

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA
SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh

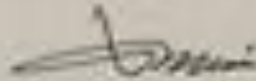
Ulfah Kholifah

NIM 1505784

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

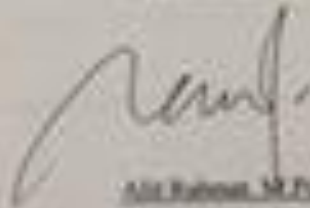
ULFAH KHOLIFAH
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing
Pembimbing I



Dr. Yusuf Hidayat, M. Si.
NIP. 196403301990031001

Pembimbing II



Ali Rahmat, M.Pd.
NIP. 197208262009021002

Mengetujui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jurnasi Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan



Dr. Yusuf Hidayat, M. Si.
NIP. 196403301990031001

Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Implementasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan Karakter Siswa*" 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/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 24 Februari 2019

Ulfah Kholifah

1505784

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. R. Asep Kadarohman M. Si. Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Prof. Dr. H. Adang Suherman, M. A. Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bapak Dr. Dian Budiana, M. Pd. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Agus Rusdiana, M. Sc., Ph. D. Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Sumber Daya Manusia Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Bapak Dr. Mulyana, M. Pd. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak Dr. Eka Nugraha, M. Kes., AIFO. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Bapak Dr. Yusuf Hidayat, M. Si. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia sekaligus Pembimbing skripsi I. Terima kasih atas masukan, kritik dan saran yang membangun sehingga wawasan penulis menjadi lebih luas. Terima kasih atas ketersediaan waktu yang telah Bapak berikan selama proses bimbingan berlangsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Bapak selalu dalam lindungan Allah SWT.
8. Bapak Alit Rahmat, M. Pd. Dosen pembimbing akademik dan pembimbing II skripsi penulis yang telah membimbing, dan memberi motivasi serta memberi masukan kritik dan saran yang membangun pada penulis selama masa perkuliahan, hingga akhir penulisan skripsi. Sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh bidang studi dengan baik dan menyelesaikan skripsi

tepat waktu. Terimakasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan dan dalam lindungan Allah SWT.

9. Segenap Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah membimbing dan memberikan bantuan bagi penulis selama menjalani perkuliahan.
10. Bapak Wawan Setiawan, S.Pd, M.M Kepala Sekolah SMPN 1 Banyuwangi yang telah memberi izin penulis untuk dapat melakukan penelitian di SMPN 1 Banyuwangi Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan dan dalam lindungan Allah SWT.
11. Teman-teman satu angkatan PJKR 2015 yang selama perkuliahan telah berjuang bersama sejak mulai perkuliahan hingga akhir perkuliahan dengan penuh suka dan duka.
12. Keluarga besar mahasiswa PJKR D 2015 yang selama perkuliahan menjadi keluarga di kampus, yang telah berjuang bersama dalam suka dan duka selama perkuliahan.
13. Kepada Bapa dan Mamah tercinta, yang selalu ada dihati penulis dan membuat penulis semangat untuk menjalani hidup
14. Untuk selop (geng para sepupu penulis) dan blackpink (geng terselundup penulis) yang memang benar-benar sahabat penulis yang telah memberi motivasi dan dukungan pada penulis, juga mengorbankan waktu selama ini untuk selalu menemani penulis saat suka maupun duka dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya sembah bakti penulis sampaikan pada kedua orang tua penulis, yang selama ini telah memberikan kasih sayang yang tulus, membina, membimbing, memberikan motivasi, dukungan baik moril maupun materil, tiada henti mendoakan penulis. Semoga semua yang telah penulis usahakan menjadi sebuah kebanggaan bagi Ibunda dan Ayahanda. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamiin

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyak kasus-kasus mengenai kerusakan moral anak bangsa yang terjadi di Indonesia, yang mengartikan karakter anak bangsa yang tidak baik, karena semakin jauhnya pendidikan budi pekerti yang berdasarkan nilai-nilai luhur karakter berdasarkan jatidiri bangsa. Yang dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satu budaya dan jatidiri bangsa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan tradisional yang terdapat pada kurikulum saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional untuk mengembangkan karakter dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Banyuresmi Kabupaten Garut tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 40 siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Banyuresmi. Hasil penelitian mengenai implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan karakter siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Banyuresmi Kabupaten Garut tahun ajaran 2019/2020, penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan pada karakter siswa sebesar 3,64% setelah diberi perlakuan dengan mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Karakter, Pengembangan karakter

ABSTRACT

This research is motivated by many cases concerning the moral damage of the nation's children that occurred in Indonesia, which defines the character of the nation's children who are not good, because of the farther education of character based on noble values of character based on national identity. Which in Physical Education is one of the cultures and national identities that can be applied in learning by implementing traditional games contained in the current curriculum. This study aims to determine the implementation of traditional games to develop characters in Physical Education learning at Banyuresmi 1 Public Middle School in Garut Regency in the academic year 2019/2020. This research is a quantitative study using an experimental method with data collection techniques using a questionnaire. The subjects of this study were students of class VIII, amounting to 40 students in 1 Junior High School Banyuresmi. The results of research on the implementation of traditional games towards the development of student character in Banyuresmi 1 Public Middle School in Garut Regency in the academic year 2019/2020, this study shows that there is a development in the character of students by 3,64% after being treated by implementing traditional games in learning Physical Education.

Keywords: Traditional Games, Character, Character development

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	
Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian dan Signifikansi Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Permainan Tradisional	11
2.2 Permainan Tradisional di Sekolah	12
2.3 Karakter	15
2.3.1 Pengertian Karakter	15
2.3.2 Nilai-Nilai Karakter	17
2.3.3 Komponen Karakter	24
2.4 Pendidikan Karakter	25
2.5 Pengembangan Karakter Melalui Permainan Tradisional	28
2.6 Kerangka Berpikir	29
2.7 Hipotesis Penelitian	30
BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	29
3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
3.2 Partisipan	30
3.3 Populasi dan Sampel	30
3.4 Instrumen Penelitian	32

3.5	Prosedur penelitian	44
3.6	Analisis Data	45
BAB IV		
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Temuan	47
4.1.1	Uji normalitas	53
4.1.2	Uji Homogenitas.....	54
4.1.3	Uji Hipotesis.....	55
4.2	Pembahasan.....	59
BAB V		
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		
5.1	Simpulan	64
5.2	Implikasi	64
5.3	Rekomendasi.....	65
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Manfaat aktivitas bermain	12
Tabel 2. 2 Nilai Karakter menurut Kemendiknas tahun 2010.....	18
Tabel 2.3 Kelompok Konfigurasi Karakter menurut Kemendikbud tahun 2010	Error! Bookmark not defined. 24
Tabel 3. 1 Design penelitian One Group Design.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Skala karakter siswa	39
Tabel 3.3 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	42
Tabel 3.4 Hasil uji Validitas Instrumen	Error! Bookmark not defined. 45
Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan data Pre-test dan post Test.....	52
Tabel 4.2 Data Pembelajaran Permainan Tradisional pada Karakter siswa.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Eksperimen	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Kelompok Eksperimen.....	61
Tabel 4. 5 Uji Hipotesis Implementasi Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Karakter Siswa.....	62
Tabel 4. 6 Kriteria Skor.....	63
Tabel 4. 7 <i>Gain score</i> Karakter	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan nilai Karakter menurut Kemendikbud	24
Gambar 2.2 Komponen Karakter Menurut Thomas Lickona.....	26
Gambar 2. 3 Bagan Alur kerangka berpikir	Error! Bookmark not defined. 31
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined. 49
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan rata-rata pada karakter	Error! Bookmark not defined. 5
Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Karakter Kerja Keras	55
Gambar 4. 3Grafik Peningkatan Karakter Disiplin	56
Gambar 4. 4 Grafik Peningkatan Karakter Jujur	57
Gambar 4. 5 Grafik Peningkatan Karakter Percaya Diri	57
Gambar 4. 6 Grafik Peningkatan Karakter Mandiri	58
Gambar 4. 7 Grafik Peningkatan Karakter Sportif	58
Gambar 4. 8 Grafik Uji normalitas Pre Test	60
Gambar 4. 9 Grafik Uji Normalitas Post test	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Keterangan Skripsi
Lampiran II	Surat Izin Penelitian
Lampiran III	Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran IV	Kuesioner Uji Coba
Lampiran V	Hasil Uji Coba Kuesioner
Lampiran VI	Kuesioner Valid dan Reliabel
Lampiran VII	Data Kuesioner
Lampiran VIII	Buku Treatment / Rancangan rencana Pembelajaran
Lampiran IX	Dokumentasi
Lampiran X	Hasil Uji Normalitas
Lampiran XI	Hasil Uji Homogenitas
Lampiran XII	Hasil Uji hipotesis
Lampiran XIII	Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L.N. & Astuti, D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Kudus:Universitas Muria Kudus.
- Alwi, I. (2012). Kriteria empirik dalam menentukan ukuran sampel pada pengujian hipotesis statistika dan analisis butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140–148.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i2.95>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arthur, J., Kristjansson, K., Walker, D., Sanderse, W., Jones, C., Thoma, S., Roberts, M. (2015). *Character Education In Uk Schools*. Birmingham.
- Bary, B. B., & Hufford, F. M. (1990). The Six Advantages to Games and Their Use in Treatment. *Transactional Analysis Journal*, 214–220(1964).
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama (2010). *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas.
- Docheff, D. (2013). Journal of Physical Education, Recreation & Dance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 68(October 2014), 8–10.
<https://doi.org/10.1080/07303084.1997.10605026>
- Fitria, N. (2012). *Konsep Pendidikan Karakter Menurut Thomas Lickona Dan Yusuf Qardhawi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Haryati, S. (2013). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013. Magelang: Universitas Tidar
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2016), 25–29.
- Informa, R., Number, W. R., House, M., Street, M., & Ph, J. B. N. (2013). The Rôle of Physical Education in Character Education. *The Journal of Health*

and Physical Education, 4:3(January 2015), 28–69.
<https://doi.org/10.1080/23267240.1933.10625629>

Janti, S. (2014). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. In *Snast* (Vol. 3, pp. 211–216).
<https://doi.org/1979-911X>

Kasnodiharjo. (2012). Langkah-langkah Menyusun Kuesioner. *Media of Health Research and Development*, 3(02 Juni).
<https://doi.org/10.22435/mpk.v3i02Jun.937>

Kurniawan, Syamsul. (2017). Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Kurniati, E. (2012). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan keterampilan Sosial anak Melalui Permainan Tradisional*. File UPI.

Lickona, T. (2016). *Educating for Character (Mendidik Untuk Membentuk karakter*. 23, Jakarta: Bumi Aksara

Mahendra, A. (2014). *Modul Permainan Anak dan Aktifitas Ritmik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: Prodi PJKR FPOK UPI

Marzuki. (n.d.). *Konsep Dasar Pendidikan Karakter*, 1–13.

Mawardi, D. (2016). Pendidikan Untuk Pengembangan karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam *Educating for Character*). *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 14(June 2014), 269–288.

Mulkey, Y. J. (2013). The History of Character Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 68:9(October 2014), 7–10.
<https://doi.org/10.1080/07303084.1997.10605027>

Ningsih, T. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*. (A. W. B. S. dan A. Hidayat, Ed.) (1st ed.). Purwokerto: STAIN Press, Purwokerto.

- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2012). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Dari* (pp. 265–273). Surakarta.
- Nur, H. (2013). Building children's character through traditional games. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3, 87–94.
- Oktavec, F. (2013). Physical Education as a Character Builder. *The Journal of Health and Physical Education*, 5:6(December 2014), 12–43. <https://doi.org/10.1080/23267240.1934.10620751>
- Pemerintah Republik Indonesia (2010). *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025*. Jakarta: Pemerintah RI
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.
- Ramly, M. (n.d.). *Lampiran Nilai Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sandjaja, I. E., & Purnamasari, D. (2017). Perancangan Kuisisioner Survei Galangan. *Technology Science and Engineering*, 1(1), 27–33. <https://doi.org/E-ISSN: 2549-1601X>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games In Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2).
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter, Wawasan, Strategi, dan Langkah praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Sarros, J. C. (2014). Building character: A leadership essential. *Journal of Business and Psychology*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.1007/s10869-005-9020-3>
- Seriati, N. N., & Hayati, N. (2014). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini, 1, 1–15.
- Sudrajat, Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter

Melalui Permainan Tradisional Di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul, 2(1), 44–65.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan- Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Cetakan I, Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.

Suryana. (2010). *Metodologi penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (1st ed.). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Universitas Pendidikan Indonesia (2018). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2018*. Bandung: UPI

Wardani, K. (2010). Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Ki Hajar Dewantara. In *proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI* (pp. 230–239). Bandung.

Wijaya, H., & Helaludin. (2018). *Hakikat Pendidikan Karakter*, (2018), 1–10.

Zuriah, N. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

