ini dengan begitu luar biasanya dampak teknologi kepada anak membuat nilai yang seharusnya dimiliki oleh anak menjadi luntur, salah satunya adalah sikap toleransi.  Pendidikan dan guru mempunyai peran penting dalam mendesain sebuah pembelajaran yang menarik, karena pendidikan dan guru merupakan tempat edukasi paling efektif dalam memberi pembelajaran dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, sikap dalam sebuah perkembangan zaman yang begitu luar biasa ini. Penyebab lunturnya sikap toleransi anak salah satunya kurangnya pemahaman dan perhatian dari lembaga pendidikan untuk selalu mengedukasikan pentingnya desain yang membentuk sikap toleransi anak salah salah satunya pendekatan dengan permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis desain pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar pendekatan permainan gobak sodor dapat membentuk sikap toleransi atau tidak. Hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti adalah bahwa masih lemahnya guru dalam mendesain inovasi belajar yang dapat membentuk sikap toleransi, meskipun pada ketika peneliti melakukan eksperimen pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional gobak sodor mendapatkan banyak hal yang terbentuk salah satunya sikap toleransi pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif Dengan melakukan beberapa langkah diantaranya: 1). Persiapan perencanaan 2). Observasi lapangan 3). eksperimen pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional 4). Penyebaran angket dengan media google from 5). Evaluasi refleksi.

**Kata kunci :** Sikap toleransi, permainan tradisional, pembentukan, teknologi

**PENDAHULUAN**

Dunia anak hari ini sering diartikan sebagai wahana untuk bermain, faktor nilai menjadikan faktor terpenting untuk melihat manusia itu baik atau tidak,[[1]](#footnote-2) banyak hal yang dimiliki oleh anak yang harus dimanfaatkan dalam kesempatan di setiap harinya bagi setiap anak untuk bermain,bersosial dan melakukan kegiatan yang sederhana, spontan, terarah sampai terencana. Kebiasaan dari anak usia dini pada dasarnya selalu ingin mengetahui hal baru di dalam dunianya, kepribadian anak usia dini ketika dia dewasa akan sangat berpengaruh bagaimana konsep yang diterapkan ketika dia bermain di waktu kecil , dengan hal yang kreatif, dengan banyak pertimbangan untuk mengarahkan anak semenjak usia awal akan sangat mempengaruhi kehidupan anak ketika dewasa seperti yang diharapkan oleh orang tuanya.[[2]](#footnote-3) Dalam sejarah peradaban manusia, perubahan merupakan hal yang wajar kita temui di dalam suatu kehidupan, tatanan yang mengharuskan anak-anak untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman membuat sebagian anak- anak tidak memperdulikan akan sebuah hal yang akan berdampak buruk ketika dia sudah dewasa, banyak sekali hal yang akan anak rasakan terutama ketika berada di kehidupan hari ini, suatu kehidupan yang mengharuskan anak untuk bersahabat dengan teknologi.

 Tentunya kemajuan teknologi sudah menghapus sebagian besar kehidupan nyata anak diantaranya sudah jarang sekali kita menemui anak- anak yang bermain di halaman rumah dengan teman- temanya, ketika anak di sekolah kegiatan pembelajaran hanya melibatkan kegiatan dengan pembelajaran saja di dalam kelas dan kegiatan di luar kelas jarang di seriusi sama guru untuk menciptakan pengembangan sikap toleransi anak.[[3]](#footnote-4) Bahkan anak di hari ini sudah mengartikan permainan tradisional adalah permainan yang tidak ada di kehidupan mereka karena adanya sebuah kemajuan teknologi. Coba kita bayangkan bersama apa yang terjadi hari ini adalah efek dari sebuah kemajuan akan sistem, nilai toleransi yang seharusnya dimiliki anak- anak kini mulai terkikis akibat individualisme yang diakibatkan oleh game online, kejadian itu bukan hanya di perkotaan melainkan hari ini sudah terjadi di pedesaan seperti anak sudah tidak ada yang bermain permainan tradisional layaknya kehidupan anak di masa lalu, kita sudah mengetahui semua anak di zaman sekarang sudah lebih senang dengan dunianya yang bisa diartikan dengan dunia palsu yang terkonsep di  dalam teknologi.

 Permainan tradisional gobak sodor membuat anak memiliki perkembangan di usia dini, salah satu hal yang dapat memberi dampak yang luar biasa adalah jiwa toleransinya terhadap manusia lain dan bahkan anak akan mengalami perkembangan personal, pengembangan emosi, pengembangan sosialisasi, pengembangan komunikasi, pengembangan kognitif dan perkembangan kemampuan motorik pada anak.[[4]](#footnote-5) Bahkan permainan tradisional bisa meningkatkan sebuah kemampuan memimpin dan kerja sama antar teman yang bisa menumbuhkan sikap toleransi kepada teman yang berbeda - karakter.[[5]](#footnote-6) Hal tersebut sangat berimbas luar biasa dalam kehidupan anak nanti ketika dewasa.

 Dapat kita saksikan bersama kebiasaan anak hari ini dalam dunia bermain, mereka mulai merubah kebudayaan yang identik dengan budaya Indonesia yang selalu mengedepankan toleransi. Hal itu sampai di ruang lingkup pendidikan dengan berubahnya kurikulum menandakan ada pergeseran budaya di dalam anak sehingga perlu adanya perubahan, revolusi digital, teknologi dapat mempengaruhi terhadap perkembangan belajar.[[6]](#footnote-7) Kepribadian anak belakangan ini juga tidak akan lepas dari pola asuh yang orang tua berikan akan pentingnya edukasi dasar tanpa melibatkan teknologi sepenuhnya kepada anak, pendampingan yang dapat memberi motivasi lebih kepada anak akan mengarahkan anak bisa memanfaatkan teknologi dengan baik dan ketika orang tua terus mendampinginya anak akan tumbuh dengan luar biasa ketika dewasa dengan sistem akulturasi budaya dengan memadukan kecanggihan teknologi dengan tidak menghilangkan ilmu toleransi yang dapat diajarkan dengan kebebasan bermain dalam bentuk kehidupan nyata layaknya permainan tradisional terhadap anak.

 Makna toleransi yang terdapat pada permainan tradisional harus di edukasikan terhadap anak di zaman sekarang ini, makna sosial disini dapat diartikan upaya mengenalkan anak terhadap kehidupan nyata yang ada di luar teknologi dan ada di lingkunganya, serta hal yang berpengaruh terhadap kehidupan sosialnya di masa dewasa kelak baik dalam bentuk bisa menghargai perbedaan baik suku, agama, ras dan bahkan strata sosial di lingkungannya. Selain pengaruh dari orang tua pendidikan hari mempunyai andil yang luar biasa dan mempunyai peranan strategis dalam rangka menghasilkan sumber daya manusia seutuhnya.[[7]](#footnote-8) Karena edukasi terbaik saat ini berada di lingkungan pendidikan, hal itu akan bisa tercapai apabila sistem, pemerintah dan guru bisa mengerti bahwasanya budaya permainan tradisional sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan demikian anak di usia dini harus diajarkan dan diperkenalkan akan asiknya permainan tradisional, karena permainan tradisional adalah sebuah strategi pembelajaran yang akan menumbuh kembangkan jiwa toleransinya dengan sendirinya, permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang sangat menarik tetapi hari ini sudah jarang sekali di mainkan sama anak usia dini.[[8]](#footnote-9) Permainan ini sangat menyenangkan memerlukan banyak orang untuk mempermainkanya dan sangat memerlukan kerja sama untuk mempermainkanya, maka dari itu penulis meneliti permainan ini untuk diambil dari segi toleransinya.

 Dalam beberapa tahun kebelakang permainan tradisional bagaikan hal langka yang perlu untuk dihidupkan kembali, hal itu bukan sebuah kebetulan, banyaknya kreatifitas manusia di bidang teknologi akhirnya berdampak kepada hampir musnahnya permainan tradisional hal itu bisa kita lihat secara langsung pada hari ini di sekitar kita, banyaknya game online yang merasuki dunia anak membuat anak larut dalam dunianya,bahkan di tahun 2017 saja perkiraan pengguna Internet di Indonesia sudah mencapai 112,6 juta pengguna.[[9]](#footnote-10) ] Bahkan hari ini game online sudah merambah ke semua kalangan manusia tidak melihat umur dan latar belakang, game online tidak hanya ada di orang kaya melainkan hari ini sudah berada di kalangan manusia yang hidup di ekonomi menengah kebawah,[[10]](#footnote-11) meskipun KPAI  ( Komisi Perlindungan Anak Indonesia ) sudah memblokir situs game online yang membahayakan anak,[[11]](#footnote-12) tetapi pada kenyataanya masih sangat banyak anak masih tidak bisa lepas dari game online dan banyak sekali rental yang menyediakan untuk permainan online ini, tidak heran jika suasana di rental game selalu ramai dikunjungi anak. Sebuah hal yang tidak akan bisa kita hindari untuk hari ini karena kemajuan sebuah inovasi yang diakibatkan dari sebuah kemajuan zaman, perkembangan media sosial juga membuat semuanya menjadi instan bahkan para kyai pun ikut andil di dalam dalam berdakwah.[[12]](#footnote-13) Dengan demikian perlu adanya hal yang mengharuskan ada tatanan pendidikan untuk selalu mengedukasi akan pentingnya permainan tradisional untuk anak, hal itu sebagai jalan tengah untuk mencampurkan budaya antara teknologi dengan budaya Indonesia, peran semua pihak harus ada dalam hal ini terutama pemerintah, pendidikan dan orang tua yang memegang sistem dalam pendampingan pertumbuhan anak sebagai penerus bangsa.

Dengan demikian anak harus mulai diperkenalkan kembali Penelitian sebelumnya akan permainan tradisional, penanaman karakter sebagai arah agar anak tidak kehilangan jiwa toleransinya, karena jiwa toleransi merupakan nilai yang melekat dalam diri anak melalui hal yang menyenangkan yang terkonsep dalam hidupnya sedangkan karakter tidak datang dengan sendirinya melainkan harus di bentuk, di tumbuhkan dengan serius agar hal yang pernah dimiliki bangsa ini dengan nilai  toleransi yang tinggi akan teredukasi lagi dengan cara pendekatan menghidupkan kembali permainan tradisional dikalangan anak usia dini. Sehingga problematika lemahnya toleransi pada hari ini bisa terpecahkan dengan seringnya anak di edukasikan melalui permainan tradisional.

.

**KAJIAN KONSEPTUAL**

1. **Sikap Toleransi**

Sikap toleransi yang perlu dibahas dalam aspek karakter siswa pada anak akan membentuk aspek saling menghargai perbedaan diantaranya saling menghargai perbedaan antar siswa, saling menghargai kelebihan dan kekurangan siswa dan saling menghargai kelebihan yang ada dalam dirinya sendiri dan aspek sikap toleransi yang perlu di juga  teliti adalah dalam aspek perdamain antar siswa diantaranya saling peduli satu sama lain, saling mencintai antar teman dan saling mensuport antar teman sehingga muncul seni dalam menggapai sebuah perdamain tanpa harus melihat latar belakang, ras dan kekurangan yang dimiliki siswa.[[13]](#footnote-14) Sehingga dengan hal tersebut akan mengantarkan siswa mendapat karakter  toleransi dalam bersikap  di dalam kelas dan diluar kelas dan hal tersebut yang akan menjadikan Indonesia menjadi Negara yang mempunyai sikap toleransi yang tinggi dengan dimulai dari dalam kelas. Permainan gobak sodor sendiri memiliki seni yang luar biasa dalam hal aturan di dalam setiap permainannya sehingga sangat membutuhkan kerja sama, kepemimpinan dan komunikasi sehingga hal tersebutlah yang akan membentuk siswa dalam bersikap di dalam kehidupanya, permainan gobak sodor sendiri akan mampu meningkatkan psikomotorik siswa dalam hal seni bertoleransi. Maka dari itu sikap toleransi dapat dibentuk dari pembelajaran permainan tradisional gobak sodor yang dimulai dari dalam kelas untuk kehidupan siswa di masyarakat kelak.[[14]](#footnote-15)

1. **Permainan Gobak Sodor**

Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan warisan leluhur dalam bentuk apapun sehingga Indonesia begitu luar biasa, banyak sekali warisan yang ada dibangsa ini yang mulai hampir punah akibat kemajuan teknologi yang begitu luar biasa salah satu yang menjadi pembahasan menarik adalah permainan tradisional. Hari ini permainan tradisional mulai hilang ditelan dengan budaya teknologi yang mengharuskan semuanya serba online, sehingga budaya yang dulu menjadi wahana bermain siswa mulai dilupakan akibat munculnya permainan yang berbasis teknologi pada hari ini.

Wilayah Indonesia memang sangat kaya akan permainan tradisional, permainan yang ada sejak zaman dulu dari kebiasaan setiap suku yang ada di Indonesia, salah satu permainan yang sangat menarik dan hari ini sudah mulai jarang anak yang mempermainkanya adalah permainan tradisional gobak sodor, permainan ini merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mempunyai nilai seni yang sederhana dengan konsep ketangkasan menyentuh lawan sehingga membutuhkan kerjasama yang akan menciptakan banyak kelebihan di dalamnya salah satunya toleransi.[[15]](#footnote-16)

Permainan gobak sodor merupakan permainan yang mulai dilupakan sama anak- anak hari ini karena semakin banyaknya permainan online yang luar biasa dalam memberi warna dikehiudpan hari ini, sehingga permainan gobak sodor sudah bisa dibilang langka dikalangan anak pada hari ini, permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan minimal 4 anak dengan memerlukan lapangan terbuka untuk lebih efektif dalam memainkanya sedangkan perlengkapan yang harus disediakan Cuma butuh lapangan yang luas dan kapur untuk membuat garis dalam permainan ini, lapangan yang sudah dibuat garis berbentuk persegi empat dengan konsep luas disesuaikan dengan anak yang bermain.dan semakin banyak anak semakin banyak kotak yang dibuat sehingga lebih efektif dalam melakukan permainan ini.

**Berikut gambar garis permainan gobak sodor**



 Dalam gambar tersebut sudah jelas bahwasanya permainan gobak sodor memerlukan tempat yang lapang untuk mempermainkanya, permainan ini terdiri dari dua tim dengan pembentukan kelompok di setiap timnya dengan jumlah yang sama dengan jumlah minimal 2 anak per kelompok, dalam gambar pihak yang kalah dalam permainan ini harus bisa menjadi penjaga garis di dalam garis 1-5 dan penjaga satu sebagai ujung sodor dalam permainan ini atau bisa kalian perhatikan pada gambar kelompok yang kalah dalam permainan ini dinamakan kelompok penjaga yang berada di ABCDE sedangkan kelompok yang menang dalam permainan ini sebagai pemain yang berperan melewati garis yang dijaga ABCDE yang berposisi start seperti di gambar pada posisi FGHIJ. Proses permainan akan sangat menarik ketika pemain melakukan berbagai strategi untuk melewati garis penjaga tanpa harus tersentuh oleh penjaga garis, maka dari itu sangat dibutuhkan kekompakan tim, kepemimpinan dan kerja sama antar pemain agar misi untuk melewati garis sampai sodor dapat selesai.

Banyak sekali nilai yang terkandung ketika anak melakukan permainan gobak sodor diantara nilai yang terdapat dalam permainan ini anak lebih mengenal satu sama lain, lebih menghargai temanya tanpa harus membedakan ras dan budaya karena tujuan permainan ini hanya melewati lawan dan yang jelas permainan ini mengajarkan sikap kepemimpinan, kekompakan dan toleransi pada anak.

**METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan jenis penelitian kualitatif merupakan desain penelitian yang bertujuan mendapatkan pemahaman secara umum dari sudut pandang karakter jiwa sosial yang berfokus pada partisipan. [[16]](#footnote-17) Bentuk tindakan yang diambil peneliti yaitu dengan pendekatan metode eksperimen yakni sebuah metode penelitian yang mengambil hasil untuk mencari pengaruh tertentu.[[17]](#footnote-18) Dengan melakukan beberapa langkah diantaranya: 1). Persiapan perencanaan 2). Observasi lapangan 3). eksperimen pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional 4). Penyebaran angket dengan media google from 5). Evaluasi refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa siswi Mts Miftahul Ulum Bajangan pada tahun pembelajaran 2020-2021 di desa Bajangan Kabupaten Pasuruan. Dengan jumlah responden yang diteliti 18 responden yang di isi oleh perwakilan kelas. Dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif akan lebih detail dalam mendeskripsikan pembentukan sikap toleransi di permainan tradisional karena penelitian di jurnal ini untuk melihat hasil secara detail dalam mendeskripsikan pengaruh dari permainan tradisional dalam penguatan karakter toleransi siswa di Mts Miftahul Ulum Bajangan.

Metode pengumpulan data dilakukan secara daring dan luring karena proses penelitian di waktu pandemi covid 19 dengan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan lembaga. Wawancara dilakukan kepada pihak sekolah terutama guru dan siswa Mts Miftahul Ulum Bajangan, wawancara menggunakan beberapa teknik karena banyak batasan waktu saat pelaksanaan waktu di pandemi ini diantaranya peneliti menggunakan luring yakni peneliti mendatangi madrasah guna untuk memberi penjelasan kepada siswa dan melakukan praktik permainan gobak sodor sesuai protokol kesehatan. Sedangkan proses wawancara kepada siswa dilakukan secara daring dengan media google from sebagai alat bantu dalam mendapatkan hasil dari siswa.

**HASIL**

 Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan pada saat penelitian daring maupun luring yang bertujuan mengetahui dan mendokumentasikan sebuah fenomena siswa untuk mengumpulkan data tentang sebuah persepsi siswa tentang permainan tradisional yang mengharuskan siswa untuk selalu terlibat dalam desain pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional guna untuk melihat perkembangan dan hasil dari sikap toleransi siswa.

Untuk melakukan eksperimen dalam mengetahui sikap toleransi dengan pendekatan permainan tradisional gobak sodor, penulis mengembangkan penelitian dengan studi literatur dan eksperimen yang dilakukan di MTs Miftahul Ulum Bajangan. Langkah awal penulis melakukan pengajuan penelitian ke bidang tata usaha Mts Miftahul Ulum Bajangan dengan hasil bisa melakukan kegiatan observasi tatap muka dan daring, selanjutnya langkah kedua penulis melakukan sebuah penelitian yang berawal dari kepala sekolah dengan didampingi waka kesiswaan secara khusus dengan mencari sebuah bukti sejauh mana toleransi yang ada di Mts Miftahul Ulum Bajangan, mencari sebuah data yang mencakup profil guru dan pendekatan dalam mengajar di setiap harinya, setiap elemen dipresentasikan dalam seperangkat wawancara yang akhirnya diambil sebuah aspek dan indikator yang menyatakan bahwa:

**Tabel : 1 Aspek Dan Indikator Toleransi, Permainan Tradisional, Kesadaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO.** | **ASPEK** | **INDIKATOR** |
|  | Toleransi  | 1. Saling menghargai perbedaan
2. Peduli satu sama lain
3. Mencintai sesama
 |
|  | Permainan tradisional | 1. Mencintai permainan tradisional
2. Melestarikan permainan tradisional
 |
|  | Kesadaran | 1. Menghargai kebaikan teman
2. Terbuka
3. Pentingnya Kepemimpinan
4. Pentingnya bekerjasama
 |

Untuk langkah yang kedua peneliti terfokus kepada  kepala sekolah dan guru yang menyatakan bahwa dari aspek toleransi dengan hasil observasi melakukan beberapa wawancara dengan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa:

**Tabel : 2 Aspek Toleransi**

|  |
| --- |
| 1. Masih banyak siswa yang kurang menghargai teman baik didalam kelas maupun diluar kelas.
2. Guru masih ada yang membedakan antara siswa yang pintar dengan siswa yang kurang pintar.
3. Masih ada perpeloncoan.
 |
| 1. Kepedulian siswa mulai meningkat didalam pembelajaran
2. Kepedulian guru terhadap desain pembelajaran masih rendah
 |
| 1. Mencintai sesama didalam Madrasah sangat tinggi.
2. Kerjasama didalam mencari solusi di organisasi lembaga rendah.
 |

Dalam tabel tersebut yang menjelaskan tentang aspek toleransi dan indikatornya yang dilakukan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan para guru memaparkan dalam indikator pertama tentang menghargai perbedaan yakni masih banyak siswa yang kurang menghargai satu sama lain, guru masih ada yang membedakan antara siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dalam pembelajaran dan masih ada perpeloncoan atau bulyying ketika siswa mengalami bullying siswa akan merasakan banyak emosi negatif sehingga korban sulit untuk percaya diri dalam menghadapi lingkunganya.[[18]](#footnote-19) Di dalam madrasah yang mengakibatkan siswa menjadi takut untuk bangga dengan dirinya sendiri, aspek berikutnya tentang peduli satu sama lain juga mendapatkan hasil bahawa siswa di Mts Miftahul Ulum Bajangan memiliki kepedulian yang tinggi didalam pembelajaran tetapi hal tersebut tidak didukung dengan para guru yang masih tidak terlalu peduli tentang desain pembelajaran yang membuat siswa lebih bahagia dalam menerima pembelajaran. Sedangkan di indikator yang terakhir tentang mencintai sesama yang luar biasa di dalam Mts Miftahul Ulum Bajangan dan hasil itu tidak terlalu didukung dengan dengan konsep yang kuat yang dihasilkan oleh rapat guru di setiap bulanya. Karena didalam dunia pendidikan tidak hanya berbicara tentang transfer pengetahuan tetapi lembaga pendidikan mencetak sebuah karakter dan sikap itu yang nantinya akan menjawab sebuah kemajuan zaman.[[19]](#footnote-20)

 Sedangkan aspek yang kedua tentang permainan tradisional terfokus di langkah kedua yakni observasi wawancara kepala sekolah dan guru yang menghasilkan data sebagai berikut :

**Tabel 3 : Aspek Permainan Tradisional.**

|  |
| --- |
| 1. Hanya guru penjaskes yang melakukan pendekatan pembelajaran dengan desain permainan tradisional gobak sodor.
 |
| 1. Guru sebenarnya ada kemauan untuk melakukan desain pembajaran dengan permainan tradisional tetapi masih kurangnya kreatifitas guru dalam menakulturasikan kedalam setiap pelajaran.
 |

Dalam aspek permainan tradisional ini didapat sebuah hasil yang cukup menarik bahwa di dalam desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya guru penjaskes yang melakukan pendekatan pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional gobak sodor, meskipun data yang diperoleh dari wawancara kepada guru yang lain menyatakan ada kemauan guru untuk untuk melakukan pembelajaran desain dengan pendekatan permainan tradisional gobak sodor meskipun guru sendiri masih bingung cara mengakulturasikan antara permainan gobak sodor dengan pembelajaran yang ditempuhnya.

Sedangkan di aspek yang terakhir tentang kesadaran guru dalam menyikapi sikap toleransi siswa yang berindikator sebagai berikut:

**Tabel : 4 Aspek Kesadaran**

|  |
| --- |
| Masih banyak guru yang kurang menyatukan misi dalam mencapai tujuan pembelajaran |
| Guru selalu memberi intruksi kepada siswa secara terbuka dalam bentuk kegiatan pembelajaran dan peraturan sekolah |
| Masih rendahnya guru yang menyadari bahwasanya kepemimpinan adalah langkah awal untuk lebih produktif ketika sudah dewasa |
| Masih rendahnya guru yang menyadari bahwasanya kerja tim merupakan cara paling efektif untuk medesain karakter anak. |

**PEMBAHASAN**

Dalam analisis  hasil wawancara di aspek tentang kesadaran guru terhadap sikap toleransi siswa  di indikator menghargai kebaikan teman masih banyak ditemui guru yang kurang menyatukan misi dalam mencapai tujuan pembelajaran, meskipun di dalam sebuah temuan lain tentang indikator keterbukaan dalam sistem kelembagaan guru selalu memberi instruksi kepada siswa secara terbuka dalam bentuk kegiatan pembelajaran dalam peraturan sekolah, sedangkan dalam indikator pentingnya kepemimpinan ternyata masih banyak guru yang kurang peka akan pentingnya ilmu kepemimpinan di dalam kehidupan siswa sehingga siswa mampu untuk lebih produktif dalam mencintai dirinya sendiri dan indikator yang terakhir tentang pentingnya sebuah kerjasama tim dalam pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwasanya tidak semua guru menerapkan metode yang melibatkan kerja sama tim seperti permainan tradisional gobak sodor dalam sebuah pembelajaran padahal kerja sama adalah sebuah langkah yang akan membentuk toleransi siswa dalam segala bidang baik dilingkungan sekolah maupun di dalam lingkungan masyarakat.

Dalam hasil yang keseluruhan aspek dalam hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru menyimpulkan bahwa masih rendahnya guru dan sistem peraturan lembaga yang masih kurang dalam membentuk siswa untuk memiliki sikap toleransi di dalam desain pembelajaran meskipun ada beberapa guru yang melakukan desain pembelajaran dan pembelajaran dengan desain permainan tradisional gobak sodor semua guru menyadari bahwasanya permainan tradisional sangat penting untuk perkembangan anak  tetapi kendalanya masih lemahnya sumber daya guru yang ada di Mts Miftahul Ulum Bajangan dalam mendesain pembelajaran yang akan membentuk sikap toleransi siswa, kepemimpinan dan kerja sama.

Eksperimen yang dilakukan di dalam kelas dengan metode pendekatan permainan tradisional yang berpusat kepada siswa untuk melakukan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran dengan melakukan pendekatan permainan gobak sodor yang bertujuan untuk membentuk sikap toleransi siswa, di langkah ini peneliti langsung melakukan observasi kelas yang dilakukan secara tatap muka dan daring dengan media google from. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan permainan gobak sodor membuat siswa lebih senang daripada harus belajar dengan metode lainya.

Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 18 anak dengan membagi kelompok menjadi 4 tim dengan jumlah setiap timnya berjumlah 4-5 anak kemudian peneliti menjelaskan perihal tata cara permainan tradisional gobak sodor diantaranya : Untuk tim satu jumlah siswa sebanyak 8 anak dan untuk tim dua sebanyak 10 anak dengan membagi setiap tim menjadi dua kubu yang akan menjadi tim penjaga dan tim pemain dan permainan dilakukan di halaman sekolah agar kebebasan dalam melakukan permainan dapat efektif, peneliti juga menjelaskan perihal peraturan yang ada dalam permainan tradisional didalam kelas dengan pendekatan ini siswa sangat tertarik mendengarkan karena permainan tradisional bisa dikatakan hal baru dalam pengetahuan mereka karena kehidupan siswa lebih banyak dihadapkan dengan permainan online setiap harinya selanjutnya peneliti menyuruh siswa untuk pergi luar kelas untuk eksperimen sikap toleransi akibat adanya pendekatan permainan tradisional yang pada akhirnya permainan dimulai; desain model ini ternyata membuat siswa bahagia, dipaksa untuk bekerja sama dan dituntut untuk memimpin temanya agar permainan dapat berhasil sehingga metode pengalaman dan terbuka seperti menghargai teman, menghargai diri sendiri, mencintai sesama dan menghargai temanya dapat terjalin secara otomatis dalam permainan tradisional gobak sodor sehingga dapat memecahkan masalah yang terjadi di Mts Miftahul Ulum Bajangan yang dilihat dari dunia hari ini yang sebagian besar siswa sudah lupa akan warisan budaya Indonesia berupa permainan tradisional gobak sodor.

Eksperimen ini berbasis masalah, siswa dianjurkan untuk bermain permainan gobak sodor dengan posisi peneliti mengamati tingkah laku siswa di dalam permainan tradisional gobak sodor untuk melihat perkembangan sikap toleransi kepada siswa sedangkan lingkungan madrasah melihat perkembangan siswa untuk diajak kerjasama untuk dieksplorasi dalam bentuk pendampingan di setiap harinya sebagai solusi guna menyikapi sikap toleransi pada siswa dengan harapan bisa memperbaiki sikap toleransi siswa. Penggalian data berikutnya siswa diberi pertanyaan dari peneliti guna mengetahui kendala yang ada di dalam dirinya sehingga peneliti mengerti cara mengembangkan solusi terhadap  sikap toleransi siswa guna mengubah lemahnya toleransi pada siswa Mts Miftahul Ulum Bajangan yang hari ini masih banyak ditemui kekurangan dalam pengembangan sikap toleransi di desain pembelajaran dan pada akhirnya lembaga dapat mengembangkan rencana khusus berdasarkan penelitian.

Instruksi refleksi dari pertanyaan setelah pembelajaran dengan pendekatan permainan gobak sodor yang dilakukan peneliti terpusat kepada siswa dengan menggunakan pengambilan data melalui google form dengan menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel : 5 Peryataan Sikap Siswa Aspek Toleransi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek toleransi** | **SS** | **S** | **TS** | **STS** | **Keterangan** |
| Saya lebih mudah mengenal teman ketika bermain permainan tradisional | 4 | 8 | 6 | 0 | Normal |
| Pembelajaran dengan pendekatan gobak sodor mendorong saya berinteraksi dengan teman dan menemukan ide-ide baru | 9 | 6 | 1 | 2 | Baik |
| Saya lebih aktif berinteraksi dengan teman ketika pembelajaran menggunakan pendekatan permainan tradisional | 7 | 10 | 1 | 0 | Baik |

**Tabel : 6 Peryataan Sikap Siswa Di Aspek Permainan Tradisional**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek permainan tradisional** | **SS** | **S** | **TS** | **STS** | **Keterangan** |
| Saya tertarik ketika pembelajaran menggunakan pendekatan permainan tradisional gobak sodor | 7 | 10 | 1 | 0 | Baik |
| Saya lebih sering bermain game online dari pada permainan tradisional | 3 | 7 | 7 | 1 | Normal  |
| Saya menyukai permainan tradisional | 4 | 12 | 1 | 1 | Baik  |
| Saya tidak mengetahui cara permainan tradisional gobak sodor | 1 | 8 | 8 | 1 | Normal  |

**Tabel : 7 Peryataan Sikap Siswa Di Aspek Kesadaran**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek kesadaran siswa** | **SS** | **S** | **TS** | **STS** | **Keterangan** |
| Saya mendengarkan dengan baik saat guru menerangkan mengenai tujuan permainan tradisional gobak sodor | 6 | 12 | 0 | 0 | Sangat baik  |
| Saya lebih suka bertanya ketika pembelajaran menggunakan pendekatan permainan gobak sodor | 4 | 6 | 7 | 1 | Normal  |
| Semua guru melakukan pendekatan permainan tradisional ketika siswa mulai jenuh dalam menerima pembelajaran | 0 | 1 | 17 | 0 | Sangat tidak baik |

Dari hasil analisis yang peneliti lakukan bahwasanya peneliti menemukan fakta menarik dari siswa di Mts Miftahul Ulum Bajangan bahwasanya siswa sebenarnya sangat tertarik ketika guru mendesain pembelajaran dengan permainan tradisional. Yang memiliki tingkat integrasi nilai dalam keseluruhan baik, peneliti disini mengintegrasikan dalam kolom keterangan bahwa kesimpulan dari semua tabel yang ada diatas menyatakan siswa tertarik dalam pembelajaran dengan desain pendekatan permainan tradisional, dalam hal ini kegiatan yang terdapat di tabel berpotensi untuk membuat siswa bahagia dalam menerima pembelajaran sehingga tujuan dari pendidikan sebagai transfer pengetahuan dapat efektif.

Di bagian tabel tentang pernyataan sikap toleransi menyatakan bahwa konteks penelitian sudah baik dimana siswa lebih banyak  yang bisa mengenal teman dengan keterangan normal, dan penemuan di dalam konteks berinteraksi dengan teman dan menemukan ide baru siswa lebih banyak dengan keterangan baik, sedangkan dalam aspek toleransi dengan catatan keaktifan bertanya, diskusi dengan keterangan baik sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional gobak sodor memiliki kesan dalam membagun pembelajaran dan sikap toleransi siswa didalam kelas maupun diluar kelas.

Di bagian tabel tentang aspek permainan tradisional dalam sebuah ketertarikan dalam pendekatan permainan gobak sodor dengan keterangan baik meskipun hal tersebut tidak didukung dengan keseharian siswa yang menyatakan separuh dari siswa menyatakan lebih senang bermain game online tetapi ketika peneliti memberi sebuah pertanyaan untuk memancing siswa dalam mencintai permainan tradisional siswa dapat disimpulkan dengan keterangan baik, jadi pada dasarnya siswa yang ada sebenarnya memiliki kesenangan khusus kepada permainan tradisional gobak sodor hal itu didukung dengan indikator yang keempat yakni separuh dari siswa menyatakan tidak tau cara dalam melakukan permainan gobak sodor jadi dapat disimpulkan sebenarnya siswa sangat mengharap permainan dengan desain permainan tradisional ini tetapi memang tidak semua guru dapat melakukan desain ini sehingga siswa tidak mengenali apa itu permainan gobak sodor.

Dan di bagian tabel tentang aspek kesadaran siswa ketika menggunakan pendekatan permainan tradisional gobak sodor begitu luar biasa dengan hasil siswa sangat tertarik ketika guru menjelaskan akan pentingnya permainan tradisional gobak sodor dengan keterangan sangat baik meskipun hampir separuh siswa menyatakan tidak mudah untuk menanyakan perihal pembelajaran didalam kelas mungkin hal itu karena tidak semua guru melakukanya seperti hasil di indikator poin tiga bahwa hanya satu anak yang menyatakan setuju ketika semua guru melakukan pendekatan dengan permainan gobak sodor jadi dapat diambil kesimpulan bahwa di poin indikator tentang kesadaran sebenarnya siswa tertarik akan pendekatan ini tetapi hal tersebut tidak didukung oleh desain pembelajaran guru yang kurang dalam melakukan pendekatan permainan gobak sodor.

Dengan hasil kesimpulan seperti yang dijelaskan diatas ada kemauan yang cukup besar tentang desain pembelajaran dengan pendekatan permainan gobak sodor, dengan banyak indikator dalam toleransi yang berketerangan baik menandakan bahwa pendekatan pembelajaran untuk mendapatkan nilai toleransi kepada siswa dengan pendekatan permainan gobak sodor dalam sebuah desain pembelajaran sudah sangat efektif tetapi di dalam catatan peneliti yang perlu dievaluasi masih banyak guru yang tidak terlalu peduli akan pentingnya desain pembelajaran, akan pentingnya analisis lapangan sehingga keefektifan belajar dapat terjadi dengan melibatkan siswa bahagia dalam menerima pembelajaran yang terjadiKesimpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Kesimpulan dapat berupa paragraf deskriptif maupun poin-poin menggunakan penomoran berkurung

**KESIMPULAN**

Dari hasil yang dapat peneliti ambil garis besar bahwa penelitian yang dilakukan di Mts Miftahul Ulum Bajangan dengan judul pembentukan sikap toleransi anak dengan permainan tradisional gobak sodor efektif untuk membentuk sikap toleransi anak, hal itu didukung dengan data yang kuat dari hasil eksperimen yang dilakukan peneliti bahwasanya sudah ber keterangan baik siswa dalam menjawab semua aspek dan indikator yang peneliti tanyakan, dengan banyak hal yang terjadi salah satunya siswa mampu untuk bekerja sama, mengenal satu sama lain dan dapat menghargai perbedaan tanpa harus membedakan latar belakang yang terjadi. Adapun dengan aspek permainan tradisional sendiri siswa sebenarnya sangat tertarik meskipun hal tersebut belum diketahui oleh guru di madrasah dengan demikian pembentukan sikap toleransi anak dengan pendekatan permainan tradisional gobak sodor baik untuk dilakukan sebagai desain pembelajaran didalam kelas.

**DAFTAR PUSTAKA**

A’la, Miftachul. “Penguatan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar.” *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman* 10, no. 2 (2019): 130.

Afifah, Ika Rosyadah Hari, Noto Prasetiyo, and Rizki Akhir Ramadhan. “Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial Pada Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus Di TK IT Mutiara Hati.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, no. 1 (2019): 124–128.

Anak, Sosial, Usia Tahun, D I Tk, and Asisi Medan. “Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan Abstrak,” no. 1 (2015): 1–9.

Gunanto, Samuel Gandang. “Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter.” *Journal of Animation & Games Studies* 2, no. 2 (2017): 207.

Hasanah, Uswatun. “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 717–733.

Iswantiningtyas, Veny, and Intan Prastihastari Wijaya. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor.” *Jurnal PINUS* 1, no. 3 (2015): 249–251.

Jasper Simanjuntak. “Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Asisi Medan T.a 2014/2015.” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* Vol 4, No, no. 2502–7166 (2015): 32–42.

Kusumawati, Oktaria. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4 (2017): 124–142.

Liow, Cheryl Jocelyn, and Inge Andriani. “Hubungan Tindakan Bullying Di Sekolah Dengan” 3 (2009): 3–7.

Rusydiyah, Evi Fatimatur. “The Millennial Kiais.” *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman* 15, no. 1 (2020): 75–97.

Rusydiyah, Evi Fatimatur, and Matrapi. “Character Education in Indonesian Pesantren” 492, no. RIICMuSSS 2019 (2020): 17–21.

Rusydiyah, Evi Fatimatur, Eni Purwati, and Ardhi Prabowo. “How to Use Digital Literacy as a Learning Resource for Teacher Candidates in Indonesia.” *Cakrawala Pendidikan* 39, no. 2 (2020): 305–318.

Siagawati, Moniqa, Wiwin Dinar Prastiti, and Purwati. “Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor.” *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* 9, no. 1 (2007): 83–95.

Yulius, Rina. “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online.” *Journal of Animation & Games Studies* 3, no. 1 (2017): 1.

“Metodologi Penelitian Kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku.” Accessed December 19, 2020. https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+kualitatif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwi8sJTb39ntAhVEXn0KHYFADLMQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=metode kualitatif&f=false.

1. Moniqa Siagawati, Wiwin Dinar Prastiti, and Purwati, “Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor,” *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* 9, no. 1 (2007): 83–95. [↑](#footnote-ref-2)
2. Ika Rosyadah Hari Afifah, Noto Prasetiyo, and Rizki Akhir Ramadhan, “Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial Pada Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus Di TK IT Mutiara Hati,” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, no. 1 (2019): 124–128. [↑](#footnote-ref-3)
3. Sosial Anak et al., “Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan Abstrak,” no. 1 (2015): 1–9. [↑](#footnote-ref-4)
4. Uswatun Hasanah, “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 717–733. [↑](#footnote-ref-5)
5. Miftachul A’la, “Penguatan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar,” *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman* 10, no. 2 (2019): 130. [↑](#footnote-ref-6)
6. Evi Fatimatur Rusydiyah, Eni Purwati, and Ardhi Prabowo, “How to Use Digital Literacy as a Learning Resource for Teacher Candidates in Indonesia,” *Cakrawala Pendidikan* 39, no. 2 (2020): 305–318. [↑](#footnote-ref-7)
7. Jasper Simanjuntak, “Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Asisi Medan T.a 2014/2015,” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* Vol 4, No, no. 2502–7166 (2015): 32–42. [↑](#footnote-ref-8)
8. Veny Iswantiningtyas and Intan Prastihastari Wijaya, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor,” *Jurnal PINUS* 1, no. 3 (2015): 249–251. [↑](#footnote-ref-9)
9. Rina Yulius, “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online,” *Journal of Animation & Games Studies* 3, no. 1 (2017): 1. [↑](#footnote-ref-10)
10. “ejournal eka RF (07-01-13-03-45-59) teknologi.doc,” t.t. [↑](#footnote-ref-11)
11. Samuel Gandang Gunanto, “Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter,” *Journal of Animation & Games Studies* 2, no. 2 (2017): 207. [↑](#footnote-ref-12)
12. Evi Fatimatur Rusydiyah, “The Millennial Kiais,” *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman* 15, no. 1 (2020): 75–97. [↑](#footnote-ref-13)
13. Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4 (2017): 124–142. [↑](#footnote-ref-14)
14. A’la, “Penguatan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar.” [↑](#footnote-ref-15)
15. Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.” [↑](#footnote-ref-16)
16. “Metodologi Penelitian Kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku,” accessed December 19, 2020, https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+kualitatif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwi8sJTb39ntAhVEXn0KHYFADLMQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=metode kualitatif&f=false. [↑](#footnote-ref-17)
17. Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.” [↑](#footnote-ref-18)
18. Cheryl Jocelyn Liow and Inge Andriani, “Hubungan Tindakan Bullying Di Sekolah Dengan” 3 (2009): 3–7. [↑](#footnote-ref-19)
19. Evi Fatimatur Rusydiyah and Matrapi, “Character Education in Indonesian Pesantren” 492, no. RIICMuSSS 2019 (2020): 17–21. [↑](#footnote-ref-20)