

Nomor Daftar: 136/S/PGSD/26/VIII/2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER *HUMANITY*
SISWA DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

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



oleh,

Anita Siti Nuraeni

NIM 1802319

PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA

2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER *HUMANITY*
SISWA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Anita Siti Nuraeni

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

©Anita Siti Nuraeni

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang,

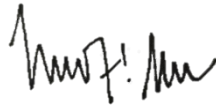
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ANITA SITI NURAENI

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD TERHADAP KARAKTER *HUMANITY* SISWA
DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M.
NIP. 198905202015041004

Pembimbing II



Drs. H. Akhmad Nugraha, M.Si.
NIP. 198905202015041004

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PGSD
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.
NIP.196112201986021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Berbasis *Socratic Method* Terhadap Karakter *Humanity* Siswa di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya 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.

Tasikmalaya, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,

Anita Siti Nuraeni
NIM 1802319

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Berbasis *Socratic Method* Terhadap Peningkatan Karakter *Humanity* Siswa di Sekolah Dasar”. Shalawat beserta salam semoga dilimpah curahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya hingga kita semua selaku umatnya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini atas izin dan pertolongan Allah SWT, serta bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Semoga amal baik yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna karena masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Hal ini dikarenakan terbatasnya pengetahuan dan wawasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima guna perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar.

Tasikmalaya, Agustus 2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nandang Rusmana, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Tasikmalaya;
2. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd. selaku wakil Direktur UPI Kampus Tasikmalaya;
3. Bapak Dr. Dian Indihadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya yang telah membantu dalam proses administrasi skripsi ini;
4. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd., MM. selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang telah memotivasi, meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Drs. H. Akhmad Nugraha, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi 2 yang telah memotivasi, meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini;
6. Orang tua dan adik tercinta, Bapak Wawan dan Ibu Een Dahlia yang tiada henti memberi motivasi, doa dan dukungan sehingga menjadi motivasi terbesar dalam penyelesaian penelitian ini;
7. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
8. Kepala Sekolah SDN Mangkubumi yang telah memberikan izin penelitian dan membantu penelitian ini;
9. Bapak Efendi S.Pd selaku Guru Olahraga SDN Mangkubumi yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini;
10. Siswa-siswi kelas V SDN Mangkubumi yang telah membantu dalam penelitian ini;
11. Seluruh pihak, atas partisipasi dan kontribusi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Jazakallahu Khairan Katsiran. Aamiin

Tasikmalaya, Agustus 2022

Penulis

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Berbasis *Socratic Method* Terhadap Peningkatan Karakter *Humanity* Siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen dengan *Nonequivalent Control Grup Desain*, dalam metode ini terdapat kelas kontrol yang diberikan perlakuan secara konvensional dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbasis *socratic method*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di sekolah dasar dan sampel yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol di SDN Mangkubumi yang berjumlah 16 orang pada masing-masing kelas. Teknik pengambilan sampel tersebut yaitu *purposive sampling* yang dipilih berdasarkan tujuan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket karakter *humanity* siswa. Data penelitian dikumpulkan menggunakan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan yang signifikan pada karakter *humanity* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian ini berimplikasi menjadi bukti-bukti empirik dari penelitian-penelitian sebelumnya, kemudian penelitian ini juga memfasilitasi siswa untuk mengetahui dan menerapkan nilai-nilai karakter pada permainan tradisional bentengan.

Kata kunci: karakter *humanity*, permainan tradisional, sekolah dasar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of traditional games based on the Socratic Method fortification on the improvement of students' human character. The method used in this research is the Quasi Experiment method with Nonequivalent Control Group Design, in this method there is a control class that is given conventional treatment and an experimental class that is given treatment based on the socratic method. The population in this study were all fifth grade students in elementary school and the sample used was class VA as the experimental class and VB as the control class at SDN Mangkubumi, totaling 16 people in each class. The sampling technique is purposive sampling which is selected based on a specific purpose. The instrument used in this research is the student humanity character questionnaire. Research data were collected using pretest, treatment, and posttest, then the data were analyzed using descriptive analysis and inferential analysis in the form of normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of this study are that there is a significant increase in the humanity character of the experimental class after being given treatment in the form of a traditional game of fortification based on the socratic method, so it can be concluded that there is an influence of the traditional game of fortification based on the socratic method on improving the character of humanity in elementary school students. The results of this study have implications for empirical evidence from previous studies, then this research also facilitates students to know and apply character values in traditional fortified games.

Keywords: humanity character, traditional games , elementary school

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Secara Teoritis	4
1.4.2 Secara Praktis	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pendidikan Karakter	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	7
2.1.2 Karakter <i>Strength</i>	7
2.2 Permainan Tradisional	14
2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional	14
2.2.2 Macam-Macam Permainan Tradisional	15
2.2.3 Permainan Tradisional Bentengan	16
2.3 Metode Socratic	17

2.4 Kerangka Teori.....	19
2.5 Studi Penelitian Terdahulu	21
2.6 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Populasi dan Sampel	24
3.3 Definisi Operasional.....	24
3.4 Instrumen Penelitian.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6 Analisis Data	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan.....	36
4.1.1 Analisis Data Statistik Deskriptif.....	36
4.1.2 Analisis Data Statistik Inferensial.....	44
4.2 Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
5.1 Simpulan	51
5.2 Implikasi.....	51
5.3 Rekomendasi	5
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	53
RIWAYAT HIDUP	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Pertanyaan <i>Socratic</i>	17
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Karakter <i>Humanity</i> Siswa.....	26
Tabel 3.2 Bobot Angket Skala Karakter <i>Humanity</i>	28
Tabel 3.3 Hasil Validasi Ahli pada Angket Karakter <i>Humanity</i> Siswa.....	29
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Angket Karakter <i>Humanity</i> Siswa.....	29
Tabel 3.5 Program Pelaksanaan Permainan	32
Tabel 4.1 Statistika Deskripsi <i>Pretest</i> Karakter <i>Humanity</i> Siswa.....	37
Tabel 4.2 Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	37
Tabel 4.3 Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	38
Tabel 4.4 Statistika Deskriptif <i>Posttest</i> Karakter <i>Humanity</i> Siswa.....	39
Tabel 4.5 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	40
Tabel 4.6 Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.7 Statistika Deskripsi <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.8 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	46
Tabel 4.11 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata	47
Tabel 4.12 Hasil Uji N-Gain Score	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Pelaksanaan <i>Socratic Method</i>	19
Gambar 2.2 Kerangka Teori.....	20
Gambar 3.1 Desain Quasi Eksperimen	23
Gambar 3.2 Reliabelitas Angket Karakter <i>Humanity</i>	31
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	38
Gambar 4.2 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	39
Gambar 4.3 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	41
Gambar 4.4 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	42
Gambar 4.5 Diagram Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	46
Gambar 4.6 <i>Paired Sample Statistic</i>	47

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, S. (2015). "Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam". *Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Ali, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Lusiana, E. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/ijeces.v1i2.9246>
- Hasanah, U. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 83–110. <https://doi.org/10.33367/psi.v2i1.346>
- Interaksi, P., Pada, S., Kelas, S., Sekolah, D. I., Negeri, D., & Tahun, T. (2018). *Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di sekolah dasar negeri kunciran 9 tangerang tahun 2017. II*, 129–136.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Khaliq, I. (n.d.). *Upaya meningkatkan daya berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan metode socrates kontekstual*. 23–30.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Miftah Nurul Annisa, A. W. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nafisah, W. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukarejo Kabupaten Pasuruan. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nasir, A. M., & Maros, U. M. (2018). *EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN SOCRATES. 1*, 31–44.
- Nur, L. (2016). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: Rizqi Press

- Nuryasana, E., Indarti, R., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2017). *No Title. 1*, 52–59.
- Pangestuti, D. S., Latifah, N., Guru, P., Dasar, S., & Tangerang, U. M. (2019). *Pengaruh Metode Socrates Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V*. 3(1), 85–94.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Penanaman, D., Karakter, N., & Sekolah, D. I. (2017). *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 1, 85–94.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (n.d.). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*.
- Prasetia, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/Iii Cutmutia Kerinci. *Stamina*, 2(6), 65–77.
- Purnomo, S. (2014). Pendidikan Karakter Di Indonesia: Antara Asa Dan Realita. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 66–84. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.553>
- Ramadhan, A. (2022, 20 Januari). "Laporan Kasus Kekerasan terhadap Anak dan Perempuan Meningkat 3 Tahun Terakhir". Kompas, hlm 1.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press
- Sholihah, D. A., Shanti, W. N., & Ata, U. A. (2017). *JKPM VOLUME 4 NOMOR 2 OKTOBER 2017 e ISSN : 2549-8401 ; p ISSN : 2339-2444 DIPOSISI BERPIKIR KRITIS MATEMATIS DALAM PEMBELAJARAN JKPM VOLUME 4 NOMOR 2 OKTOBER 2017 e ISSN : 2549-8401 ; p ISSN : 2339-2444*. 4, 1–9.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Timur, J. (n.d.). *Dampak kekerasan pada kepribadian anak*. 200, 15–24.
- Veldman, S. L. C., Jones, R. A., Santos, R., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2018). Gross motor skills in toddlers: Prevalence and socio-demographic differences. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 21(12), 1226–1231. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>

N