

Nomor Daftar: 120/S/PGSD/26/VIII/2022

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG
BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN *CHARACTER STRENGTH JUSTICE***

SKRIPSI

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



Oleh

Rinda Tri Juniarti

1807391

PROGRAM STUDI S1

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2022

Rinda Tri Juniarti, 2022

***PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS *SOCRATIC METHOD*
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *CHARACTER STRENGTH JUSTICE****

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

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS
SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
CHARACTER STRENGTH JUSTICE

Oleh

Rinda Tri Juniarti

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

©Rinda Tri Juniarti

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

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

Rinda Tri Juniarti, 2022

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

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

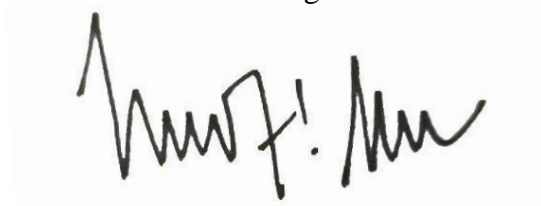
LEMBAR PENGESAHAN

RINDA TRI JUNIARTI

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG
BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN *CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

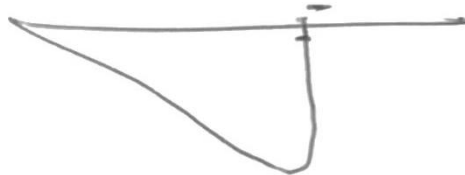
Pembimbing 1



Dr. Lutfi Nur, M. Pd.

NIP.198905202015041004

Pembimbing II



Drs. Yusuf Suryana, M. Pd.

NIP. 195807051986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd

NIP. 196112201986021001

Rinda Tri Juniarti, 2022

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

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

ABSTRAK

Character Strength Justice merupakan kekuatan social yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Terdapat 3 indikator keberhasilan dalam *Character Strength Justice* yakni *Citizenship* (keanggotaan), *Fairnes* (keadilan dan persamaan), *Leadership* (kepemimpinan). Didalam 3 indikiator keberhasilan tersebut dijadikan acuan untuk melihat *Character Strength Justice* yang dimiliki siswa, melalui permainan hadang rintang berbasis *Socratic Method*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* untuk melihat peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*). Sampel penelitian ini ditentukan secara nonprobability sampling dan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu kelas V SDN 1 Kalangsari sebanyak 25 siswa. Instrument penelitian ini berupa angket untuk mengukur *Character Strength Justice*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa.

Kata kunci : Permainan tradisional hadang rintang, *Socratic Method*, *Character Strength Justice*.

ABSTRACT

Character Strength Justice is a social force that underlies positive social life. There are 3 indicators of success in Character Strength Justice, namely Citizenship (membership), Fairnes (fairness and equality), Leadership (leadership). The 3 success indicators are used as a reference to see the Character Strength Justice possessed by students, through the Socratic Method-based obstacle course game. The purpose of this study was to identify the effect of the traditional game of Hadang Rintang based on the Socratic Method to see the improvement of the Character Strength Justice abilities of elementary school students. This study uses the Pre-Experimental method with one group pretest-posttest design). The sample of this research was determined by non-probability sampling and using purposive sampling technique (purposed sample), namely class V SDN 1 Kalangsari as many as 25 students. The instrument of this research is a questionnaire to measure Character Strength Justice. The results showed that there was an effect of traditional games based on the Socratic Method on increasing students' Character Strength Justice abilities.

Keyword: *Traditional game of obstacles, Socratic Method, Character Strength Justice.*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABLE	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
<u>1.4 Kegunaan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktisi.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Stuktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Character Strength Justice</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Klasifikasi <i>Character Strength (Justice)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Manfaat Permainan Tradisional.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Permainan Tradisional Hadang Rintang	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Peraturan, alat dan cara bermain Hadang Rintang	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Manfaat Permainan Hadang Rintang.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Pengertian <i>Socratic Method</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.

2.6 Kerangka berfikir	Error! Bookmark not defined.
2.7 Rancangan Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.5 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7 Uji Persyaratan Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.8 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.9 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.1 Analisis data deskriptif	Error! Bookmark not defined.
3.9.2 Analisis uji Asumsi	Error! Bookmark not defined.
3.9.3 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Uji Asumsi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Pengaruh Permainan Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Kemampuan <i>Character Strength</i> Justice Siswa. Error!	Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.

5.2 Implikasi.....**Error! Bookmark not defined.**
5.3 Rekomendasi.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 10
LAMPIRAN-LAMPIRANError! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUPError! Bookmark not defined.

Rinda Tri Juniarti, 2022

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

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

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak zaman Dulu Jakarta* : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Anggita, G, M., Mukarromah, S, B. & Ali, M, A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of sport science and education (Jossae)*, 3(2), 56. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/index>
- Rizkasanti, N, H., Susilana, R. & Dewi. L. (2018). Efektifitas penerapan metode pembelajaran *socratic circles* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (kuasi eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bandung pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan). *Educehnologia*, 2(2), 112-121. <http://digilib.unimed.ac.id/26035/>
- Dilanisa. 2011. *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana
- Dwiani, R., Rusmaladewi. & Balimulia, S, O. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020, *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1), 1. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/download/3322/2652>
- Dharmamulya, S. (2005) *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fitriana, N. L. dkk. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Selodor Pada Era 4.0 di Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2(2), 60-64. Doi: <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/1685>
- Hanief, N. Y. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sporif*, 1(1), 60-73. Doi: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/download/18/Yulingga>
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media

- Jakni, (2016). *Metodologi penelitian eksperimn bidang pendidian*. Bandung: Alfabeta
- Khoiriyah, I., Ismaya, E, A. & Setiawan, D. (2021). Pembentukan Karakter Peduli Sosial Pada Anak Melalui Permainan Gobak Sodor, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 942. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8015/pdf>
- Kristanto, B, S., Nuharsono, T. & Suropto, W, A. (2012). Lompat Tinggi Halang Rintang Untuk Keberanian, Kesenangan Dan Percaya Diri Kelas V, *Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreations*, 1(5), 207.(Online), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/839/870>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusmiati. (2020), Membangun Karakter Kepemimpina Siswa Melalui Metode Outbound Di Sekolah Alam *School Of Universe* Bogor. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Laksmitaningrum, Ade Ayu. (2017) .Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Enklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. 1(2), 87-89, doi: <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/19/18>
- Nurjanah, A. (2014). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Socrates Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembe-lajaran Fisika pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pend-idikan Fisika*. (Online), 3(2), doi: (<http://jurnal.fkip.unesa.ac.id/index.p hp/FISIKA/article/view/17865/pdf>),
- Pahlavi. S. R. dkk. (2014). Pengaruh Metode Socrates Dalam Pembelajaran Bangun Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Satya*

Widya, 30(1), 28-33. Doi:
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/108/96>

Peterson, C. & Seligman, M.E.P. (2004). *Character Strength and virtues: handbook and classification*, New York: Oxford University Press, Inc

Prasetyono, D. S. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta : Diva Press.

Juliana, P. (2013). Metode Pembelajaran Socrates. Diakses dari laman tanggal 20 Juli 2022 dari <https://ilide.info/doc-viewer>

Rosmawati, A., & Arkom. (2019). Pengembangan Gobag Sodor dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 155-166. Doi: <https://core.ac.uk/download/pdf/287178135.pdf>.

Rusmana, N. (2009). *Permainan (game & play)*. Bandung: Rizqi Press

Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung : Rizqi Press

Saputra, E, N. & Ekawati, Y, N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 51. <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>

Sudarto, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Gobak Sodor. *JJPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 85. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>

Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan mix method*. Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sujarno. (2010). Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap. *Jurnal Partrawidya*. 1(11), 145—175.

Suyitno, 2009. *Landasan filosofis pendidikan*. Tidak diterbitkan. Dept.PenNas.UPI.

Vanri, K.F. & Hasbiyalloh (2011). Games online dan katarsis virtual : studi kasus dengan analisis psikoanalisis freud pada kecenderungan permainan game interaktif point blank dan second life. 3 (2), 35-54. Doi: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/17702/10166>

Wagino, J. (2014). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Social Anak. *Jurnal Cakrawala Dini* 5(1), 51-56. Doi: <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10496/6483>