

**PROGRAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PERMAINAN
TRADISIONAL GASING (EVALUASI MODEL WHEEL)
DI SDN 10 PANGKALPINANG**

Astrit¹, Indrit Wulandari², Yoniza³, Asyraf Suryadin⁴

^{1, 2, 3, 4}PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung,

¹astrit0710@gmail.com, ²Indritwulan24@gmail.com, ³yoniza008@gmail.com ,

⁴asyraf.suryadin@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the absence of an evaluation of the spinning top extracurricular program at SDN 10 Pangkalpinang. This study aims to evaluate the effectiveness of the traditional spinning-top (gasing) extracurricular program at SDN 10 Pangkalpinang using the Wheel model. The Wheel model assesses the integration of ability, opportunity, and motivation in program implementation. This research employed a qualitative approach with triangulation methods involving observation, interviews, and documentation of the principal, teacher supervisor, and 30 student participants. Data were analyzed descriptively through data reduction, presentation, and conclusion drawing stages. The findings reveal that the gasing extracurricular program was effectively and systematically implemented with strong school support. Students demonstrated high enthusiasm, improved social skills, character development, and cultural awareness. Based on the Wheel model evaluation, the program is deemed effective and recommended for continuation with improvements in facilities and practice areas.

Keywords: program evaluation, spinning top, wheel model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya evaluasi pada program ekstrakurikuler permainan gasing di SDN 10 Pangkalpinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SDN 10 Pangkalpinang menggunakan model Wheel. Model Wheel digunakan karena menilai keterpaduan antara kemampuan (ability), kesempatan (opportunity), dan motivasi (motivation) peserta dalam pelaksanaan program. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode triangulasi yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru pembina, serta 30 siswa peserta kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing berjalan efektif, terstruktur, dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan keterampilan sosial, karakter, serta kesadaran budaya lokal.

Berdasarkan hasil evaluasi model Wheel, kegiatan ini layak untuk dilanjutkan dengan peningkatan pada aspek fasilitas dan sarana latihan.

Kata Kunci: evaluasi program, gasing, model wheel

A. Pendahuluan

Sekolah sebagai institusi pendidikan berperan penting dalam memberikan layanan serta bimbingan kepada peserta didik guna mengembangkan potensi, pengetahuan, kecerdasan, pemahaman, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan agama (Sadiyah & Nur DS, 2022). Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk pengembangan potensi diri peserta didik meliputi pengetahuan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian serta keterampilan agar berguna bagi diri sendiri dan negara (Oxianto, et al., 2024). Dalam konteks tersebut, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri peserta didik melalui berbagai kegiatan, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Salah satu upaya penting dalam mewujudkan pendidikan yang bermakna adalah melalui evaluasi

program pendidikan, karena evaluasi dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana pelaksanaan pendidikan telah mencapai tujuan yang ditetapkan serta menjadi dasar dalam perbaikan sistem dan kinerja pendidikan (Herdha et al., 2024). Evaluasi program bukan sekadar aktivitas menghakimi atau mencari kesalahan (Hasanudin et al., 2022). Evaluasi program merupakan kegiatan yang dilakukan secara terstruktur untuk menilai kualitas dari program atau keberhasilan program dengan membandingkan hasil kinerjanya dengan tujuan program yang diharapkan (Abdurrahim, 2021). Dapat disimpulkan evaluasi program sebagai proses yang sistematis untuk menilai kualitas dan tingkat keberhasilan suatu program melalui perbandingan antara kondisi kinerja yang dihasilkan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Permasalahan yang muncul dalam konteks pendidikan saat ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat tradisional, serta menurunnya

minat terhadap permainan rakyat akibat dominasi permainan digital modern. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan karakter yang sesungguhnya dapat diperoleh melalui permainan tradisional (Puspitasari et al., 2024). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi kegiatan ekstrakurikuler yang mampu menarik minat siswa sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya lokal (Wahyuni & Hidayat, 2023). Salah satu alternatif yang relevan adalah kegiatan program ekstrakurikuler permainan tradisional, yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berperan dalam pembentukan kepribadian dan kerja sama sosial peserta didik (Asdarina et, al 2022).

Hasil observasi dan wawancara awal bersama kepala sekolah pada tanggal 26 September 2025 bahwa ditemukan kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang bertujuan untuk melestarikan budaya bangsa sekaligus mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Melalui kegiatan ini, siswa diajak mengenal dan mencintai permainan tradisional sebagai bagian dari

warisan budaya lokal yang perlu dijaga keberadaannya di tengah kemajuan teknologi dan modernisasi. Selain sebagai upaya pelestarian budaya, permainan gasing juga berfungsi sebagai sarana pendidikan yang mampu melatih keterampilan motorik kasar dan halus siswa, meningkatkan koordinasi tubuh, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan strategis dalam menghadapi tantangan permainan. Ekstrakurikuler ini sudah berjalan selama 2 tahun terakhir.

Program ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang, selama dua tahun pelaksanaannya, program ini belum pernah mendapatkan evaluasi formal. Hal ini membuat sekolah belum memiliki gambaran menyeluruh mengenai tingkat eefektivitas program, tingkat partisipasi sisiwa, kecocokan fasilitas, serta dampak kegiatan terhadap perkembangan siswa. Evaluasi diperlukan untuk memastikan bahwa kegiatan ini memang berjalan sesuai dengan tujuan awalnya serta tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik. Evaluator tertarik untuk mengevaluasi apakah program permainan tradisional gasing yang dilakukan di

SD Negeri 10 Pangkalpinang efektif sebagai ekstrakurikuler dapat dilanjutkan, dilanjutkan untuk diperbaiki, atau diberhentikan.

Permainan tradisional sudah ada sejak ribuan tahun lalu, sebagai hasil proses kebudayaan masyarakat zaman dahulu yang masih kental dengan kearifan lokal. 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 (Rahayu & Prahani, 2025). Permainan ini mengandung nilai budaya seperti kejujuran dan kerja sama, serta bermanfaat bagi perkembangan mental dan fisik anak melalui strategi, kesabaran, dan kreativitas (Rohul et al., 2025). Permainan tradisional juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi langsung yang menumbuhkan sikap gotong royong, solidaritas, dan kerja sama dengan teman sebaya (Lestari, 2021). Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga belajar menghargai nilai budaya yang diwariskan oleh generasi

sebelumnya (Cahyani et al., 2023). Ditengah arus modernisasi dan dominasi permainan digital, keberadaan permainan tradisional menjadi sarana penting dalam melestarikan identitas bangsa serta menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada siswa disekolah dasar.

Salah satu bentuk permainan tradisional yang ditemukan oleh evaluator di SD Negeri 10 pangkalpinang adalah permainan tradisional gasing. Permainan tradisional gasing dapat menjadi alternatif permainan yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengalaman bermain yang melibatkan strategi dan analisis (Rahayu & Prahani, 2025). Gasing merupakan sebuah permainan yang berputar pada suatu sumbu dan menjaga keseimbangan pada suatu titik (Kamilla & Mulawarman, 2025). Kegiatan ini menuntut ketelitian, kooordinasi gerak, serta konsentrasi agar gasing dapat berputar dengan stabil dalam waktu yang lama. Dalam proses bermain, siswa belajar memahami hubungan antara gerak, gaya, dan keseimbangan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Namun, sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa intensitas anak-anak bermain permainan tradisional semakin menurun, salah satunya permainan tradisional gasing, yang kini jarang dimainkan oleh siswa (Andika Triansyah et al., 2023). Dalam dunia pendidikan modern, inovasi dalam penyampaian kegiatan sangat diperlukan agar permainan tradisional dapat tetap relevan dan menarik minat siswa. Salah satu pendekatan yang berpotensi mendukung hal ini adalah model Wheel (roda), yaitu model yang memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan dengan sistem rotasi aktivitas, tantangan, atau evaluasi secara interaktif. Penelitian sebelumnya oleh (Kurniawati et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media spinning Wheel berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa model roda memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih luas, termasuk dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler. Namun pada penelitian tersebut hanya menggunakan model *Wheel* sebagai

evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa saja belum menyentuh evaluasi pada program sekolah.

Dari berbagai studi tersebut, dapat disimpulkan bahwa: (1) permainan tradisional memiliki potensi besar untuk pengembangan fisik, sosial, dan karakter siswa sekolah dasar; (2) kegiatan ekstrakurikuler berbasis permainan tradisional telah mulai dikembangkan, tetapi masih terbatas pada jenis permainan tertentu; dan (3) model wheel telah digunakan dalam konteks pembelajaran formal, namun belum banyak diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional, khususnya permainan gasing. Dengan demikian, terdapat kekosongan mengenai penerapan dan evaluasi kegiatan ekstrakurikuler permainan gasing dengan menggunakan model Wheel di sekolah dasar.

Model Wheel atau model roda merupakan pendekatan evaluatif yang menekankan pada keterpaduan tiga aspek utama, yaitu kemampuan, kesempatan, dan motivasi yang saling berhubungan dalam menentukan keberhasilan suatu program

(Hasanudin et al., 2022). Proses kemampuan berkaitan dengan tahap pembentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, di mana evaluator menilai sejauh mana peserta memiliki keterampilan, pengetahuan, serta kompetensi yang sesuai dengan sasaran program. Proses kesempatan tampak pada tahap pengukuran hasil pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta untuk menunjukkan hasil belajarnya melalui fasilitas, sarana, waktu, serta dukungan lingkungan belajar yang memadai. Sementara itu, proses motivasi terlihat pada tahap penginterpretasian hasil pengukuran dan penilaian yang memberikan umpan balik konstruktif, mendorong peserta untuk terus memperbaiki diri, serta menumbuhkan semangat belajar secara berkelanjutan.

Dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing, aspek tahap penentuan tujuan pembelajaran (kemampuan) ialah mencerminkan sejauh mana peserta didik memiliki keterampilan fisik dan kognitif dalam memahami teknik serta prinsip permainan, seperti keseimbangan dan gaya putaran. Aspek tahap pengukuran hasil (kesempatan) mengacu pada

dukungan yang diberikan oleh lingkungan sekolah, baik berupa fasilitas, waktu, maupun bimbingan guru yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan. Sementara itu, aspek penginterpretasian hasil pengukuran dan penilaian (motivasi) menjadi faktor penggerak yang menentukan tingkat antusiasme dan partisipasi siswa, baik yang bersumber dari dorongan dalam diri seperti rasa senang dan minat, maupun dari faktor luar seperti penghargaan atau dukungan teman sebaya. Ketiga aspek tersebut berfungsi sebagai roda yang berputar secara sinergis, di mana kemampuan tanpa kesempatan dan motivasi tidak akan berkembang secara maksimal, begitu pula sebaliknya.

Dengan demikian, penerapan model Wheel memberikan panduan menyeluruh dalam mengevaluasi efektivitas kegiatan ekstrakurikuler, karena menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses pengembangan diri peserta didik secara holistik. Adapun indikator yang terdapat dalam SK Ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang yaitu: 1. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa

tentang permainan tradisional Indonesia. 2. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya dan warisan leluhur. 3. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam memainkan permainan tradisional. 4. Membangun kerja sama dan sportivitas antar siswa. Sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut, evaluasi program ini dirancang untuk mengevaluasi kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing menggunakan model Wheel di sekolah dasar.

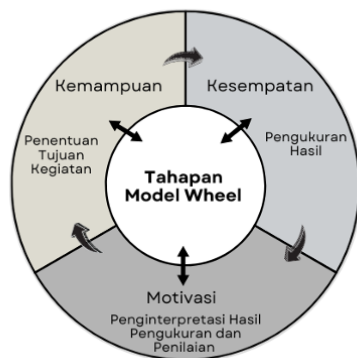
Melalui pendekatan ini, diharapkan kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan, termasuk aspek partisipasi siswa, keterampilan fisik, serta penguatan karakter dan nilai budaya lokal. Berdasarkan uraian tersebut, evaluasi program ini bertujuan untuk mengetahui apakah program ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang efektif sebagai ekstrakurikuler yang dapat dilanjutkan,

diperbaiki, atau diberhentikan dilihat melalui evaluasi program menggunakan model wheel.

B. Metode Penelitian

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode triangulasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena untuk mengetahui secara mendalam terhadap pelaksanaan dan hasil program ekstrakurikuler gasing di sekolah. Menurut Sugiyono (2023) mengatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari partisipasi secara holistic dan mendalam. Pendekatan ini memungkinkan evaluator mengevaluasi aspek kemampuan, kesempatan, motivasi. Model pada evaluasi ini menggunakan model Wheel. Aman (2022) menjelaskan bahwa model Wheel memberikan pandangan menyeluruh mengenai efektivitas program melalui tiga unsur penting yang saling berinteraksi, yakni kemampuan/tujuan pembelajaran (ability), kesempatan/pengukuran hasil (opportunity), dan motivasi/penginterpretasian hasil pengukuran dan penilaian (motivation).

Ketiga aspek ini berputar membentuk roda evaluasi yang menggambarkan dinamika pelaksanaan program secara berkesinambungan. Model ini menilai bahwa kemampuan tanpa kesempatan tidak akan berkembang, kesempatan tanpa motivasi tidak akan termanfaatkan, dan motivasi tanpa kemampuan tidak akan menghasilkan tindakan yang bermakna. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya difokuskan pada hasil, tetapi juga pada proses dan faktor pendukung yang memengaruhi keberhasilan program. Adapun tahapan pada model Wheel sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Model *Wheel*

Triangulasi digunakan sebagai strategi validitas untuk menggabungkan berbagai sumber data, teknik, dan waktu pengumpulan informasi. Menurut B. Arianto (2024) menyatakan triangulasi dalam

penelitian kualitatif digunakan untuk membandingkan dan memeriksa keabsahan data dari berbagai perspektif guna memperoleh kebenaran yang komprehensif. Tempat evaluasi program ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Pangkalpinang dengan waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 September 2025 sampai dengan 08 November 2025. Meliputi tahap observasi awal, wawancara, tahap persiapan, pelaksanaan pengumpulan data, dan analisis hasil evaluasi.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (A. Suryadin, 2025). Tahap reduksi data mencakup pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data lapangan. Penyajian data dilakukan dalam

bentuk deskripsi naratif untuk memperlihatkan hubungan antar-kategori. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang bersifat terbuka terhadap verifikasi ulang sepanjang proses penelitian berlangsung. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu sebagaimana disarankan oleh B. Arianto (2024), sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi empiris yang akurat dan reliabel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil Evaluasi melalui wawancara dengan Pembina Ekstrakurikuler Gasing SD Negeri 10 Pangkalpinang, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Pembina Ekstrakurikuler Gasing

Tahap Model Wheel	Data Hasil Wawancara	Keterangan Evaluatif
Kemampuan (Penentuan Tujuan Kegiatan)	Tujuan kegiatan melestarikan budaya permainan tradisional lokal.	Tujuan program relevan dengan pelestarian budaya
Kesempatan (Pengukuran Hasil)	Kehadiran peserta: konsisten setiap pertemuan Keikutsertaan lomba: 2 kali Tingkat kecamatan & 2 kali tingkat kota. Prestasi: juara 3	Menunjukkan motivasi dan komitmen tinggi Program aktif berpartisipasi dalam event resmi Hasil

	dan harapan 1 tingkat kota. Jumlah peserta berprestasi: 4 siswa.	yang menunjukkan keberhasilan program
Motivasi (Penginterpretasi Hasil Pengukuran dan Penilaian)	Program berhasil menarik minat siswa Adanya prestasi membuktikan program efektif. Dukungan dan menunjukkan kelayakan program Kesetaraan peserta laki-laki & Perempuan seimbang.	Indikator kesuksesan terhadap tujuan program Menunjukkan hasil yang terukur dan positif. Layak dipertahankan dan dikembangkan Program inklusif dan tidak diskriminatif

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan model wheel, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler permainan gasing di SDN 10 Pangkalpinang telah berjalan dengan baik dan sesuai tujuan awal yaitu melestarikan budaya permainan tradisional keikutsertaan siswa cukup tinggi dengan Tingkat kehadiran yang konsisten. Program juga menunjukkan efektivitas melalui pencapaian prestasi di beberapa ajang perlombaan. Meskipun demikian, terdapat kendala pada ketersediaan lapangan permanen sebagai tempat latihan. Hal ini menjadi catatan penting untuk peningkatan fasilitas agar kegiatan dapat berlangsung lebih optimal. Secara keseluruhan, kegiatan ekstrakurikuler ini dinilai positif dan

layak untuk diteruskan serta dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Peserta didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
Kemampuan (Penentuan Tujuan Kegiatan)		
1.	Apakah kamu memahami dengan baik aturan permainan gasing?	Iya
2.	Apakah kamu mampu memutar gasing dengan teknik yang benar?	Iya, bisa
3.	Apakah kamu dapat bekerja sama dengan teman dalam kegiatan permainan gasing?	Bisa
Kesempatan (Pengukuran Hasil)		
4.	Apakah guru selalu memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk ikut bermain?	Benar
5.	Apakah sekolah menyediakan alat dan	Iya, ada

	tempat yang memadai untuk kegiatan gasing?	
6.	Apakah waktu Latihan permainan gasing di sekolah sudah cukup?	Cukup
Motivasi (Penginterpretasi Hasil Pengukuran dan Penilaian)		
7.	Apakah kamu bersemangat mengikuti kegiatan permainan gasing di sekolah?	Iya
8.	Apakah kamu menjadi lebih terampil dalam bermain gasing?	Iya saya lebih bisa dan terampil setiap latihan
9.	Apakah kamu merasa bangga jika berhasil memutar gasing dengan baik?	Iya saya bangga
10.	Apakah kamu mengikuti kegiatan gasing karena memang menyukainya?	Iya betul

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pembina Ekstrakurikuler Gasing dan siswa, ketiga indikator tujuan program ekstrakurikuler permainan tradisional gasing telah terpenuhi. Indikator pertama, yaitu peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa tentang permainan tradisional, terlihat dari pemahaman siswa terhadap aturan permainan serta kemampuan mereka memutar gasing dengan teknik yang benar. Indikator kedua, berupa peningkatan kesadaran melestarikan budaya, tampak dari tujuan sekolah yang secara eksplisit ingin mempertahankan permainan tradisional lokal serta rasa bangga siswa ketika berhasil memainkan gasing.

Selanjutnya, indikator ketiga mengenai kreativitas dan keterampilan siswa juga tercapai melalui latihan rutin yang memungkinkan siswa mengembangkan teknik bermain yang lebih baik serta motivasi mereka untuk menjadi semakin terampil. Dengan demikian, seluruh tujuan program sesuai dengan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa ekstrakurikuler gasing telah berjalan efektif dan

mendukung pengembangan karakter serta keterampilan siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan kepala sekolah SD Negeri 10 Pangkalpinang pada tanggal 04 November 2025, diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki beberapa indikator keberhasilan yang digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan program ekstrakurikuler permainan tradisional gasing. Indikator keberhasilan ini tidak tertuang secara rinci dalam dokumen formal, tetapi digunakan sebagai pedoman internal dalam memantau perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang dapat dianalisis menggunakan tahapan model Wheel yang terdiri atas analisis kebutuhan, analisis tugas, perumusan tujuan, pengorganisasian isi, penentuan metode, pemilihan staf, penyelesaian rencana, pelaksanaan program, serta penilaian hasil. Pada tahap analisis kebutuhan, sekolah mengidentifikasi adanya kebutuhan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus menyediakan wadah

pengembangan keterampilan fisik dan sosial peserta didik. Data observasi awal menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai ditinggalkan, sehingga program ekstrakurikuler gasing dipandang relevan untuk meningkatkan kesadaran budaya serta memberi alternatif kegiatan positif bagi siswa. Analisis kebutuhan ini diperkuat oleh antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan serta pentingnya pelatihan keterampilan motorik dan karakter melalui permainan tradisional.

Tahap berikutnya adalah analisis tugas dan perumusan tujuan, yaitu merinci kompetensi yang harus dimiliki siswa, seperti memahami aturan permainan, mempraktikkan teknik memutar gasing, menjaga keseimbangan, bekerja sama, serta menunjukkan sportivitas. (Halitopo, 2020). Setelah tujuan dirumuskan, kegiatan disusun melalui pengorganisasian isi dan penentuan metode. Isi pelatihan meliputi pengenalan teknik dasar, latihan berulang, kegiatan kompetitif, dan pembiasaan nilai kerja sama. Metode yang digunakan lebih banyak melibatkan praktik memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman langsung (*learning by*

doing) sebagaimana diungkapkan oleh (Dewey & Cohen, 2020), mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Selanjutnya, kegiatan dirancang dengan melibatkan pemilihan staf yang kompeten, yaitu guru pembina yang memahami teknik permainan, mampu membimbing siswa, dan menjaga keamanan selama latihan. Guru berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan motivator bagi peserta. Pada tahap penyelesaian rencana, sekolah telah menyiapkan jadwal tetap, fasilitas permainan, serta prosedur pelaksanaan kegiatan, termasuk penyediaan alat, area bermain, dan dukungan anggaran melalui BOS serta komite sekolah. Tahap pelaksanaan program berjalan efektif selama dua tahun dengan partisipasi 30 siswa, tingkat kehadiran yang stabil, serta suasana latihan yang kondusif dan menyenangkan.

Program tidak hanya meningkatkan keterampilan bermain gasing, tetapi juga membangun karakter disiplin, sportivitas, dan rasa bangga terhadap budaya lokal. Selain itu, keberhasilan siswa dalam meraih prestasi pada ajang perlombaan tingkat kota menunjukkan bahwa

permainan tradisional dapat dijadikan sarana kompetitif yang konstruktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Aulia, 2023) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial serta menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat. Tahap terakhir adalah penilaian program, yang melibatkan wawancara, observasi, dan triangulasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ketiga aspek dalam model Wheel kemampuan, kesempatan, dan motivasi telah terpenuhi.

Siswa memiliki kemampuan yang baik dalam bermain gasing, sekolah memberikan kesempatan melalui fasilitas dan jadwal yang memadai, serta tingkat motivasi siswa sangat tinggi. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan tahapan model Wheel, program ekstrakurikuler permainan tradisional gasing dinyatakan efektif dan layak untuk dilanjutkan dengan peningkatan fasilitas agar pelaksanaannya semakin optimal. Namun demikian, evaluasi program ini juga menemukan adanya kendala berupa keterbatasan fasilitas dan sarana latihan. Faktor ini menjadi tantangan utama dalam

pelaksanaan kegiatan, keterbatasan infrastruktur sering kali menjadi hambatan dalam pengembangan kegiatan berbasis budaya di lingkungan sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori dan temuan sebelumnya yang menekankan pentingnya kegiatan ekstrakurikuler dalam pembentukan karakter dan pelestarian budaya. Dukungan dari pihak sekolah, guru pembina, serta antusiasme peserta menjadi indikator bahwa program ekstrakurikuler permainan gasing telah berhasil menjadi media edukatif yang efektif dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional Gasing di SD Negeri 10 Pangkalpinang telah terlaksana dengan baik, terstruktur, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari 30 peserta didik. Program ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal dan mengembangkan karakter serta keterampilan sosial siswa. Dukungan pihak sekolah yaitu kegiatan telah berjalan selama dua tahun (sejak 2023) dan didukung penuh oleh sekolah, termasuk dalam penyediaan fasilitas permainan,

pembiayaan dari Dana BOS, dan kontribusi komite sekolah. Nilai Edukatif dan Karakter terdapat kegiatan Gasing berhasil menjadi media edukatif yang efektif dan berkelanjutan.

Kegiatan ini mendukung pelestarian budaya lokal dan berperan penting dalam pembentukan karakter positif siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas. Pencapaian dan motivasi, Antusiasme yang tinggi dan tingkat kehadiran yang stabil menunjukkan adanya motivasi intrinsik yang kuat dari peserta didik. Selain itu, keberhasilan siswa meraih prestasi (Juara 3 dan Harapan 1) pada perlombaan tingkat kota menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sarana kompetitif yang konstruktif. Kendala utama terdapat meskipun berhasil, terdapat kendala utama yang ditemukan, yaitu keterbatasan fasilitas dan sarana lapangan permanen untuk latihan. Berdasarkan hasil evaluasi Model Wheel (yang mencakup kemampuan, kesempatan, dan motivasi) secara keseluruhan, program ekstrakurikuler permainan tradisional Gasing di SDN 10 Pangkalpinang dapat dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim. (2021). Evaluasi Program Pembelajaran IPS di MTS NW Senyur Keruak. 5(2), 53–69. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*
<https://doi.org/10.36088/alkhidmad.v5i2.1632>
- Aman, A. (2022). Pengembangan Model Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 437-456.
<https://doi.org/10.21831/pep.v16i2.1126>
- Andika Triansyah, Suci Lukitowati, F. P. H. (2023). The Existence Of Traditional Games In Pontianak City Schools and Communities. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 4(1).
<https://doi.org/10.55081/jpj.v4i1.925>
- Asdarina, Nurul Anriani, & Muhammad Ivan Miftahul Aziz. (2022). Evaluasi Program Ekstrakurikuler Pencak Silat di Sekolah Dasar. 07. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6492>
- Aulia, D. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- B. Arianto, (2024). Triangulasi Metode Penelitian Kualitatif. Balikpapan: Borneo Novelty Publishing
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari,

- J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Dewey, J., & Cohen, M. R. (2020). *Experience & Education*. New York: Collier Books
- Halitopo, M. (2020). Implementasi Merdeka Belajar dalam Buku Teks Bahasa Inggris Untuk SMK. *Journal Pendidikan Universitas Sarjawiyata Tamansiswa*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7300>
- Hasanudin, A. S., Kurniati, & Septiani, M. (2022). Evaluasi Program. Bogor: UIKA.
- Kamilla, K. N., & Mulawarman, U. (2025). Permainan Tradisional Be Gasing sebagai Sarana Pengembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini di Kalimantan Timur. *Early Childhood Journal* 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4830>
- Kurniawati, D., Taufiq, M., Kasiyun, S., & Naufi'ah, N. (2020). Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model with Spinning Wheel Media-Based on Local Wisdom Toward Students' Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 296. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.28183>
- Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan. 6. <https://journal.unismuh.ac.id>
- [19]. Muhammad, H. N. (2018). Evaluasi Program Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Hockey di Jawa Timur. 1–149. *Journal Of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n1.p7-11>
- M. Rohul, A.Vai, M.Rahmat (2025). Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Gasing Sebagai Ciri Khas Budaya Melayu yang Ada di Desa Sejati Rokan Hulu. *Journal Of Social Science Research*, 7525-7536. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19786>
- Oxianto, A., Andi R., & Eni H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu* 8(4), 2839–2846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>
- Puspitasari, R., Lestari, D., & Nugraha, A. (2024). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Budaya Lokal dalam Menumbuhkan Nilai Sosial dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i1.6298>
- Rahayu, D. P., & Prahani, B. K. (2025). Eksplorasi Potensi Permainan Gasing sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kependidikan* 14(2), 2599–2608.
<https://doi.org/10.58230/27454312.2315>
- Sadiyah, T. L., & Nur DS, Y. (2022). Evaluasi Program Ekstrakurikuler di Sekolah Mi Ar-Rahmah. *Jurnal Ilmiah P2M*, 9(2), 155–160.
<https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.3487>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suryadin, A (2025). Evaluasi Program Pembelajaran Model Logic. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara
- Suryadin, A (2022). Evaluasi Program Pembelajaran Model CIPP. DI Yogyakarta: Samudra Biru.
- Wahyuni, S., & Hidayat, T. (2023). Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Media Penguatan Karakter Anak di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–124.
<https://doi.org/10.31004/jpdi.v8i2.589>