

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
TERHADAP KARAKTER KERJA SAMA DAN KARAKTER JUJUR ANAK
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Ulfah Ulfiya Nur Ramadhanty
2208493

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
TERHADAP KARAKTER KERJASAMA DAN KARAKTER JUJUR
ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh
Ulfah Ulfiya Nur Ramadhanty

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

© Ulfah Ulfiya Nur Ramadhanty
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

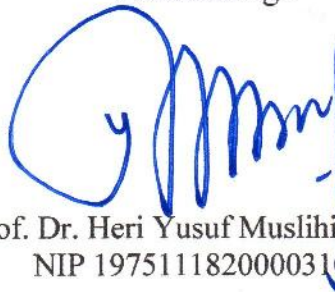
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ULFAH ULFIYA NUR RAMADHANTY

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
TERHADAP KARAKTER KERJA SAMA DAN KARAKTER JUJUR ANAK
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd.
NIP 197511182000031004

Pembimbing II



Prof. Dr. Cece Rakhmat, M.Pd.
NIPT 920220519520422101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister PGSD



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIP 198007082005011002

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana karakter kejujuran dan kerja sama berkembang dalam permainan gobak sodor tradisional. Metode campuran untuk penelitian ini melibatkan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara, tes, dan observasi, serta pengumpulan data kuantitatif melalui desain eksperimen quasi. Studi ini dilakukan dari November hingga Desember 2024. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 6 Manonjaya, Kecamatan Manonjaya, Kabupaten Tasikmalaya. Siswa kelas IV/A berjumlah 14 dan siswa kelas IV/B berjumlah 17. Alat penelitian yang digunakan adalah observasi sebelum dan sesudah tes. Hasil perhitungan analisis data diperoleh pada pretest karakter kejujuran adalah kelas eksperimen 28,21 dan 31,85 untuk kelas kontrol. Sedangkan untuk pretest Kerjasama 27,11 untuk kelompok eksperimen dan 33,23 untuk kelompok kontrol. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran melalui permainan tradisional gobak sodor dan pembelajaran konvensional melalui media video untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sudah diberikan perlakuan pada karakter kejujuran yaitu 30,4285714 untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol 36,2142857. Pada karakter Kerjasama yaitu 27,1176471 untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol 33,29. Hasil analisis data pretest dan posttest telah dihitung, yang menghasilkan nilai gain yang ternormalisasi (N-Gain). Nilai N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 4,038, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,27. Berdasarkan nilai N-Gain ini, penulis melakukan uji normalitas dan homogenitas, dan menemukan bahwa data yang mereka analisis dan pelajari telah dilakukan oleh penulis. Penulis menemukan rumus uji-t (t-test) yang tepat dengan melakukan kedua pengujian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor tradisional di SD Negeri 6 Manonjaya Kecamatan Manonjaya Kabupaten Manonjaya dipengaruhi oleh perkembangan sifat kejujuran dan kerja sama.

Kata Kunci : Karakter, kejujuran, Kerjasama, permainan tradisional, gobak sodor.

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how the characters of honesty and cooperation develop in the traditional game of gobak sodor. The mixed methods for this research involved collecting qualitative data through interviews, tests, and observations, as well as collecting quantitative data through a quasi-experimental design. This study was conducted from November to December 2024. This research was conducted on students in grades IV A and IV B at SD Negeri 6 Manonjaya, Manonjaya District, Tasikmalaya Regency. There were 14 class IV/A students and 17 class IV/B students. The research tool used was observation before and after the test. The results of data analysis calculations obtained in the honesty character pretest were 28.21 for the experimental class and 31.85 for the control class. Meanwhile, the Cooperation pretest was 27.11 for the experimental group and 33.23 for the control group. After receiving learning using learning through the traditional game gobak sodor and conventional learning through video media for the experimental class and control class which had been treated with the character of honesty, namely 30.4285714 for the experimental class while for the control class it was 36.2142857. The Collaboration character is 27.1176471 for the experimental class while for the control class it is 33.29. The results of pretest and posttest data analysis have been calculated, which produces a normalized gain value (N-Gain). The N-Gain value shows that the average N-Gain for the experimental class is 4.038, while for the control class it is 0.27. Based on this N-Gain value, the authors carried out normality and homogeneity tests, and found that the data they analyzed and studied had been carried out by the authors. The author found the correct t-test formula by carrying out these two tests. Thus, it can be concluded that the traditional gobak sodor game at SD Negeri 6 Manonjaya, Manonjaya District, Manonjaya Regency is influenced by the development of the nature of honesty and cooperation.

Keywords: Character, honesty, cooperation, traditional games, gobak sodor.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Konsep Permainan Tradisional	8
2.1.2 Permainan Tradisional Gobak Sodor	9
a. Pengertian Gobak Sodor.....	10
b. Aturan Permainan Gobak Sodor.....	11
c. Cara Bermain Gobak Sodor.....	11
d. Manfaat Permainan Gobak Sodor.....	12
2.1.3 Konsep Pendidikan Karakter	13
a. Nilai - Nilai Pendidikan Karakter.....	14
b. Nilai - Nilai Karakter yang Ada dalam Proses Permainan Tradisional Gobak Sodor	15
a) Kerjasama	15

b) Kejujuran	17
2.1.4 Pembelajaran Karakter Berbasis Konsep Permainan Tradisional	18
1) Pengajaran Seluruh Mata Pelajaran	18
2) Program Pengembangan Diri	19
2.2 Penelitian yang Relevan	20
2.3 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.1.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.1.1.1 Tempat Penelitian	26
3.1.1.2 Waktu Penelitian	27
3.1.1.3 Rancangan Program Penelitian	27
3.1.2 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.1.2.1 Populasi	33
3.1.2.2 Sampel	33
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data	33
1) Wawancara	34
2) Dokumentasi	34
3) Tes	34
3.1.4 Pengolahan dan Analisis Data	35
3.1.4.1 Uji Validitas Instrumen	35
A. Instrumen Pretest dan Posttest Karakter Kerjasama	36
B. Instrumen Pretest dan Posttest Karakter Kejujuran	38
3.1.4.2 Uji Reliabilitas	39
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Temuan Penelitian	41
4.1.1 Perkembangan Pendidikan Karakter Sebelum Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor	41
4.1.2 Perkembangan Pendidikan Karakter Sebelum Penerapan Pembelajaran Konvensional Melalui Media Video	44
4.1.3 Perkembangan Pendidikan Karakter Setelah Penerapan Permainan	

Permainan Tradisional Gobak Sodor	47
4.1.4 Perkembangan Pendidikan Karakter Setelah Penerapan Pembelajaran Konvensional Melalui Media Video	48
4.1.5 Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor pada Pembelajaran di Kelas Eksperimen	51
4.1.6 Implementasi Pembelajaran Konvensional Melalui Media Video di Kelas Kontrol	52
4.1.7 Perbandingan Antara Korelasi Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	54
4.1.7.1 Uji Nilai N-Gain	54
4.1.7.2 Uji Normalitas	55
1. Uji Normalitas Data Pretest	55
2. Uji Normalitas Data Posttest	58
4.1.7.3 Uji T	59
4.2. Pembahasan	61
4.2.1 Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Perkem- bangan Karakter Kejujuran dan Karakter Kerjasama	63
4.2.2 Pengaruh Pembelajaran Konvensional Melalui Media Video terhadap Perkembangan Karakter Kejujuran dan Karakter Kerjasama	64
4.2.3 Perbandingan Hasil Pengaruh terhadap Perlakuan yang Berbeda.	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Implikasi	69
5.3 Rekomendasi	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>	27
Tabel 3.2 Rancangan Program kegiatan	27
Tabel 3.3 Rancangan Program Penelitian	36
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest dan Posttest	
Karakter Kejujuran	38
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Data Karakter Kerjasama	39
Tabel 3.6 Hasil uji reliabilitas data karakter kejujuran	40
Tabel 4.1 Data nilai pretest kelas eksperimen kejujuran	42
Tabel 4.2 Data nilai pretest kelas eksperimen Kerjasama	43
Tabel 4.3 Data nilai pretes kelas kontrol karakter kejujuran	45
Tabel 4.4 Data nilai pretest kelas kontrol Karakter Kerjasama	46
Tabel 4.5 Data nilai posttest kelas eksperimen karakter kejujuran	47
Tabel 4.6 Data nilai posttest kelas eksperimen karakter Kerjasama	48
Tabel 4.7 Data nilai posttest kelas kontrol kejujuran	49
Tabel 4.8 Data nilai posttest kelas kontrol Kerjasama	50
Tabel 4.9 Klasifikasi tabel nilai N-Gain	54
Tabel 4.10 Nilai N-Gain kelas ekperimen	55
Tabel 4.11 Nilai N-Gain kelas kontrol	55
Tabel 4.12 Uji Normalitas Pretest Kejujuran	56
Tabel 4.13 Uji Normalitas pretest Kerjasama	56
Tabel 4.14 Hasil uji analisis deskriptif karakter kejujuran	
(pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen)	57
Tabel 4.15 Hasil uji analisis deskriptif karakter Kerjasama	
(posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen)	57
Tabel 4.16 Uji Normalitas posttest Kejujuran	58
Tabel 4.17 Uji normalitas posttest Kerjasama	59
Tabel 4.18 Hasil uji hipotesisi Kejujuran kelas treatment	59
Tabel 4.19 Hasil uji hipotesis Kerjasama kelas treatment	60
Tabel 4.20 Hasil uji hipotesis Kejujuran kelas kontrol	60
Tabel 4.21 Hasil uji hipotesis Kejujuran kelas kontrol	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan Gobak Sodor	11
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 3.1 Desain Eksplanatory Sequential	25
Gambar 3.2 Pretest Posttest Control Group Design.....	26
Gambar 3.3 Tabel r product	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	77
Lampiran II	94
Lampiran III	98
Validasi Guru	101
Pretest Pertemuan I	120
Pretest Pertemuan II	147
Posttest Pertemuan I	176
Posttest Pertemuan II	206

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Yetti Supriyati. 2022. Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan : Literatur Review. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 8(3) : 2442-9511
- Albert Kurniawan. 2014. Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis: Teori, Konsep, dan Praktik Penelitian Bisnis. BandungL Alfabeta.
- Ali, M., Tri Hayati., Meli Y.P., & Siti Afifah. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapan nya dalam Penelitian. *Education Journal*. Kotabumi : STAI Ibnu Rusyd.vol 2 (2).
- Alwi, N.A., & Putri Lestari Agustia. 2024. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. Padang : Universitas Negeri Padang. Vol 2:3
- Andreas, S. 2018. Serunya Permainan Tradisional Anak zaman Dulu. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 18.
- Anisah, A. S., & Ade, H. 2020. Enkulturasikan Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 14 (02): 317-327.
- Apriyanto & Jupita. Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar & Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Edukasimu: Vol 1 (2)*, 2021
- Atnuri. 2018. Penguatan Karakter Gotong Royong melalui Pembelajaran Diskursus Multy Repercentacy di Sekolah Dasar. *Junal Pendidikan Dasar*, 2(1), 65.
- Awailuddin, Akbar, Z., Christy, Afriani, & Heng, P. H. 2020. Tinjauan Pandemi Covid-19 dalam Psikologis Perkembangan (R. Sahrani, M. Mawarpury, H. Nisa, & Afriani (eds.)). Syiah Kuala University Press.
- Azarima, M., Hervin, R.P., dkk. 2023. Implementasi Pendidikan Karakter Kejujuran Pada Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Confrence of Elementary Studies*. Surabaya : Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- B, Abdullah. 2017. Makna Pembelajaran dalam Pendidikan (*The Meaning of*

- Learning in Education*). Jurnal ISTIQRA. V (1)
- Buadanani & Delfi Eliza. 2022. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini.
- Creswell, J. W. 2007. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Amerika:University of Nebraska-Lincoln.
- Creswell, J.W. 2010. *Research design:pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixes*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- E, Anastya., T. Rafifah., T. Rustini., & Y. Wahyuningsih. 2023.Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk karakter Anak di Sekolah Dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. *Journal on Education* 05 (03) : 2654-5497.
- Gazria, M. 2020. Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. Jurnal *Educhild*. 9(02):83-88.
- Gozali, M. 2020. Pemanfaatan LKPD Berbantu Aplikasi Google Dokumen Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Pembelajaran Daring Peserta Didik Kelas 5 SD N 3 Wadas Tahun Pelajaran. Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik. Semarang : Universitas PGRI Semarang. 6(1):2597-6516.
- Iswinarti. 2017. Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisi Manfaat Psikologis. Malang: Universitas iyah Malang.
- Helvana,N., & Syarif Hidayat. 2020. Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak. Jurnal Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia. Vol 7(2)
- Herwina., Rahmah., & Erin Mahesa. 2024. Penanaman Nilai Karakter Anak Usia 5–6 Tahun melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. Jurnal Pendidikan Tambusai 8(1):6612-6620 .
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. 2017. Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. Jurnal Penjaminan Mutu, 3(2):223– 236.
[Http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/203](http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/203)
- Hidayah, A.R., Dea H., & Sri W.S. 2018. Penanaman Nilai Kejujuran melalui Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dengan Teknik Modeling. Jurnal

- Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital”. Semarang : Universitas Negeri Semarang. 2654-8607.
- Iasha, V. dkk. 2021. *The Traditional Games Effect on Improving Students Working Memory Capacity in Primary Schools*. Indonesian: Universitas Negeri Jakarta
- Jais, M., Ghina Zalfa., & Daeng Ayub Natuna. 2022. Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6 (2):10951-10958.
- John W. Creswell. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (Edisi III; Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 5.
- Mawitjere,I. 2022. Peningkatan Penguasaan *Kanou Hyougen* melalui Media Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Manado: Universitas Negeri Manado.
- Megawangi, R. 2004. Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa. Jakarta: Indonesia *Heritage Foundation*
- Mulyani, N. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.
- Novriansyah, A., Nina Kurniasih., & Ani Suprapti. 2017. Studi tentang Perkembangan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia PG-PAUD FKIP UNIB*. 2 (1).
- Nur'aeni, E., M.R.W Muharram & S, Sriwianti. 2019. *Didactical design of mathematics teaching based on gobak sodor traditional games in primary school*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuroniya, S. 2018. Pengembangan instrumen pengukuran sikap tanggung jawab siswa madrasah aliyah. *Wijaya Dharma: Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*. VI(2): 134-141
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak sodor dan bentengan sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter pada sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (1), hlm 19-28.

- Rahardjo, M. 2017. Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim. (3)
- Sapriya. 2009. Pendidikan dan Pembelajaran IPS di SD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, A., *et.al.* 2013. *Preservatiom of Gobak Sodor Traditional Games Using Augmented Reality Computer Games Simulation*. International Conference of Information and Communication Technology (ICoICT). Indonesia: Dian Nuswantoro University Semarang.
- Sholikin, M., Nur Fajrie., & Erik, A, I. 2022. Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. Kudus: Universitas Muria. Jurnal Educatio 8(3): 1111-1121
- Sukiman. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sudaryono. 2017. Metodologi Penelitian. Depok: Penerbit PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kuantitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Wardani, Dani. 2009. Bermain Sambil Belajar. Jakarta: Edukasia.
- Wicaksono, D., Siswantoyo., Nawan P., & Fauzi. 2021. Gobak Sodor: Permainan Tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12 – 14 tahun. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Olahraga Prestasi 17 (1): 71-77

- Wijayanti, R. 2014. Permainan Tradisional sebagai Media Pengembang Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*. 5 (1)
- Wisada, P.D., I Komang, S., I Wayan, I.Y.S. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal of Education Technology*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yaumi, Muhammad. 2014. Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi. Jakarta: Prenada Media Group
- Yulianti, S.D., Ery T.D., & Anang Santoso. 2016. Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang. 1(1):2503-5347
- Zubaedi. 2011. Desain Pendidikan Karakter. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.