

Nomor Daftar

EKSPERIMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Fiola Vitria Wijaya

NIM 1805356

**PROGRAM STUDI S1PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**EKSPERIENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME
SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN
SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Fiola Vitria Wijaya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fiola Vitria Wijaya
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

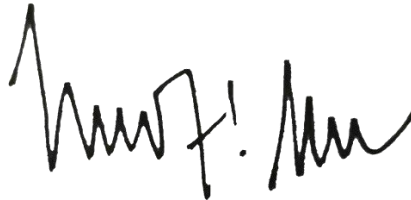
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto *copy*, atau cara lain tanpa izin dari penulis

FIOLA VITRIA WIJAYA

**EKSPERIENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME
SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN
SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



Dr. Lutfi Nur, M.Pd

NIP. 198905202015041004

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd

NIP. 19612201986021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme serta Implikasinya Terhadap Pemajuan Kebudayaan di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,

Fiola Vitria Wijaya
NIM 1805356

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT juga atas rahmat dan hidayah-Nya yang berlimpah kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat kelulusan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, kepada sahabatnya semoga sampai kepada kita selaku umatnya.

Skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme serta Implikasinya Terhadap Pemajuan Kebudayaan di Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini disebabkan adanya keterbatasan kemampuan serta pengetahuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian supaya dalam penelitian berikutnya dapat lebih baik.

Sebagai rasa syukur, peneliti berterimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing dalam menyusun laporan akhir ini. Pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nandang Rusmana, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
2. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Dian Indihadi, M.Pd. selaku ketua Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi dan pembimbing akademik yang selalu sabar membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh staff dosen dan staff kampus Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

6. Kedua orang tua tercinta yaitu Papa Suryadi Wijaya dan Mama Nita Sri Hartati, yang selalu menjadi motivator utama dalam menjalani pendidikan sampai saat ini dan selalu memberi do'a serta restunya kepada penulis. Terima kasih atas segala kasih sayang, bimbingan, dan dukungan baik berupa moril maupun materil yang telah diberikan selama ini.
7. Nenek tercinta Atikah, S.Pd yang selalu menjadi panutan dan suri tauladan bagi penulis serta kebanggan untuk penulis melanjutkan studi.
8. Adik tercinta Rido Safri Wijaya terimakasih untuk semua kebahagiaan yang selalu ada dan tiada henti memberi dukungan.
9. Sarah Iga Noviera, Andrea Gunawan, Gita Mustika, Anita Yahha Nursolihah, Dea Aprilia Gunawan, Fidinis Altartila, Zeira Jeanata, Adelia Natasya Yahya, Sunny Squad, dan Dora the Wisuda yang tidak henti memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Parhan Maulana yang selalu menjadi support system disetiap situasi agar penulis semangat menyelesaikan studi ini.
11. Teman-teman kelas D, dan kerabat dekat di kampus yang tidak bisa disebutkan satu persatu terima kasih telah bejeng bersama untuk menyelesaikan studi S1 sampai akhir.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya.

**EKSPERIMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME
SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN
SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fiola Vitria Wijaya; Lutfi Nur

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan Karakter Nasionalisme, pengaruh Permainan Tradisional dan penggunaan metode Socratic di Sekolah Dasar khususnya kelas IV, serta Pemanjuaan Kebudayaan di SD. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen design* dengan pendekatan kuantitatif karena dilatar belakangi oleh tujuan awal penelitian yaitu menjelaskan mengenai pengaruh variabel-variabel yang hendak diteliti dan kemudian menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Variabel penelitian ini adalah variabel Permainan Tradisional dan Metode *Socratic* (X) sebagai variabel yang mempengaruhi, dan variabel Karakter Nasionalisme (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi metode pengumpulan data yang digunakan adalah menyebarkan instrument angket, melakukan uji coba permainan menggunakan metode Socratic, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistika yang diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS versi 25. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah variabel Permainan Tradisional dan Metode *Socratic* (X) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Perkembangan Karakter Nasionalisme (Y) pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 01 Suci. Permainan Tradisional menggunakan metode *Socratic* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter nasionalisme, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji *Paired Simple T-Test* yang memiliki nilai hitung 0,00.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Socratic Method*, Karakter Nasionalisme

***EXPERIMENT OF TRADITIONAL GAMES BASED ON SOCRATIC
METHOD TO IMPROVING THE CHARACTER OF NATIONALISM AND
THEIR IMPLICATIONS ON THE PROMOTION OF STUDENT CULTURE
IN ELEMENTARY SCHOOL***

Oleh
Fiola Vitria Wijaya; Lutfi Nur
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRACT

This study aims to analyze the development of the character of nationalism, the influence of traditional plays and the use of the Socratic method in elementary schools, especially grade IV, and the promotion of culture in elementary schools. This study uses a pre-experimental design method with a quantitative approach because the dilator is motivated by the initial purpose of the study, which is to explain the influence of the variables to be studied and then test the hypotheses that have been formulated previously. The variables of this study were the Traditional Game and Socratic Method variables (X) as the influencing variables, and the Nationalism Character variable (Y) as the affected variables. The data collection methods used were distributing questionnaire instruments, conducting game trials using the Socratic method, and documentation. research activities. The data analysis in this study used statistical analysis which was processed using Microsoft Excel and SPSS version 25. The results obtained from this study were that the variables of Traditional Games and Socratic Methods (X) had a significant effect on the Development of Nationalism Character (Y) in fourth grade students at 01 Suci State Elementary School. Traditional games using the Socratic method have a significant influence on the development of the character of nationalism, this is indicated by the Paired Simple T-Test test value which has a count value of 0.00.

Keywords: Traditional Game, Socratic Method, Nationalism Character

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Segi Teori.....	4
1.4.2 Manfaat Segi Kebijakan.....	4
1.4.3 Manfaat Segi Praktik.....	4
1.4.4 Manfaat Segi Isu Serta Aksi Sosial	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Pendidikan Karakter 7.....	
2.1.1 Karakter Nasionalisme	9
2.1.2 Karakter Cinta Tanah Air	10
2.1.3 Karakter Demokratis	11
2.2 Permainan Tradisional.....	11
2.2.1 Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	12
2.2.2 Permainan Tradisional Boy-Boyan	15
2.2.3 Permainan Tradisional Bakiak	17
2.2.4 Permainan Tradisional Bebetengan.....	20
2.3 <i>Socratic Method</i>	22

2.4 Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar	24
2.5 Pemajuan Kebudayaan di Sekolah Dasar	25
2.6 Kerangka Berpikir	26
2.7 Rancangan Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Desain Penelitian	29
3.3 Partisipan	30
3.4 Populasi dan Sampel	31
3.4.1 Populasi Penelitian	31
3.4.2 Sampel Penelitian	31
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.5.1 Angket	32
3.5.2 Proses Pengembangan Instrumen	34
3.6 Prosedur Penelitian	37
3.7 Teknik Pengumpulan Data	42
3.8 Teknik Pengolahan Data	42
3.9 Teknik Analisis Data	43
3.9.1 Tahap Persiapan	43
3.9.2 Analisis Statistik	44
3.10 Jadwal dan Prosedur Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 Deskripsi Data	49
4.1.2 Uji Asumsi	49
4.1.2.1 Uji Normalitas	51
4.1.2.2 Uji Homogenitas	51
4.1.3 Uji Paired Simple T-Test	53
4.2 Pembahasan	53
4.2.1 Penerapan Permainan Tradisional Berbasis <i>Socratic Method</i> Terhadap Pengembangan Karakter Nasionalisme di Sekolah Dasar	53

4.2.2 Implikasi Pemajuan Kebudayaan dengan Permainan Tradisional Berbasis Socratic Method untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme di Sekolah Dasar.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	64
5.1 Simpulan.....	64
5.1.1 Simpulan Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Socratic Method untuk Mengembangkan Karakter Nasinalisme di Sekolah Dasar.....	64
5.1.2 Simpulan Pemajuan Kebudayaan dengan Permainan Tradisional Berbasis Socratic Method untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme di Sekolah Dasar.....	65
5.2 Implikasi.....	65
5.3 Rekomendasi	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD Permainan Tradisional Gobak Sodor	13
Tabel 2.2 KI dan KD Permainan Tradisional Boy-Boyan	15
Tabel 2.3 KI dan KD Permainan Tradisional Bakiak.....	18
Tabel 2.4 KI dan KD Permainan Tradisional Bebentengan.....	20
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Nilai Karakter.....	32
Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas untuk Setiap Penataan Angket.....	35
Tabel 3.3 <i>Reability Statistics</i>	38
Tabel 3.4 Program Kegiatan Pembelajaran Permainan Tradisional Berbasis Socratic Method	39
Tabel 3.5 Kegiatan Pembelajaran Penelitian.....	39
Tabel 3.6 Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4.1 Distribusi Hasil Pengukuran secara Keseluruhan Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Nilai Karakter Nasionalisme	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Ppretest-Posttest Nilai Karakter Nasionalisme	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Petest-Posttest Nilai Karakter Nasionalisme	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Paired Simple T-Test	51

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Lmia Sekolah Dasar*, 4(2), 114-120.
- Adriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. PT. Grasindo.
- "Boy-Boyan Permainan Tradisional Syarat Makna" Diakses dari liputan6.com 13 November 2018. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/744680/boy-boy-an=permainan-tradisional-syarat-makna>.
- "Benteng (Permainan)" diakses dari Wikipedia. 30 November 2020. <https://id.wikipedia.org/wiki/benteng/Permainan>.
- Clara, C., Anggraini, D., Fita, M., & Untari, A. (2003). *KEEFEKTIFAN MODEL PERMAINAN BOY-BOYAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA “ DIRIKU ” SISWA KELAS I SD*. 92–98.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Etermadzeh, A., Seifi, S., & Far, H. R. (2013). The role of questioning technique in developing thinking skills: The ongoing effect on witing skill. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 70, 1024-1031.
- Fisher, R. L., & Machirori, T. L. (2019). Belonging, achievement and student satisfaction with learning: The role of case-based Socratic Circles. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-11.
- "Gobak Sodor" Diakses dari Wikipedia. 5 Agustus 2021. <https://id.wikipedia.org/wiki/GobakSodor>.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Intra*, 2(2), 826-833.

Fiola Vitria Wijaya, 2022

EKSPERIMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Heiniger, L. E., Clark, G. I., & Egan, S. J. (2018). Perceptions of Socratic and non-Socratic presentation of information in cognitive behaviour therapy. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 58, 106-113.
- Hidayanti, M. (n.d.). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak*. 195–200.
- "Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter". Cerdas Berkarakter. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/tentangppk/>.
- Lickona, T. (1991) *Educating for Character. How our school can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Lickona, T. (2004). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. Simon and Schuster.
- Listyaningrum, D. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun The Effect of Using Traditional Game “ Gobak Sodor ” on Social Attitudes of the Third Grade Students , SDN 01 Manguharjo , Madiun*. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Macdonald, J. (2009). How to... Use questioning to enhance learning. *Education for Primary Care*, 20(5), 408-409.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.
- "Permainan Tradisional Bakiak". *madaniah*, 25 April 2021. <https://madaniah.co.id/permainantradisional-bakiak/>.
- Pike, M. A., Hart, P., Paul, S. A. S., Lickona, T., & Clarke, P. (2020). Character development through the curriculum: teaching and assessing the understanding and practice of virtue. *Journal of Curriculum Studies*, 1-18.
- Republik, L. N. (2017). *Lembaran Negara Republik*, 223, 1-9.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif dan R&D*. Bandug. Alfabeta.

- Sujatmiko, I. N., Arifin, I., & Sunandar, A. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(8), 1113. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i8.12684>
- Sukmayadi, T. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa SD Di Sumenep Madura. *Prosiding Seminar Nasional "Optimalisasi Active Learning Dan Character Building Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa Di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),"* 1–16.
- Sumiati, T., Majid, N. W. A., Motilal, C., & Jayanti, G. D. (2020). Penanaman nilai kearifan lokal dalam pembelajaran calon guru di LPTK Purwakarta. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5333>
- Syaodih, E. dan Agustin, M. (2013). Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak. Bandung: UPI.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Yunarti, T., Nurkhayati¹, I., & Sutiarto, S. (2018). Deskripsi Disposisi Berpikir Kritis Matematis Siswa dalam Pembelajaran Socrates Saintifik Isni. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 6, 392–405.