

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA
PERKEMBANGAN INTELEKTUAL *STRATEGIC THINKING* PESERTA DIDIK
KELAS 4 SD**

Siti Sara Fauziah¹, Rinaldi Yusup²

Universitas Nusa Putra^{1,2}

e-mail: siti.sara_sd23@nusaputra.ac.id, rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id

Diterima: 02/08/2028; Direvisi: 08/092026; Diterbitkan: 12/10/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mengubah pola bermain peserta didik sekolah dasar sehingga aktivitas bermain yang melibatkan proses perencanaan, pengambilan keputusan, dan evaluasi strategi semakin berkurang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan kemampuan berpikir strategis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan *strategic thinking* peserta didik kelas IV SDN Sudajayahilir setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* melalui desain *One-Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 22 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan *strategic thinking* dan lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro–Wilk*, dan *Paired Sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 64,82 pada *pretest* menjadi 77,65 pada *posttest*, dengan selisih 12,83 poin. Hasil *Paired Sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t = -8,093$; $p < 0,001$), dengan nilai Cohen's d sebesar 1,726 yang menunjukkan ukuran efek besar. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor berpotensi dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang aktif dan kontekstual untuk melatih kemampuan *strategic thinking* sekaligus mendukung pemanfaatan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Gobak Sodor, Strategic Thinking*

ABSTRACT

Technological developments have changed the play patterns of elementary school students, resulting in fewer play activities that involve planning, decision-making, and strategy evaluation. This condition indicates the need for alternative learning activities that provide students with direct experiences in applying strategic thinking abilities. This study aimed to analyze the improvement of fourth-grade students' strategic thinking abilities at SDN Sudajayahilir after participating in learning activities using the traditional Gobak Sodor game. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 22 students selected through saturated sampling. Data were collected using a strategic thinking ability test and an observation sheet, and were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, and a Paired Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The results showed an increase in the mean score from 64.82 on the pretest to 77.65 on the posttest, with a difference of 12.83 points. The Paired Sample t-test indicated a significant difference ($t = -8.093$; $p < 0.001$), with a Cohen's d value of 1.726, indicating a large effect size. These findings suggest that the



traditional Gobak Sodor game has potential as an active and contextual learning alternative for developing students' strategic thinking abilities while supporting the integration of traditional games into elementary school learning.

Keywords: *Traditional Game, Gobak Sodo, Strategic Thinking Intellectual Development*

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir strategis (*strategic thinking*) merupakan salah satu kemampuan kognitif yang penting dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan memahami situasi, merencanakan tindakan, mempertimbangkan berbagai alternatif, mengambil keputusan, serta mengevaluasi dan menyesuaikan strategi berdasarkan kondisi yang dihadapi. Kemampuan tersebut tidak hanya diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, tetapi juga dalam menghadapi situasi nyata yang menuntut peserta didik untuk menentukan tindakan secara tepat. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan berpikir strategis berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga menganalisis situasi, mempertimbangkan konsekuensi, dan menentukan langkah penyelesaian berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Chen et al. (2025) menjelaskan bahwa peserta didik dengan pola pikir strategis (*strategic thinking mindset*) cenderung menggunakan strategi belajar yang lebih efektif sehingga mendukung pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir strategis perlu dihadirkan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berhadapan langsung dengan situasi yang membutuhkan perencanaan, pengambilan keputusan, dan penyesuaian strategi.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah pembelajaran melalui aktivitas bermain. Peserta didik sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik pada usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan situasi yang nyata serta memahami hubungan sebab-akibat berdasarkan pengalaman langsung (Putriana et al., 2021). Dengan demikian, aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengalaman konkret dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir melalui tindakan nyata. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik juga menjadi bagian penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, kolaboratif, dan bermakna (Amiruddin et al., 2023). Selain itu, pembelajaran abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* sebagai kompetensi yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi perubahan lingkungan belajar dan kehidupan (Arum et al., 2025). Dalam konteks tersebut, permainan dapat menjadi salah satu aktivitas konkret yang mengintegrasikan aspek fisik, sosial, dan kognitif dalam pengalaman belajar peserta didik.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang memiliki nilai edukatif sekaligus mengandung unsur budaya lokal. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan motorik, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan teman sebaya. Hafina et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan warisan budaya sekaligus mendukung pembentukan karakter melalui pengalaman bermain dan refleksi terhadap nilai yang terkandung di dalamnya. Sejalan dengan itu, Qirom dan Juandi (2023) menunjukkan

bahwa penerapan permainan tradisional Indonesia dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Keberadaan permainan tradisional menjadi semakin relevan ketika pola bermain anak mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi digital. Penggunaan perangkat digital yang semakin dominan dapat mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan interaksi langsung sehingga kesempatan mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah melalui pengalaman nyata menjadi lebih terbatas (Farida et al., 2021; Dwinata et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pemanfaatan aktivitas bermain yang tetap menarik bagi peserta didik sekaligus memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki karakteristik tersebut adalah Gobak Sodor. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan melibatkan regu penjaga dan regu penyerang yang harus mencapai tujuan permainan melalui aturan dan kondisi permainan tertentu. Karakteristik tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk melakukan berbagai proses berpikir selama permainan berlangsung. Peserta didik perlu mengamati posisi dan pergerakan lawan, menentukan jalur yang memungkinkan untuk dilalui, memperkirakan respons lawan, memilih waktu yang tepat untuk bergerak, serta berkoordinasi dengan anggota kelompok. Pada saat strategi yang digunakan tidak berhasil, peserta didik juga perlu mengevaluasi kondisi permainan dan menyesuaikan strategi pada kesempatan berikutnya. Dengan demikian, aktivitas dalam Gobak Sodor memiliki keterkaitan dengan beberapa proses yang membentuk kemampuan *strategic thinking*, yaitu menganalisis situasi, merencanakan tindakan, memprediksi kemungkinan, mengambil keputusan, mengevaluasi hasil, dan menyesuaikan strategi. Sucahyo et al. (2024) menunjukkan bahwa Gobak Sodor dapat melibatkan kemampuan kerja sama, pengambilan keputusan, dan penyusunan strategi selama permainan. Özkan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan perencanaan strategi pada peserta didik sekolah dasar melalui situasi permainan yang menuntut penentuan tindakan berdasarkan kondisi yang dihadapi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional, khususnya Gobak Sodor, memiliki potensi untuk digunakan sebagai aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir peserta didik. Dwiani dan Rusmaladewi (2021) menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor mampu meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik, sedangkan Farida et al. (2021) menemukan bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak sekolah dasar. Kurnia dan Djiwo (2024) juga menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor dapat mengembangkan kerja sama melalui koordinasi, komunikasi, dan strategi tim. Selain itu, Aulia dan Firdiansyah (2026) menemukan bahwa permainan tradisional dalam aktivitas pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Penelitian Jamilah et al. (2024) dan Nisa dan Kurnia (2025) juga menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dan kegiatan konkret dapat mendukung keterlibatan kognitif, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan minat belajar peserta didik. Meskipun temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya manfaat permainan tradisional dan aktivitas konkret terhadap perkembangan peserta didik, sebagian penelitian masih lebih banyak menempatkan kerja sama, perkembangan motorik, kemampuan sosial, karakter, atau kemampuan berpikir kritis sebagai fokus utama.

Berdasarkan telaah tersebut, masih terdapat ruang untuk mengkaji secara lebih khusus keterkaitan permainan Gobak Sodor dengan kemampuan *strategic thinking* peserta didik sekolah dasar. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa Gobak Sodor dapat mengembangkan kerja sama dan koordinasi, sementara permainan tradisional secara umum dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif, pengambilan keputusan, dan perencanaan strategi (Dwiani & Rusmaladewi, 2021; Farida et al., 2021; Kurnia & Djiwo, 2024; Özkan et al., 2025). Namun, kajian yang secara khusus menguji pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap kemampuan *strategic thinking* sebagai konstruk yang mencakup proses menganalisis situasi, merencanakan tindakan, memprediksi kemungkinan, mengambil keputusan, mengevaluasi hasil, dan menyesuaikan strategi masih perlu dikembangkan. Posisi penelitian ini terletak pada upaya menguji secara empiris penggunaan permainan Gobak Sodor sebagai aktivitas yang dapat memberikan pengalaman konkret untuk melatih proses berpikir strategis peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memandang Gobak Sodor sebagai permainan yang mengembangkan aktivitas fisik dan kerja sama, tetapi juga sebagai aktivitas yang berpotensi memberikan stimulasi terhadap proses kognitif yang mendasari kemampuan berpikir strategis.

Urgensi penelitian tersebut juga didukung oleh kondisi awal yang ditemukan di SDN Sudajayahilir. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan ketika harus menyusun strategi dalam kegiatan kelompok, mengambil keputusan secara cepat, dan menentukan langkah yang tepat ketika menghadapi suatu permasalahan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengalaman pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menghadapi situasi yang membutuhkan perencanaan, pengambilan keputusan, evaluasi, dan penyesuaian tindakan. Pemanfaatan Gobak Sodor dapat menjadi alternatif karena permainan ini menghadapkan peserta didik pada situasi yang berubah secara langsung dan menuntut respons berdasarkan kondisi permainan. Peserta didik tidak hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga perlu menentukan strategi penyerangan dan pertahanan, memprediksi gerakan lawan, berkomunikasi dengan anggota kelompok, mengevaluasi keberhasilan strategi, serta memperbaiki strategi pada permainan berikutnya. Karakteristik tersebut memberikan pengalaman konkret yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar sekaligus membuka peluang untuk mengembangkan kemampuan *strategic thinking* melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap kemampuan *strategic thinking* peserta didik kelas IV SDN Sudajayahilir. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperluas kajian mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai aktivitas pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir strategis peserta didik sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang memadukan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan proses kognitif melalui permainan tradisional. Selain mendukung pengembangan kemampuan berpikir strategis, pemanfaatan Gobak Sodor dalam pembelajaran juga dapat menjadi salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *One-Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan di SDN Sudajayahilir pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 22 orang dan seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh

(*total sampling*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional Gobak Sodor sebagai media pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan *strategic thinking* peserta didik. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, kisi-kisi, serta validasi instrumen oleh ahli untuk memastikan *content validity*. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengidentifikasi kemampuan awal *strategic thinking* peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

Pretest memuat pertanyaan yang mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali informasi, memahami situasi, memilih alternatif tindakan, menentukan langkah berdasarkan kondisi yang dihadapi, serta memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor sebanyak empat kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit setiap pertemuan, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest*. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas keterlibatan peserta didik selama permainan dan tes kemampuan *strategic thinking* sebanyak 20 butir soal yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 10 soal uraian, disusun berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi pada tingkat C1–C6 dan menggunakan skala penilaian 0–100. Butir soal pilihan ganda menyajikan situasi atau permasalahan sederhana yang mengharuskan peserta didik mengenali informasi, memahami kondisi, dan menentukan pilihan tindakan yang paling tepat. Sementara itu, soal uraian meminta peserta didik menjelaskan langkah atau strategi yang akan dilakukan, mempertimbangkan kemungkinan yang terjadi, serta memberikan alasan atas keputusan yang dipilih. Dengan demikian, pertanyaan dalam tes tidak hanya mengukur kemampuan mengingat, tetapi juga memberikan gambaran mengenai proses peserta didik dalam merencanakan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi alternatif penyelesaian masalah.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata (*mean*), minimum, maksimum, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro–Wilk* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics*. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui perbedaan kemampuan *strategic thinking* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain signifikansi perbedaan, besarnya perubahan akibat intervensi dianalisis menggunakan *effect size* dengan perhitungan *Cohen's d* untuk memberikan informasi mengenai besarnya dampak penerapan permainan tradisional Gobak Sodor terhadap kemampuan *strategic thinking* peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap kemampuan *strategic thinking* peserta didik kelas IV SDN Sudajayahilir. Penelitian dilaksanakan menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest Design* dengan melibatkan 22 peserta didik sebagai sampel penelitian. Pengukuran kemampuan *strategic thinking* dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor. Sebelum perlakuan, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Gobak Sodor selama empat kali pertemuan, dan selanjutnya diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama. Data hasil pengukuran individual *pretest* dan *posttest* peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

No.	Kode Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Rata-rata
1	A	80,0	80,0	80,0
2	A	60,0	63,3	61,65
3	A	46,6	56,6	51,6
4	A	76,6	76,6	76,6
5	A	86,6	90,0	88,3
6	D	43,3	63,3	53,3
7	F	73,3	90,0	81,65
8	G	70,0	83,3	76,65
9	K	80,0	86,6	83,3
10	L	66,6	86,6	76,6
11	M	40,0	66,6	53,3
12	M	33,3	53,3	43,3
13	M	66,6	80,0	80,0
14	M	76,6	86,6	81,6
15	M	80,0	86,6	83,3
16	N	73,3	90,0	81,65
17	N	70,0	86,6	78,3
18	N	46,6	66,6	56,6
19	P	76,6	89,0	82,8
20	R	40,0	53,3	46,65
21	R	60,0	83,3	71,65
22	S	80,0	90,0	85,0

Berdasarkan Tabel 1, nilai *pretest* peserta didik menunjukkan kemampuan awal *strategic thinking* yang bervariasi. Nilai *pretest* terendah sebesar 33,3, sedangkan nilai tertinggi sebesar 86,6. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor selama empat kali pertemuan, nilai *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada sebagian besar peserta didik, sementara beberapa peserta didik memperoleh nilai yang tetap. Peningkatan individual terlihat, antara lain, pada peserta didik dengan kode D yang meningkat dari 43,3 menjadi 63,3 dan kode M yang meningkat dari 40,0 menjadi 66,6. Data pada Tabel 1 juga menunjukkan bahwa peserta didik dengan kemampuan awal yang relatif rendah cenderung mengalami peningkatan setelah mengikuti perlakuan, meskipun besarnya peningkatan berbeda antarpeserta didik. Secara keseluruhan, sebaran nilai individual tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan *strategic thinking* setelah penerapan permainan Gobak Sodor.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih umum mengenai perubahan kemampuan *strategic thinking*, data individual selanjutnya diringkaskan melalui analisis statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan untuk melihat kecenderungan nilai kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Statistik yang digunakan meliputi jumlah peserta didik (*N*), nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Rata-rata digunakan untuk melihat perubahan capaian kelompok, sedangkan standar deviasi digunakan untuk menggambarkan tingkat penyebaran nilai peserta didik. Ringkasan statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N (jumlah peserta didik)	22	22
Nilai terendah	33,3	53,3
Nilai tertinggi	86,6	90,0
Rata-rata (<i>mean</i>)	64,82	77,65
Standar deviasi	16,06	12,91

Berdasarkan Tabel 2, terdapat perubahan nilai kemampuan *strategic thinking* peserta didik antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai terendah meningkat dari 33,3 pada *pretest* menjadi 53,3 pada *posttest*, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 86,6 menjadi 90,0. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan sebesar 12,83 poin, yaitu dari 64,82 pada *pretest* menjadi 77,65 pada *posttest*. Selain itu, standar deviasi menurun dari 16,06 menjadi 12,91 yang menunjukkan bahwa variasi nilai peserta didik setelah perlakuan lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan. Dengan demikian, Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan capaian rata-rata kemampuan *strategic thinking* sekaligus kecenderungan penyebaran nilai yang lebih homogen setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data perlu diuji untuk memastikan terpenuhinya asumsi yang diperlukan dalam analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik. Pengujian dilakukan terhadap nilai *pretest*, *posttest*, dan gain score untuk melihat distribusi data yang digunakan dalam analisis. Kriteria pengambilan keputusan adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Hasil uji normalitas *Shapiro–Wilk* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro–Wilk*

Variabel	<i>Shapiro–Wilk</i>	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,951	22	0,342	Normal
<i>Posttest</i>	0,938	22	0,178	Normal
Gain (<i>Posttest – Pretest</i>)	0,964	22	0,587	Normal

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas *Shapiro–Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,342, sedangkan nilai signifikansi pada *posttest* sebesar 0,178. Sementara itu, gain score antara *posttest* dan *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,587. Karena seluruh nilai signifikansi pada Tabel 3 lebih besar daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka data *pretest*, *posttest*, dan gain score dapat dinyatakan berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu prasyarat untuk melanjutkan analisis menggunakan uji parametrik *Paired Sample t-test*.

Pengujian Hipotesis

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan *strategic thinking* peserta didik

sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional Gobak Sodor. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* karena data berasal dari subjek yang sama dan pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan *strategic thinking* sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan *strategic thinking* sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengujian *Paired Sample t-test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Paired Sample t-test*

Pasangan	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	64,82	77,65	-12,83	-8,093	21	0,000

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata kemampuan *strategic thinking* peserta didik meningkat dari 64,82 pada *pretest* menjadi 77,65 pada *posttest*. Selisih rata-rata sebesar -12,83 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12,83 poin dari kondisi sebelum ke kondisi sesudah perlakuan, sedangkan tanda negatif muncul karena perhitungan selisih dilakukan dengan urutan *pretest – posttest*. Hasil *Paired Sample t-test* menghasilkan nilai t sebesar -8,093 dengan derajat kebebasan (*df*) 21 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi pada Tabel 4 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *strategic thinking* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional Gobak Sodor.

Untuk mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan, analisis dilengkapi dengan perhitungan *effect size* menggunakan *Cohen's d*. Analisis *effect size* diperlukan karena signifikansi statistik hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, sedangkan ukuran efek memberikan informasi mengenai besarnya perubahan yang terjadi. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,726. Nilai tersebut menunjukkan ukuran efek yang besar berdasarkan kriteria interpretasi *Cohen's d*. Dengan demikian, selain menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor memiliki ukuran efek yang besar terhadap perubahan kemampuan *strategic thinking* peserta didik kelas IV SDN Sudajayahilir.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *strategic thinking* peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai yang semula sebesar 64,82 pada *pretest* menjadi 77,65 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 12,83 poin. Hasil *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai t sebesar -8,093 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *strategic thinking* sebelum dan sesudah perlakuan. Besarnya perubahan juga didukung oleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,726 yang menunjukkan ukuran efek yang besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan Gobak Sodor, peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam menghadapi situasi yang membutuhkan perencanaan, pengambilan keputusan, dan penyesuaian strategi. Peningkatan ini dapat dipahami karena karakteristik permainan Gobak Sodor secara langsung menghadapkan peserta didik pada situasi yang menuntut mereka untuk mengamati posisi lawan, menentukan langkah, memperkirakan



kemungkinan gerakan, dan memilih tindakan yang sesuai dengan tujuan permainan. Temuan tersebut sejalan dengan Aisyah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengalaman belajar nyata yang mendukung perkembangan kemampuan peserta didik. Kurnianto et al. (2024) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses berpikir, termasuk menganalisis situasi, menentukan tindakan, dan memecahkan masalah.

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, pembelajaran diarahkan agar peserta didik tidak sekadar memainkan Gobak Sodor, tetapi terlibat dalam rangkaian kegiatan memahami aturan, mengamati situasi permainan, menyusun strategi, melaksanakan strategi, dan merefleksikan hasil permainan. Secara umum, setiap pertemuan diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pengenalan kembali aturan permainan. Selanjutnya, guru mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok dan menjelaskan tugas serta situasi permainan yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, peserta didik bermain Gobak Sodor dalam beberapa kesempatan sehingga memperoleh pengalaman untuk mengamati pergerakan lawan, menentukan posisi, memilih waktu untuk bergerak, serta menyesuaikan tindakan berdasarkan perkembangan permainan. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan diskusi mengenai strategi yang digunakan, keberhasilan atau kegagalan tindakan, serta kemungkinan strategi yang dapat diperbaiki pada permainan berikutnya. Rangkaian tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses berpikir strategis secara berulang dan bertahap.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran berfokus pada pengenalan permainan, pemahaman aturan, pembagian peran, dan pengamatan terhadap situasi permainan. Peserta didik terlebih dahulu memahami tujuan dan aturan Gobak Sodor, kemudian mengamati contoh pelaksanaan permainan sebelum mencoba bermain secara langsung. Pada tahap ini, kemampuan *strategic thinking* mulai muncul ketika peserta didik harus memahami kondisi permainan dan menentukan tindakan berdasarkan aturan yang telah dipelajari. Peserta didik mulai mengenali posisi penjaga dan pemain, memperhatikan ruang gerak yang tersedia, serta memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi terhadap peluang mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, pertemuan pertama menjadi tahap awal pembentukan kemampuan memahami situasi dan menentukan pilihan tindakan sebagai dasar bagi perkembangan strategi pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diarahkan pada penggunaan strategi melalui pengalaman bermain yang lebih aktif. Setelah memahami aturan dasar pada pertemuan sebelumnya, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan cara bermain bersama kelompoknya. Pada tahap ini, peserta didik mulai mempertimbangkan posisi anggota kelompok, memperhatikan pola pergerakan lawan, dan menentukan waktu yang tepat untuk bergerak atau mempertahankan posisi. Ketika strategi yang dipilih belum menghasilkan keberhasilan, peserta didik dapat mengamati kembali situasi permainan dan mencoba alternatif tindakan pada kesempatan berikutnya. Proses tersebut menunjukkan bahwa *strategic thinking* mulai berkembang melalui kegiatan merencanakan tindakan, memperkirakan respons lawan, dan memilih alternatif yang dianggap paling sesuai dengan situasi permainan.

Pada pertemuan ketiga, proses pembelajaran memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk menganalisis dan menyesuaikan strategi. Peserta didik tidak hanya menjalankan strategi yang telah direncanakan, tetapi juga menghadapi perubahan situasi akibat pergerakan lawan dan anggota kelompok. Kondisi tersebut mengharuskan peserta didik mengambil keputusan secara fleksibel karena strategi yang sebelumnya dianggap tepat belum



tentu efektif ketika kondisi permainan berubah. Peserta didik perlu mengamati perkembangan permainan, mengidentifikasi hambatan, mempertimbangkan pilihan tindakan, kemudian menyesuaikan strategi yang digunakan. Pada tahap inilah aspek *strategic thinking* berupa analisis situasi, pengambilan keputusan, antisipasi, dan adaptasi strategi menjadi semakin terlihat karena keputusan peserta didik harus disesuaikan dengan kondisi yang berlangsung secara langsung.

Pada pertemuan keempat, kegiatan diarahkan pada penerapan strategi secara lebih mandiri dan evaluasi terhadap strategi yang telah digunakan selama rangkaian permainan. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk menggunakan pengalaman dari tiga pertemuan sebelumnya dalam menentukan strategi permainan. Sebelum bermain, peserta didik dapat mendiskusikan rencana tindakan bersama kelompok, kemudian menerapkannya selama permainan berlangsung. Setelah permainan selesai, peserta didik diarahkan untuk mengevaluasi strategi yang berhasil maupun yang belum efektif serta mempertimbangkan perbaikan yang dapat dilakukan pada permainan berikutnya. Tahap evaluasi tersebut menjadi bagian penting dari *strategic thinking* karena peserta didik tidak berhenti pada tindakan, tetapi juga menilai hasil keputusan dan menggunakan pengalaman tersebut untuk menentukan strategi yang lebih tepat. Dengan demikian, pertemuan keempat memperkuat proses berpikir strategis melalui keterpaduan antara perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan perbaikan strategi.

Jika dilihat secara keseluruhan, keempat pertemuan tersebut menunjukkan proses perkembangan *strategic thinking* yang berlangsung secara bertahap. Pertemuan pertama terutama memberikan dasar berupa pemahaman situasi dan aturan permainan; pertemuan kedua memberikan pengalaman dalam menyusun dan memilih strategi; pertemuan ketiga memperkuat kemampuan menganalisis situasi, mengantisipasi pergerakan lawan, dan menyesuaikan strategi; sedangkan pertemuan keempat memberikan kesempatan untuk menerapkan sekaligus mengevaluasi strategi secara lebih mandiri. Bagian yang paling menunjukkan keterlibatan *strategic thinking* terdapat pada saat peserta didik harus menentukan tindakan berdasarkan situasi permainan, mengantisipasi kemungkinan gerakan lawan, memilih alternatif tindakan, serta mengubah strategi ketika strategi sebelumnya tidak efektif. Proses tersebut terjadi secara berulang selama permainan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan strategi untuk mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, peningkatan kemampuan yang tercermin dalam hasil *posttest* dapat dipahami tidak hanya sebagai perubahan skor, tetapi juga sebagai hasil dari pengalaman belajar yang secara konsisten memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merencanakan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan mengevaluasi tindakan.

Peningkatan kemampuan *strategic thinking* tersebut berkaitan dengan karakteristik permainan Gobak Sodor yang mengharuskan peserta didik berpikir sebelum melakukan tindakan. Dalam permainan, peserta didik tidak cukup hanya memahami aturan, tetapi perlu mempertimbangkan posisi dirinya, posisi anggota kelompok, serta pergerakan lawan sebelum menentukan langkah. Peserta didik juga perlu memperkirakan kemungkinan respons lawan dan menentukan waktu yang tepat untuk bergerak sehingga tujuan permainan dapat tercapai. Ketika strategi yang digunakan tidak menghasilkan hasil yang diharapkan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi tindakan sebelumnya dan menyesuaikan strategi pada kesempatan berikutnya. Proses tersebut menunjukkan adanya pengalaman langsung yang melibatkan perencanaan, analisis situasi, pengambilan keputusan, dan evaluasi strategi yang merupakan bagian penting dari kemampuan *strategic thinking*. Dengan demikian, peningkatan skor *posttest* tidak hanya menunjukkan perubahan nilai secara kuantitatif, tetapi juga dapat

dipahami melalui karakteristik aktivitas permainan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menghadapi permasalahan secara langsung.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Piaget menjelaskan bahwa anak pada tahap operasional konkret lebih mampu memahami hubungan logis melalui objek, tindakan, dan situasi yang dapat diamati secara langsung (Putriana et al., 2021). Permainan Gobak Sodor menyediakan situasi konkret yang memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, interaksi dengan teman sebaya, serta respons terhadap kondisi permainan yang terus berubah. Dalam proses tersebut, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan mengenai strategi secara verbal, tetapi secara langsung mencoba, mengamati hasil tindakan, dan melakukan penyesuaian berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Usykiroh et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Sejalan dengan itu, Gustira et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan informasi. Dengan demikian, karakteristik Gobak Sodor yang bersifat konkret dan interaktif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar serta dapat menjadi konteks yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir strategis.

Kemampuan yang berkembang selama aktivitas permainan juga memiliki keterkaitan dengan proses kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi. Instrumen penelitian dalam studi ini disusun berdasarkan tingkat kognitif C1–C6, sehingga pengukuran kemampuan tidak hanya mencakup kemampuan mengingat dan memahami, tetapi juga mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam permainan Gobak Sodor, peserta didik menggunakan pengetahuan mengenai aturan permainan untuk menentukan tindakan, menganalisis situasi permainan, mempertimbangkan alternatif strategi, serta mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Aktivitas tersebut terutama memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan kemampuan analisis, evaluasi, dan penyusunan alternatif tindakan dalam menghadapi situasi permainan. Nafiati (2021) menjelaskan bahwa Taksonomi Bloom Revisi menempatkan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sebagai dimensi proses kognitif yang menggambarkan kompleksitas proses berpikir peserta didik. Oleh karena itu, aktivitas Gobak Sodor dapat dipandang sebagai pengalaman belajar konkret yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk menerapkan berbagai proses kognitif tersebut, khususnya proses berpikir yang berkaitan dengan analisis situasi, evaluasi pilihan, dan penyusunan strategi.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya mengenai manfaat permainan tradisional dalam perkembangan peserta didik. Farida et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan motorik peserta didik sekolah dasar. Dwiani dan Rusmaladewi (2021) menemukan bahwa permainan Gobak Sodor dapat meningkatkan kemampuan kerja sama melalui interaksi antarpeserta didik, sedangkan Sucahyo et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat melibatkan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Özkan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, pemecahan masalah, kreativitas, kerja sama, dan *strategic planning* pada peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Jamaluddin et al. (2026) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki prinsip edukatif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar kontekstual melalui strategi, interaksi, dan pengambilan keputusan. Temuan penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *strategic*

thinking setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan Gobak Sodor. Dengan demikian, Gobak Sodor tidak hanya dapat dipahami sebagai aktivitas yang mendukung perkembangan fisik dan sosial, tetapi juga sebagai konteks pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan proses berpikir strategis.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan aspek fisik, sosial, dan kognitif. Guru dapat merancang permainan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyusun strategi, mengomunikasikan rencana dengan anggota kelompok, mengamati perubahan situasi, dan melakukan refleksi terhadap strategi yang telah digunakan. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif. Selain mendukung pengembangan kemampuan *strategic thinking*, pemanfaatan Gobak Sodor juga dapat memperkuat interaksi dan kerja sama antarpeserta didik serta mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol, peningkatan skor tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dari kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok pembandingan atau desain eksperimen yang lebih kuat untuk memperoleh bukti yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap kemampuan *strategic thinking* peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor dapat meningkatkan kemampuan *strategic thinking* peserta didik kelas IV SDN Sudajayahilir. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik permainan yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk merencanakan tindakan, mengamati situasi, memprediksi gerakan lawan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi strategi. Dengan demikian, Gobak Sodor berpotensi dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir strategis peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan. Selain itu, penelitian dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas, sehingga penerapan hasil penelitian pada konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam, serta mengembangkan instrumen yang dapat mengukur aspek-aspek *strategic thinking* secara lebih spesifik. Kajian berikutnya juga dapat mengeksplorasi penerapan Gobak Sodor dalam berbagai mata pelajaran dan mengintegrasikannya dengan kegiatan refleksi untuk mengamati proses perencanaan, pengambilan keputusan, evaluasi, dan penyusunan strategi peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, A., Baharuddin, F. R., Takbir, T., & Setialaksana, W. (2023). May student-centered principles affect active learning and its counterpart? An empirical study of Indonesian curriculum implementation. *SAGE Open*, 13, 1–16.
<https://doi.org/10.1177/21582440231214375>



- Arum, V. P., Ifrianti, S., & Puspita, N. (2025). Teaching English as a foreign language through Merdeka curriculum framework: The four C's (Critical thinking, Communication Collaboration, and Creativity). *Journal of English Language Teaching and Learning (JETLE)*, 6(2), 196–205. <https://doi.org/10.18860/jetle.v6i2.32267>
- Aulia, R., & Firdiansyah, B. (2026). Mengembangkan *decision making* siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui permainan Rangku Alu dengan model kooperatif TGT. *Paedagogie*, 21(1), 1403–1416. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16244>
- Chen, P., Teo, Q. K., Foo, D. X. Y., Jiang, Y., Sun, L., Ong, X. L., Neo, D., Pereira, D. J. H., Tan, B., Chua, K. Q., Gan, J. X. F., & Ong, D. C. (2025). A strategic mindset predicts and promotes effective learning and academic performance. *npj Science of Learning*, 10, Article 74. <https://doi.org/10.1038/s41539-025-00367-6>
- Dwiani, D., & Rusmaladewi, R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 115–124. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/3322>
- Dwinata, A., Ahmad, M., Astutik, L. S., & Afidah, N. (2024). Al Badar Islamic Elementary School as Representative of Leading Schools in Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 3(2), 50–58. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v3i2.282>
- Farida, F., Ayuningsih, D., Dwinata, A., & Nuruddin, N. (2021). Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 234–244. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/1470>
- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404–415. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125>
- Jamaluddin, A. B., Pratiwi, A. C., Bahri, A., et al. (2026). Traditional games as indigenous knowledge for science learning: An ethnopedagogical study. *Discover Education*, 5, Article 821. <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01493-y>
- Jamilah, S., Astuti, A. F., Alifah, N., Firmansyah, D., & Kurnia, B. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(2), 106–113. <https://doi.org/10.33578/kpd.v3i2.234>
- Kurnia, B. (2022). Systematic literatur review: Kedisiplinan belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.91>
- Kurnia, S. H., & Djiwo, A.-Q. N. E. S. (2024). Building cooperative character through the traditional game of Gobak Sodor. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 3(2). <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i2.13819>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 593–603. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/view/358>
- Orhan, A., & Ataman, O. (2024). Investigating the predictive role of reflective thinking and decision making on creative thinking dispositions. *Reflective Practice*, 25(2), 178–193. <https://doi.org/10.1080/14623943.2024.2305921>



- Özkan, S. U., Şahin, S., & Pancar, Z. (2025). Impact of traditional games on critical and creative thinking in primary school students: A quasi-experimental mixed-methods study. *International Online Journal of Primary Education*, 14(4), 239–261. <https://doi.org/10.55020/iojpe.1780729>
- Prayitno, A., & Widayanti, F. D. (2024). Unveiling students' refractive thinking process who use a single strategy in decision making. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 90–103. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v7i2.3868>
- Putriana, S., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan intelektual pada usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1771–1777. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1173>
- Qirom, M. S., & Juandi, D. (2023). Learning from Indonesia: A systematic literature review on the implementation of traditional Indonesian games for mathematics education. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 16(2), 237–252. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v16i2.570>
- Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., Nasution, S. R. A., & Nuriana, I. (2024). Pengenalan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.37081/adam.v3i1.1748>