Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 2 Mei 2025

Eksplorasi Potensi Permainan Gasing sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Dwi Puri Rahayu[1], Binar Kurnia Prahani[2], Julianto[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[1] 24010855086@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen di SD Negeri 2 Tirtobinangun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gasing mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan strategi bermain. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga berkontribusi terhadap penguatan keterampilan berpikir kritis. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi permainan ini, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa dalam menghubungkan konsep permainan dengan teori ilmiah. Oleh karena itu, diperlukan strategi integrasi yang lebih sistematis serta peran guru dalam membimbing siswa agar manfaat permainan gasing dapat dioptimalkan. Kesimpulannya, permainan gasing dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa jika diimplementasikan dengan strategi yang tepat.
Kata kunci: Permainan Gasing, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga mengandung unsur pendidikan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal di berbagai daerah di Indonesia adalah gasing, permainan yang mengandalkan keseimbangan, strategi, dan keterampilan motorik (Muzakkir, 2021). Di tengah gempuran teknologi dan digitalisasi, permainan tradisional semakin terpinggirkan, sedangkan menurut penelitian Adatul'aisy et al. (2023) menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, termasuk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual, karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan refleksi atas tindakan mereka (Karo et al., 2023). Oleh karena itu, eksplorasi potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran menjadi hal yang menarik untuk dikaji, terutama dalam kaitannya dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Putri (2024), berpikir kritis adalah proses kognitif yang melibatkan analisis, evaluasi, dan refleksi secara logis terhadap suatu informasi atau situasi. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu mengajukan pertanyaan

yang relevan, mencari solusi yang efektif, serta membuat keputusan yang didasarkan pada pemikiran yang rasional dan berbasis bukti (Ariadila et al., 2023). Namun, penelitian Rahim (2023) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah, terutama karena pendekatan pembelajaran yang masih dominan berbasis hafalan dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif.

Permainan gasing dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengalaman bermain yang melibatkan strategi dan analisis. Dalam permainan ini, siswa perlu memahami prinsip keseimbangan, gaya, dan rotasi, yang secara tidak langsung mengajarkan konsep-konsep dasar dalam sains (Syahrial et al., 2022). Selain itu, permainan gasing juga melatih siswa untuk berpikir secara logis, misalnya dalam menentukan cara meluncurkan gasing agar dapat berputar lebih lama atau dalam menyusun strategi untuk mengalahkan lawan. Proses ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung dalam pengalaman nyata yang menantang dan bermakna (Mokalu et al., 2022; Salsabila & Muqowim, 2024). Dengan demikian, permainan gasing memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

Selain aspek kognitif, permainan gasing juga memiliki dampak positif terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Saat bermain gasing, siswa berinteraksi dengan teman sebaya, berdiskusi tentang strategi permainan, serta belajar menerima kekalahan dan kemenangan dengan sportif. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran kolaboratif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Karina et al., 2024; Rezkiana et al., 2023). Selain itu, keterlibatan siswa dalam permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, karena pembelajaran yang bersifat menyenangkan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak (Saputra et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi permainan gasing dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membantu dalam membentuk karakter siswa yang lebih positif.

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi permainan gasing sebagai media pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah persepsi bahwa permainan tradisional kurang relevan dengan kurikulum modern yang lebih berorientasi pada teknologi dan digitalisasi (Rohmah et al., 2023). Selain itu, keterbatasan guru dalam mengadaptasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran juga menjadi kendala tersendiri (Ady et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai bagaimana permainan gasing dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, dengan harapan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada satu sekolah dasar untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai implementasi permainan gasing dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana permainan ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai dinamika pembelajaran berbasis permainan tradisional serta tantangan dan peluang yang dihadapinya (Saragi & Nugrahanta, 2023). Dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam menjawab tantangan

Copyright © 2025 The Author(s)

pembelajaran abad ke-21. Pendidikan saat ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang diperlukan di masa depan. Permainan gasing sebagai bagian dari budaya lokal memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, eksplorasi lebih lanjut mengenai penerapan permainan ini dalam pembelajaran sangat diperlukan agar manfaatnya dapat dioptimalkan secara lebih luas di dunia pendidikan.

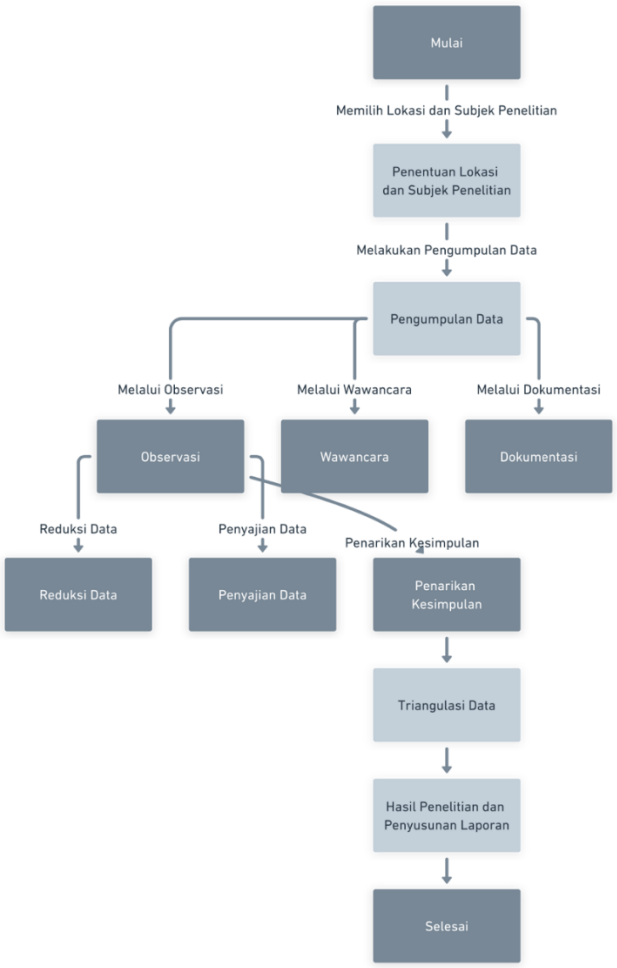
Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan permainan gasing dalam pembelajaran IPA serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif yang berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran yang melibatkan permainan gasing, interaksi siswa, serta dinamika yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Lokasi penelitian adalah di SD Negeri 2 Tirtobinangun Kecamatan Patianworo Kabupaten Nganjuk, yang dipilih secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki potensi dalam mengintegrasikan permainan gasing dalam pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas, siswa, dan kepala sekolah, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan peran mereka dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan gasing, dengan tujuan untuk mengamati pola interaksi siswa, strategi berpikir yang digunakan, serta bagaimana permainan ini dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis mereka. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan kepala sekolah untuk memahami perspektif mereka terhadap implementasi permainan gasing dalam pembelajaran serta tantangan yang dihadapi. Selain itu, wawancara dengan siswa dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar mereka dan bagaimana permainan gasing membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, serta hasil diskusi siswa juga digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles & Huberman (1994), yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan berdasarkan kategori yang telah ditentukan, seperti pola berpikir kritis siswa, keterlibatan mereka dalam diskusi, serta efektivitas permainan gasing sebagai media pembelajaran. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk mempermudah interpretasi. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan secara induktif berdasarkan pola temuan yang muncul selama analisis. Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan keakuratan serta konsistensi temuan penelitian.



Gambar 1. Langkah Penelitian

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi permainan gasing sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di SD Negeri 2 Tirtobinangun. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa permainan gasing memiliki dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam aspek analisis, evaluasi, dan refleksi. Siswa yang terlibat dalam permainan menunjukkan pola berpikir yang lebih logis dalam mengembangkan strategi permainan, memahami konsep fisika dasar terkait gerak dan keseimbangan, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran yang menggunakan permainan gasing. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa, pola interaksi, serta indikator berpikir kritis berdasarkan model Facione (2011) yang mencakup analisis, evaluasi, dan refleksi.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Permainan Gasing

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi
1	Keterlibatan Siswa	Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran	Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam bermain dan belajar menggunakan gasing. Mereka lebih aktif dibandingkan saat pembelajaran konvensional.

Copyright © 2025 The Author(s)

2	Analisis	Menganalisis faktor yang memengaruhi gerakan gasing	Siswa dapat mengidentifikasi bahwa kekuatan tangan, sudut peluncuran, dan permukaan lantai memengaruhi putaran gasing.
3	Evaluasi	Menilai strategi yang paling efektif dalam bermain gasing	Siswa mampu membandingkan berbagai teknik meluncurkan gasing dan menyimpulkan strategi yang lebih efektif.
4	Refleksi	Menjelaskan pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh	Beberapa siswa mampu mengungkapkan apa yang mereka pelajari dari permainan, tetapi masih ada yang kesulitan menghubungkannya dengan konsep ilmiah.
5	Interaksi Sosial	Berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman	Diskusi terjadi secara aktif, terutama saat siswa membandingkan hasil putaran gasing dan mencoba memperbaiki strategi bermain.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan gasing dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa serta membantu mereka dalam menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan strategi bermain. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep ilmiah secara lebih mendalam.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas, siswa, dan kepala sekolah untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai penerapan permainan gasing dalam pembelajaran. Hasil wawancara dianalisis dan dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama sebagai berikut:

1. Persepsi Guru terhadap Permainan Gasing dalam Pembelajaran

Guru menyatakan bahwa permainan gasing memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Mereka melihat adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi serta kemampuan mereka dalam menyusun strategi dan berpikir kritis. Seorang guru menyebutkan:

> "Biasanya, siswa hanya mendengarkan saya menjelaskan materi. Tapi dengan permainan ini, mereka aktif berdiskusi dan mencoba berbagai strategi agar gasingnya berputar lebih lama. Saya melihat mereka lebih kreatif dan tidak takut mencoba sesuatu yang baru."

Namun, guru juga mengungkapkan tantangan dalam mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum yang sudah ada:

> "Saya melihat manfaatnya, tetapi belum ada panduan yang jelas tentang bagaimana permainan ini bisa masuk ke dalam kurikulum secara formal. Kadang-kadang, saya harus mengorbankan waktu pelajaran lain untuk bisa menggunakannya."

2. Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran dengan Permainan Gasing

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan permainan gasing dibandingkan metode ceramah. Beberapa siswa merasa lebih mudah memahami konsep gerak karena mereka mengalami sendiri bagaimana gasing berputar dan kehilangan keseimbangan. Seorang siswa berkata:

> "Saya jadi tahu kalau gasing yang saya putar terlalu miring akan cepat jatuh. Kalau saya pelan, dia tidak berputar lama. Saya coba cara yang berbeda sampai bisa lebih lama berputarnya."

Namun, ada beberapa siswa yang masih menganggap permainan ini hanya sebagai hiburan dan belum terbiasa menghubungkannya dengan konsep ilmiah.

3. Pandangan Kepala Sekolah terhadap Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Kepala sekolah menyambut baik inovasi pembelajaran ini dan menganggap permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal yang perlu dilestarikan. Namun, ia juga menekankan perlunya keseimbangan antara inovasi dan pencapaian kompetensi akademik:

> "Saya mendukung penggunaan permainan gasing sebagai media pembelajaran, terutama jika bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Tetapi, perlu ada pendekatan yang lebih sistematis agar permainan ini bisa benar-benar terintegrasi dalam pembelajaran dan tidak hanya menjadi kegiatan selingan."

Analisis Dokumen dan Refleksi

Dokumen yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup catatan pembelajaran, hasil diskusi siswa, dan rekaman observasi selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan analisis dokumen, ditemukan bahwa siswa yang lebih aktif dalam permainan gasing cenderung lebih banyak mengajukan pertanyaan dan melakukan refleksi terhadap pengalaman mereka. Selain itu, siswa yang berpartisipasi dalam diskusi setelah permainan lebih mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan konsep ilmiah yang diajarkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika permainan gasing diterapkan sebagai bagian dari aktivitas kelas. Mereka juga lebih terlibat dalam eksplorasi konsep, seperti memahami faktor-faktor yang memengaruhi durasi putaran gasing dan mencoba berbagai teknik untuk mempertahankan keseimbangan gasing lebih lama. Dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa permainan gasing membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi serta mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan kritis. Namun, beberapa tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu pembelajaran dan belum adanya panduan khusus mengenai integrasi permainan gasing dalam kurikulum. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gasing memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, perlu ada strategi yang lebih terstruktur dalam mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum, serta bimbingan lebih lanjut bagi siswa untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan pemahaman konsep ilmiah secara lebih mendalam.

Pembahasan

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, permainan gasing digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD Negeri 2 Tirtobinangun. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan gasing mampu mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan strategi bermain, yang merupakan indikator utama dalam berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kuswidi et al. (2021), yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui aktivitas eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan permainan gasing sebagai media pembelajaran tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga memberikan manfaat kognitif yang signifikan bagi siswa.

Salah satu aspek utama dalam berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis suatu fenomena dan mencari pola yang relevan. Dalam permainan gasing, siswa harus memahami faktor-faktor yang memengaruhi durasi dan keseimbangan putaran gasing, seperti kekuatan tangan, sudut peluncuran, serta jenis permukaan tempat gasing dimainkan. Berdasarkan observasi, siswa secara aktif mencoba berbagai teknik untuk meningkatkan durasi putaran gasing mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mereka melakukan proses analisis dan evaluasi terhadap tindakan mereka sendiri, yang merupakan indikator berpikir kritis. Penelitian

Copyright © 2025 The Author(s)

yang dilakukan oleh Sappaile et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena mereka lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga menjadi faktor penting dalam pengembangan berpikir kritis siswa (Solihin et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa saling berdiskusi untuk mencari strategi terbaik dalam memainkan gasing, yang mendorong mereka untuk berpikir lebih sistematis dan logis. Menurut Ardiati (2021) pada teori perkembangan sosial dalam penelitiannya menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran kunci dalam perkembangan kognitif anak. Dalam konteks ini, permainan gasing menjadi sarana bagi siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, serta mengajukan pertanyaan kritis kepada teman-temannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda et al. (2024), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa melalui interaksi yang lebih aktif.

Selain aspek kognitif, permainan gasing juga memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Guru yang diwawancarai dalam penelitian ini menyatakan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran saat permainan gasing digunakan. Menurut Hanaris (2023), aktivitas yang melibatkan eksplorasi dan tantangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertantang untuk memainkan gasing dengan lebih baik, mereka secara otomatis terlibat dalam proses berpikir kritis untuk menemukan strategi yang lebih efektif. Penelitian oleh Mulyani et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih bebas dalam mengeksplorasi konsep yang diajarkan.

Namun, meskipun permainan gasing terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, sehingga guru harus mengalokasikan waktu secara efektif agar permainan tidak mengganggu materi pembelajaran lainnya (Mariana, 2025; Pertiwi et al., 2022). Selain itu, masih ada siswa yang menganggap permainan ini sebagai aktivitas rekreasi semata dan kurang mampu menghubungkannya dengan konsep ilmiah yang diajarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Solihin et al. (2024), penggunaan permainan dalam pembelajaran harus didukung dengan strategi pedagogis yang jelas agar manfaatnya dapat dimaksimalkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sistematis dalam mengintegrasikan permainan gasing ke dalam kurikulum sekolah.

Pandangan kepala sekolah dalam penelitian ini juga menekankan pentingnya keseimbangan antara inovasi pembelajaran dan pencapaian kompetensi akademik siswa (Hariyati et al., 2024; Waruwu et al., 2021). Kepala sekolah mengapresiasi penggunaan permainan gasing sebagai media pembelajaran, tetapi juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan harus dirancang dengan baik agar tidak mengorbankan aspek akademik lainnya. Menurut Fauziyah et al. (2024), pembelajaran yang efektif harus mampu menggabungkan elemen inovatif dengan pendekatan berbasis kompetensi agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, dalam penerapan permainan gasing sebagai media pembelajaran, guru perlu mengembangkan modul atau panduan yang jelas agar permainan ini dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain mereka dengan konsep ilmiah yang diajarkan. Beberapa siswa masih kesulitan menjelaskan mengapa gasing bisa berputar lebih lama atau bagaimana faktor tertentu memengaruhi pergerakannya. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan scaffolding atau bimbingan dari guru agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik.

Menurut Lasterman & Sihotang (2024), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, tetapi tetap mendapat arahan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Dengan demikian, guru perlu memberikan panduan eksplisit serta menfasilitasi diskusi reflektif setelah permainan agar siswa dapat menghubungkan pengalaman mereka dengan konsep akademik yang lebih luas.

Keberlanjutan penggunaan permainan gasing sebagai media pembelajaran juga perlu diperhatikan. Agar metode ini dapat diterapkan secara luas, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam menyusun kebijakan yang memungkinkan integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Solihin et al. (2024), permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai bagian dari pendidikan berbasis budaya, tetapi sering kali diabaikan dalam kebijakan pendidikan modern. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk mengembangkan panduan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di berbagai sekolah agar manfaat permainan gasing dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gasing memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD Negeri 2 Tirtobinangun. Permainan ini mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan strategi bermain, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, perlu ada pendekatan yang lebih sistematis dalam integrasi permainan ini ke dalam kurikulum, serta bimbingan yang lebih terstruktur dari guru agar siswa dapat memahami konsep ilmiah yang terkait. Dengan pendekatan yang tepat, permainan gasing dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gasing memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri 2 Tirtobinangun. Hasil observasi dan wawancara mengungkap bahwa permainan ini mampu mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan strategi bermain mereka. Selain itu, permainan gasing meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat mereka lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi permainan gasing, seperti keterbatasan waktu dalam kurikulum dan kurangnya panduan pedagogis yang jelas. Beberapa siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep permainan dengan teori ilmiah yang diajarkan. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan bimbingan dan refleksi setelah permainan sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Secara keseluruhan, permainan gasing dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan strategi integrasi yang tepat dan dukungan dari sekolah, permainan ini dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis budaya yang mendukung pencapaian kompetensi akademik siswa.

References

Adatul'aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(4), 82–93.

Ady, W. N., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Copyright © 2025 The Author(s)

SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *14*(3), 772–785.

Amanda, A. S., Anggriana, T. M., & Suharni, S. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Uno Stacko pada Siswa Tahun Ajaran 2023/2024. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, *3*(2), 87–93.

Ardiati, L. (2021). *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam*. IAIN BENGKULU.

Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(20), 664–669.

Facione, P. A. (2011). Critical thinking: What it is and why it counts. *Insight assessment*, *1*(1), 1–23.

Fauziyah, L. S., Sugiman, S., & Munahefi, D. N. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 936–943.

Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, *1*(1), 1–11.

Hariyati, N., Khamidi, A., Sholeh, M., Islamiah, N., & Faizah, I. N. (2024). PENGUATAN KOMPETENSI PENGAWAS DAN KEPALA SEKOLAH MELALUI WORKSHOP PENGEMBANGAN INSTRUMEN SUPERVISI AKADEMIK SEKOLAH PENGGERAK. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(2), 2204–2215.

Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(5), 6334–6343.

Karo, D. K., Waruwu, C. S. M., & Jarang, A. K. M. (2023). Desain Materi Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Inculco Journal of Christian Education*, *3*(3), 262–284.

Kuswidi, I., Lestari, D. F., Arfinanti, N., & Azka, R. (2021). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional layangan (pemahaman materi bangun datar layang-layang dan pengembangan karakter). *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematik (JPPM)*, *3*(2), 129–137.

Lasterman, N. M., & Sihotang, H. (2024). Konsep Pendidikan Alamiah dalam Kurikulum Merdeka menurut Pandangan Jean–Jacques Rousseau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 1533–1544.

Mariana, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *12*(1), 233–239. https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i1.4388

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.

Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 1475–1486. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192

Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(19), 1006–1018.

Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal.

JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian, *2*(2), 28–39. https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 8839–8848. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3780

Putri, N. K. H. R. (2024). Implementasi Literasi Pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, *4*(1), 229–238.

Rahim, A. (2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran kritis. *JSE Journal Sains and Education*, *1*(3), 80–87.

Rezkiana, N. M., Manda, D., & Awaru, A. O. T. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Bosowa School Makassar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 23941–23954. https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10407/8345

Rohmah, N. N. S., Markhamah, Sabar Narimo, Choiriyah Widyasari, Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi penguatan profil pelajar Pancasila dimensi berkebhinekaan global di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3), 1254–1269. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124

Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 813–827.

Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(1), 714–727.

Saputra, T. J., Yuliawan, D., & Sukmana, A. A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Gerak Fundamental Bagi Siswa SD Laboratorium UNP Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, *4*(1), 636–645.

Saragi, R. C. V., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional anak usia 10-12 tahun. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(2), 186–197. https://doi.org/10.30651/ELSE.V7I2.16180

Solihin, A., Rachmadyanti, P., & Setiawan, R. (2024). Rancang Bangun Vis.Map Berbasis Engklek Sebagai Media Eksistensi Kearifan Lokal Dalam Fase Digitalisasi di Era Gen Z: Studi Kasus Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, *14*(2), 213. https://doi.org/10.26858/publikan.v14i2.63540

Syahrial, A. H., Deliana, W., Cahyani, V. D., & Husaini, A. F. (2022). Pembelajaran Fisika Materi Mekanika Benda Tegar: Review Media, Model, dan Metode. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, *1*(2), 119–140.

Waruwu, M., Takdir, M., & Nuryani, L. K. (2021). Kepemimpinan kepala sekolah dalam perspektif servant leadership. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, *8*(2).