

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Character Strength Justice*

Konsep *Character Strength* pertama kali dikemukakan oleh Peterson dan Seligman (2004) berpendapat bahwa karakter mencakup perbedaan individual yang bersifat stabil dan general, tetapi juga dapat berubah, *Character Strength* merupakan karakter baik yang mengarahkan individu pada pencapaian kebajikan (*virtue*), atau perlakuan positif yang terefleksikan dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku, karakter yang baik adalah kualitas dari individu yang membuat individu di pandang baik secara moral kekuatan-kekuatan tersebut membentuk suatu konsep kebajikan (*Virtue*) yang sama, namun memiliki karakteristik yang berbeda-beda Seligman (2004, hlm. 13).

Setiap individu membutuhkan identifikasi terhadap kekuatan (*Strength*) dan kebajikan (*Virtue*) yang dimiliki dan digunakan diberbagai aspek kehidupan untuk dapat menghayati kebahagiaan. Kekuatan (*Strength*) dan Kebajikan (*Virtue*) merupakan karakter positif yang mampu menghasilkan perasaan positif, kemauan dan usaha yang dilakukan individu dalam melakukan suatu kebajikan akan mendatangkan inspirasi dan perasaan Seligman (2004, hlm. 33).

Character Strength merupakan bagian dari psikis yang berisi proses atau mekanisme psikologi yang mendefinisikan kebajikan (*Virtue*) atau dengan kata lain yang membentuk jalan dalam menampilkan kebajikan (*Virtue*). *Character Strength* berbentuk trait positif yang terdapat dalam diri individu.

2.1.1 Klasifikasi *Character Strength (Justice)*

Menurut Seligman (2004, hlm, 357). Kebajikan ini mencakup hubungan interpersonal yang luas, yang berkaitan dengan interaksi yang optimal antara individu lain sampai dengan cara individu berhubungan dengan kelompok yang lebih besar. *Justice* merupakan kekuatan sosial yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Di dalam kebajikan ini, terdapat tiga aspek, yaitu:

1. *Citizenship* (Keanggotaan dalam kelompok)

Character Strength ini mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja keras sebagai anggota suatu kelompok, setia pada kelompok, dan melaksanakan kewajiban sebagai anggota kelompok, dengan kata lain, individu mengidentifikasi diri sebagai anggota kelompok. Ia menyadari kewajibannya, mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok daripada kepentingan atau tujuan pribadi, dan secara sukarela mau mengerjakan tugasnya sebagai anggota kelompok demi kesuksesan bersama.

2. *Fairnes* (Keadilan dan Persamaan)

Individu dengan *Character Strength* ini akan memperlakukan orang lain secara sama, tidak membedakan dan tidak membiarkan perasaannya mempengaruhi pandangannya terhadap orang lain, ia memberi setiap orang kesempatan yang sama untuk berusaha dan menerapkan sanksi yang sama pula sesuai dengan kesalahannya.

3. *Leadership* (Kepemimpinan)

Kepemimpinan mengarahkan individu untuk menjadi pemimpin yang baik, dapat mengorganisasikan aktivitas dalam kelompok dan memastikan bahwa segala sesuatu berjalan dengan baik, selain itu, ia juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi anggota dalam kelompoknya, yang pada akhirnya dapat mendorong anggota kelompok untuk melakukan apa yang seharusnya mereka lakukan dan menciptakan hubungan interpersonal serta moral yang baik pula.

2.2 Permainan Tradisional

2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional

Anggita dkk. (2018, hlm. 56) meyakini bahwa permainan tradisional bisa dikatakan sebagai warisan bangsa dan nenek moyang kita yang tentunya harus dilestarikan, dan permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan biasa melainkan terdapat unsur-unsur budaya yang melekat didalamnya, Wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, permainan tradisional

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

berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Saputra & Ekawati (2017, hlm. 51) mengemukakan, Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.

Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermainan, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati

keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya dan lain saat bermain, saling tolong menolong, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik, karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain penjaga, dan melatih kejujuran disaat bermain, sejalan dengan pendapat Dilanisa (2011, hlm.5) permainan tradisonal merupakan permainan daerah yang tiap daerahnya memiliki tata cara dan permainan yang berbeda-beda.

2.2.2 Manfaat Permainan Tradisional

Bermain dan permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Permainan tradisional juga melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Menurut Wijayanti (2014, hlm 51) Permainan tradisional dapat membantu anak dalam mengembangkan kerja sama, saling berinteraksi positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati peraturan, serta menghargai orang lain. Selain itu permainan juga bisa bermanfaat bagi anak dalam hal mengembangkan otot-otot anak. Permainan tradisional memiliki aturan yang digunakan dan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya, menurut Laksmitaningrum (2017. Hlm, 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat social, manfaat disiplin dan manfaat budipekerti. Selain itu permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan emosi dan social anak. Manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif.

2.3 Permainan Tradisional Hadang Rintang

Permainan hadang rintang dikenal pula dengan nama Gobak Sodor atau Galah Asin. Permainan tradisional hadang rintang adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dari jumlah pemain dalam permainan ini harus

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

genap antara 6 sampai 10 anak (Achroni, 2012. hlm, 55), menurut Fitriana dkk. (2020, hlm. 61) Hadang Rintang mempunyai aturan yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok, sehingga permainan hadang rintang ini membutuhkan tempat yang cukup luas atau dapat dimainkan di lapangan, permainan hadang rintang ini membutuhkan strategi dan kerja sama.

2.3.1 Peraturan, alat dan cara bermain Hadang Rintang

Dalam bermain hadang rintang hal pertama yang harus disiapkan adalah tempat untuk bermain yaitu lapangan terbuka, menurut Hanief (2015, hlm. 71) bentuk lapangan empat persegi panjang berpetak-petak ukuran: panjang 15 meter dan lebar 9 meter. Dibagi menjadi 6 petak masing-masing 4,5 x 5 meter, dan garis pembagi lapangan menjadi 2 bagian memanjang disebut garis tengah, berikut Gambar 2.1 lapangan bermain untuk hadang rintang menurut Wagino (2014, hlm. 59) :



Gambar 2.1 Denah Lapangan Hadang Rintang

Peralatan yang digunakan dalam mendukung permainan hadang rintang ini adalah kapur atau tepung untuk menandai garis, peluit, lembar *score* untuk mencatat *score* regu, kostum kapten.

Cara bermain permainan tradisional hadang rintang adalah pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 5-10 orang dan dipimpin oleh 1 kapten dari setiap regu. Durasi waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu 2x15 menit. Setelah itu kedua kapten tim melakukan ping suit, yaitu adu jari menggunakan jari telunjuk, ibu jari, atau kelingking, tim yang menang yang akan bermain terlebih dahulu dan tim yang kalah bertugas sebagai penjaga garis, setelah itu kapten akan membagi timnya untuk berjaga di tiap garis. Atur strategi dengan memposisikan tim dengan posisi zig-zag Supiyono (2018, hlm. 19-20). Strategi ini bertujuan agar lawan sulit untuk masuk dari kotak ke kotak lainnya. Penjaga boleh bergerak ke kiri dan ke kanan di garis horizontal, dan penjaga boleh bergerak ke depan dan ke belakang di garis vertical. Setiap tim penyerang dari garis awal dan melewati semua garis yang dijaga oleh lawan, apabila satu pemain yang berhasil melewati garis terakhir maka tim penyerang dianggap menang dan mendapatkan 1 point. Tim penyerang tidak boleh terkena sentuhan dari tim penjaga atau keluar dari garis lapangan. Jika terkena sentuhan dari tim penjaga maka pemain tersebut dinyatakan gugur dan keluar dari permainan. Tim penyerang dinyatakan kalah jika penyerang tersentuh penjaga, lalu permainan dilanjutkan kembali dengan bergantian peran, tim penjaga menjadi tim penyerang demikian juga sebaliknya Rosmawati (2019, hlm. 157). Dengan demikian kelompok pada permainan hadang rintang terdiri dari kelompok penjaga dan kelompok penyerang, cara bermain pada permainan hadang rintang yaitu tim penjaga harus bergerak untuk mencegah tim penyerang melewati garis, jika tim penjaga berhasil menyentuh tim penyerang maka tim penyerang dinyatakan kalah, namun jika tim penyerang berhasil melewati garis akhir maka tim penyerang dinyatakan menang.

2.3.2 Manfaat Permainan Hadang Rintang

Permainan hadang rintang memiliki manfaat bagi anak, menurut Mulyani (2016, hlm. 165) manfaat yang dapat diambil dalam permainan hadang rintang selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat belajar kerjasama yang kompak antara satu kelompok, dan permainan ini sangat menarik, seru dan juga menyenangkan. Menurut Prasetyono (2008, hlm. 9) permainan tradisional hadang

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

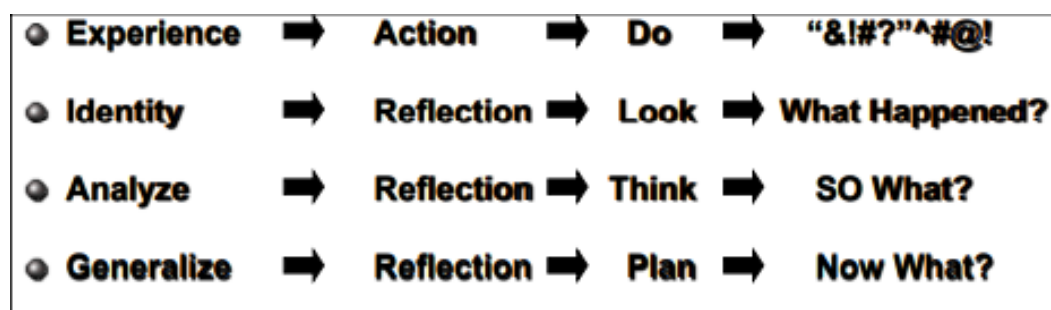
rintang bermanfaat bagi fisik peserta didik yaitu melatih kelincihan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.

2.4 Pengertian Socratic Method

Socratic Method merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, yang dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit (Pahlavi, 2014, hlm. 29). Secara historis sokrates banyak bergulat soal isu-isu yang terkait dengan kehidupan manusia yang mempertanyakan soal-soal yang terkait dengan kebaikan, moral dan keadilan.

Nurjannah (2014, hlm. 2) menyatakan bahwa tujuan dari *Socratic Method* ini adalah merangsang siswa untuk menganalisis suatu masalah dengan sebuah analogi dan berpikir kritis tentang suatu argumen. Metode ini membantu siswa untuk menjawab berbagai macam permasalahan pada kehidupan sehari-hari, metode ini menuntut peserta didik dapat berpikir kritis dan memiliki kemampuan bertanya yang tinggi sehingga hasil akhir yang diperoleh adalah sikap kritis.

Terdapat mekanisme pengorganisasian atau tahapan dalam *Socratic Method* yang dikemukakan oleh Rusmana, N (2009, Hlm. 162-163) yaitu, terdiri dari: 1) Experience, Identity, Analyze, Generalize. Adapun lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 2.2.



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

Gambar 2.2. Terdapat mekanisme pengorganisasian atau tahapan dalam *Socratic Method*

- Eksperientasi** :Fase dimana guru/instruktur melaksanakan proses pembelajaran yang diarahkan pada upaya memfasilitasi individu mengekspresikan dirinya.
- Identifikasi** :Fase dimana guru/instruktur melaksanakan proses mengidentifikasi pola-pola respon siswa dalam menerima stimulus pada prose eksperientasi.
- Analisis** :Fase saat siswa diajak merefleksikan dan memikirkan kaitan antara proses aktivitas permainan/pembelajaran dengan kondisi psikologisnya (karakter), sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan diri.
- Generalisasi** :Fase saat siswa dilibatkan untuk membuat rencana perbaikan terhdap kelemahan yang dihadapi oleh siswa. Rencana perbaikan dapat diwujudkan pada proses permainan berikutnya.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitan terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, disamping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevam dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh S. Sudarto (2018) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Gobak Sodor”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor, hasil dari peneltian ini menunjukkan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak.

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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiani, Rusmaladewi, & Balimulia (2021) yang berjudul “ Pengaruh Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2021” hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan Gobak Sodor Berpengaruh Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2021.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyah, Ismaya, & Setiawan (2021) yang berjudul “Pembentukan Karakter Peduli Sosial Pada Anak Melalui Permainan Gobak Sodor” penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku anak usia 6-12 tahun dan menganalisis perilaku anak dengan nilai karakter peduli sosial melalui permainan gobak sodor. Dan hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa ada peningkatan pada karakter peduli sosial setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor. Sikap sosial yang sangat mencolok adalah sikap tanggung jawab, fokus dan tenggang rasa.

‘

2.6 Kerangka berpikir

Penelitian ini dilatar belakangi pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa kelas V SDN 1 Kalangsari. Selama ini guru belum pernah menerapkan permainan tradisional hadang rintang untuk meningkatkan *Character Strength Justice* dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga. Karena masih rendahnya kemampuan *Character Strength Justice* dan guru belum pernah melaksanakan permainan tradisional hadang rintang. Untuk mengatasi keadaan tersebut dilakukan perbaikan, yaitu menerapkan metode permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method*, melalui metode bermain siswa mengalami suasana kompetisi, yang dapat menstimulus siswa untuk meningkatkan kemampuan *Character Strength* yang dimilikinya.

Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti merancang permainan tradisional hadang rintang berbasis socratic method yang di terapkan untuk mengetahui

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

keberhasilan peningkatan kemampuan *Character Strength Justice*. Hal tersebut merupakan perwujudan penulis dalam penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* bagi siswa kelas V SDN 1 Kalangsari.

2.7 Rancangan Hipotesis

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah

H_0 : Tidak ada pengaruh Permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* Siswa kelas V di SDN 1 Kalangsari”

H_1 : Terdapat pengaruh Permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* Siswa kelas V di SDN 1 Kalangsari”