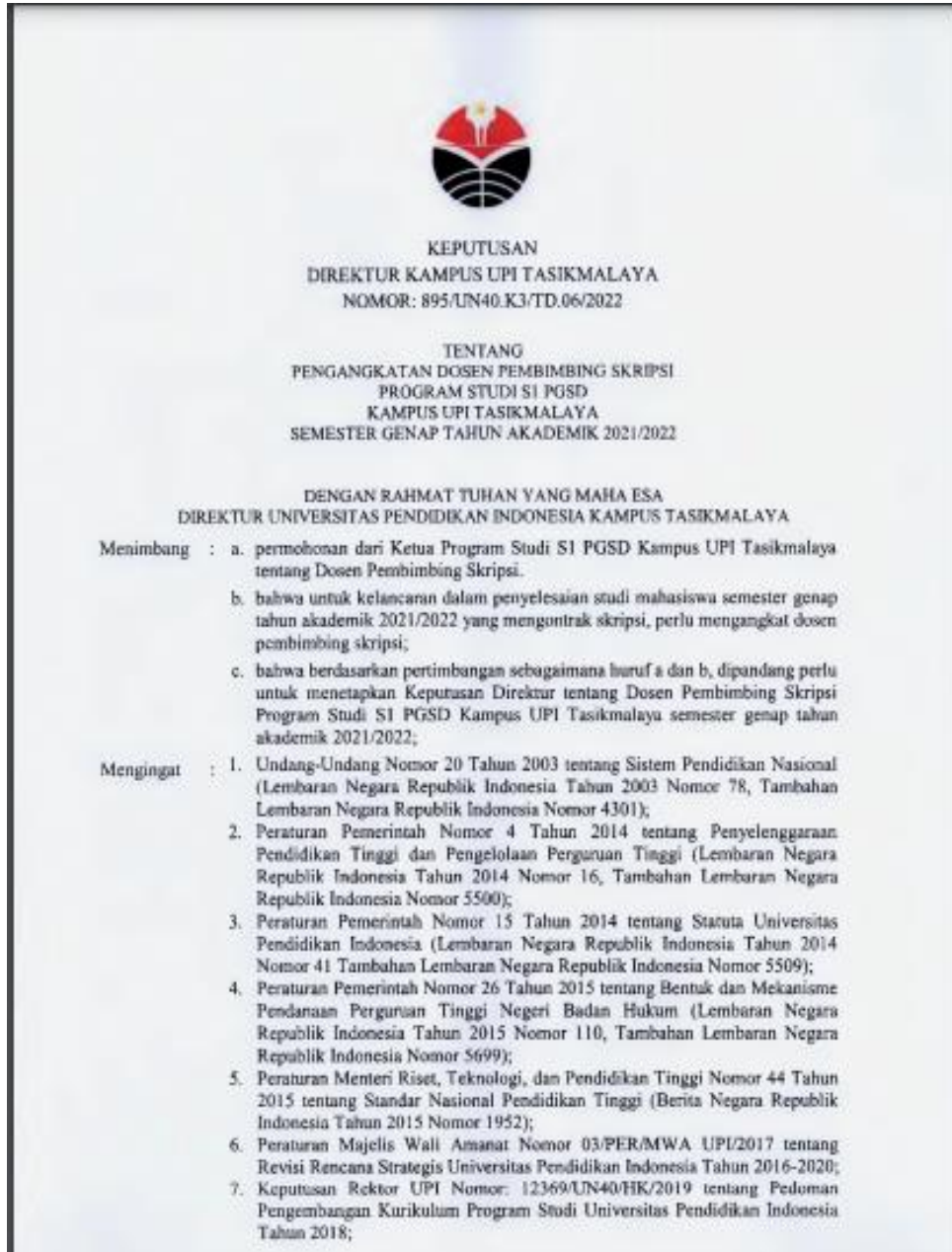


## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### LAMPIRAN A. ADMINISTRASI PENELITIAN

Lampiran A.1 Lampiran Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya



Rinda Tri Juniarti, 2022

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

8. Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 6979/UN40/KP/2019, tanggal 29 Juli 2019, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Direktur dan Wakil Direktur Kampus UPI di Daerah di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia;
9. Peraturan Rektor UPI Nomor 014 Tahun 2021 tanggal 8 Juni 2021 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia;
10. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 37 Tahun 2022 tanggal 03 September 2021 tentang Pedoman Penyusunan dan Implementasi Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2022;
11. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2020 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2020;

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :** KEPUTUSAN DIREKTUR KAMPUS UPI TASIKMALAYA TENTANG PENGANGKATAN DAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI S1 PGSD KAMPUS UPI TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022;
- PERTAMA :** Mengangkat dan menetapkan dosen pembimbing skripsi di tingkat Program Studi S1 PGSD Kampus UPI Tasikmalaya untuk membimbing mahasiswa seperti tercantum pada lampiran Keputusan ini.
- KEDUA :** 1. Dosen Pembimbing memberikan arahan terkait isi, metodologi, dan sistematika penulisan serta kaidah bahasa skripsi;  
2. Pembimbing Skripsi mengarahkan penyusunan skripsi mahasiswa dengan sepenuhnya menjunjung tinggi etika akademik seperti mencegah terjadinya plagiarisme;  
3. Masa Dosen Pembimbing Skripsi adalah 1 semester, dan jika diperlukan dapat diperpanjang selama tidak melebihi masa studi yang ditetapkan
- KETIGA :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan, akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.



**Tembusan :**

1. Wakil Direktur Kampus UPI Tasikmalaya;
2. Kepala Seksi dilingkungan Kampus UPI Tasikmalaya;
3. Yang bersangkutan.

No	Nama Mahasiswa, NIM	L/P	Judul Skripsi	Dosen Pembimbing Skripsi 1	Dosen Pembimbing Skripsi 2
10	1807391 Rinda Tri Juniarti	P	Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Kemampuan Character Strength	Dr. Lutfi Nur, M.Pd.	Drs. Yusuf Suryana, M.Pd.
11	1801821 Siva Narsanur Ulum M	P	Program Unggulan Kelas Science Di Sekolah Alam (Studi Kasus di SDIT Alim Gantri)	Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si, S.E., M.Pd.	Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd.
12	1808335 Siti Usawan Hasanah	P	Analisis Penumbuhan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Melalui Literasi Membaca Cerita Rakyat	Dr. Syarif Hidayat, M.A., M.Pd.	Drs. H. Ahmad Mulyudiprana, M.Pd.
13	1806857 Rizal Fauzi	L	Pengembangan E-Modul Topik Hidroponik Berbasis Education for Sustainable Development Berorientasi Literasi Numerasi Siswa SD	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	Drs. H. Ahmad Nugraha, M.Si.
14	1807164 Puji Rahayu	P	Analisis Penulisan Poster Berdasarkan Observasi Lingkungan Sekolah	Dr. Dian Indihadi, M.Pd.	Dr. Syarif Hidayat, M.A., M.Pd.
15	1806689 Dwiana Ariyanti Dewi	P	Pengembangan Pembelajaran Berbasis Literasi dan Numerasi Pada Materi IPA Pesawat Sederhana di Sekolah Dasar	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	Drs. H. Ahmad Nugraha, M.Si.
16	1806155 Icha Apriyanti	P	Pengembangan Soal Berbasis Literasi dan Numerasi pada Materi Pesawat Sederhana dengan Pendekatan Rasch di Sekolah Dasar	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	Rosaria Givartini, M.Pd.
17	1806555 Iha Fatmahan	P	Pengembangan E-LKPD Virtual Field Trip Berbasis ESD Pada Materi Budi daya Tanaman di Sekolah Dasar	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	Dr. Syarif Hidayat, M.A., M.Pd.
18	1808389 Nunu Fuji Syafitri	P	Pengembangan E-Modul Berbasis Education of Sustainable (ESD) Development Pada Materi Budi Daya Tanaman di Sekolah Dasar	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	
19	1801816 Fitria Ardella	P	Pengembangan soal literasi numerasi berbasis ESD pada materi Budi daya tanaman di Sekolah Dasar	Dr. Ghuliam Harudu, M.Pd.	
20	1807081 Rajada Fauziah	P	Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah Berbasis Permainan Tradisional Phantasia Untuk Siswa Kelas II Sd	Dr. Hj. Epon Nurani L., M.Pd.	Muhammad Rijal Wahid Muhsin, S.Pd., M.Pd.
21	1808555 Dannayanti	P	Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV SDN Cisena Samedang	Dr. Dian Indihadi, M.Pd.	
22	1807069 Rahil Kartina Nur Amanah	P	Persepsi Siswa Kelas V SDN Sindanggrasa Terhadap Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)	Dr. Senti Aprilia, M.Pd.	Rosaria Givartini, M.Pd.

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

Lampiran A.2 Permohonan Izin Penelitian Dari Kampus Kepada Kesatuan Bangsa Dan Politik  
Kota Tasikmalaya



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS UPI TASIKMALAYA  
JL. Dadaha No. 18 Tasikmalaya 46115  
Telepon 0265 – 331860

Laman <http://kd-tasikmalaya.upi.edu>; surel/e-mail: [kampus\\_tasikmalaya@upi.edu](mailto:kampus_tasikmalaya@upi.edu)

Nomor : 432/UN40.K3.D1/PK.01/2022 4 Februari 2022  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Badan Kesbang dan Politik  
Kota Tasikmalaya

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus  
Tasikmalaya, yaitu :

Nama : Rinda Tri Juniarti  
NIM/Kelas : 1807391/D  
Program Studi : S1 PGSD

Akan melaksanakan penelitian mulai tanggal 23 Februari 2022 sampai dengan 26 Juni 2022 di SDN  
1 Kalangsari, Kecamatan Sukamanah, Kota Tasikmalaya dengan Judul Penelitian:

**Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap  
Peningkatan Kemampuan Character Strength**

Untuk kelancaran kegiatan akademik tersebut di atas, kami mohon Bapak/Ibu berkenan  
memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.



Wakil,  
n. Direktur

Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd.  
NIP.19751118200031004

**Tembusan:**

1. Kepala Sekolah SDN 1 Kalangsari Kecamatan Sukamanah

Rinda Tri Juniarti, 2022

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Lampiran A.3 Permohonan Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS UPI TASIKMALAYA

Jl. Dadaha No. 18 Tasikmalaya 46115  
Telepon 0265 – 331860

Laman <http://kd-tasikmalaya.upi.edu>; surel/e-mail: [kampus\\_tasikmalaya@upi.edu](mailto:kampus_tasikmalaya@upi.edu)

Nomor : 433/UN40.K3.D1/PK.01/2022 4 Februari 2022  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan  
Kota Tasikmalaya

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, yaitu :

Nama : Rinda Tri Juniarti  
NIM/Kelas : 1807391/D  
Program Studi : S1 PGSD

Akan melaksanakan penelitian mulai tanggal 23 Februari 2022 sampai dengan 26 Juni 2022 di SDN 1 Kalangsari Kecamatan Sukamanah dengan Judul Penelitian:

**Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Kemampuan Character Strength**

Untuk kelancaran kegiatan akademik tersebut di atas, kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.



n. Direktur  
Wakil,

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

**Tembusan:**


1. Kepala Sekolah SDN 1 Kalangsari Kecamatan Sukamanah.

Rinda Tri Juniarti, 2022

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## Lampiran A.4 Surat Izin Penelitian Dari Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Tasikmalaya

**PEMERINTAH KOTA TASIKMALAYA**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Kompleks Kecamatan Chideung Jalan Cieunteung Gede No. 5 Tlp/ F9ax (0265) 313188  
Kota Tasikmalaya  
Kode Pos 46122

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 070/37 /KESBANGPOL**

DASAR : a. Permendagri Nomor 3 Tahun 2016 tentang Surat Keterangan Penelitian;  
b. Surat dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Tasikmalaya Nomor : 423/UN40.K3.D1/PK.01/2022 tanggal 4 Februari 2022 perihal Permohonan Izin Penelitian.


Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Tasikmalaya, dengan ini memberikan rekomendasi keterangan penelitian/inset kepada :

a. Nama Peneliti : RINDA TRI JUNIARTI  
b. Alamat : Jl. Sukamulya IV Perum Griya Serua Indah Permai, Ciputat Tangerang Selatan  
c. Pekerjaan : Mahasiswa  
d. Judul/ Tema : PENGARUH PERMAINAN HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE  
e. Tujuan : Permintaan Data  
f. Tempat/Lokasi : SD N Kalangsari  
g. Jadwal : 25 Februari 2022 s.d 30 April 2022  
h. Bidang : Keguruan  
i. Status : Baru  
j. Penanggungjawab : Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd  
k. Anggota : - - -

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Peneliti menaati ketentuan yang tercantum dalam rekomendasi keterangan penelitian ini, peraturan perundang-undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku;
2. Penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, yang dapat mengganggu stabilitas keamanan dalam lingkup daerah ataupun lingkup nasional;
3. Sehubungan dengan maksud dan tujuan penelitian, diharapkan pihak yang terkait dapat memberikan dukungan dan bantuan yang diperlukan;
4. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian agar melaporkan hasilnya kepada Walikota cq Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Tasikmalaya;
5. Rekomendasi keterangan penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal 30 April 2022.

Demikian rekomendasi keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Tasikmalaya  
Pada Tanggal : 24 Februari 2022  
oleh KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA  
DAN POLITIK KOTA TASIKMALAYA,  
Kepala Kesatuan Bangsa  
  
**DR. HERI YUSUF MUSLIHIN, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 1965041319 89031 009

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

Lampiran A.5 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya

**PEMERINTAH KOTA TASIKMALAYA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
Ir. H. Juanda Komplek Perkantoran Telp. (0265) 330029 Fax. (0265) 312044  
TASIKMALAYA Kode Pos 46151

Nomor : 070 / 1743 / Set. Tasikmalaya 14 Mei 2022  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada :  
Yth. **Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya**  
di  
Tasikmalaya

Berdasarkan Surat dari Direktur Universitas Pendidikan Kampus Tasikmalaya Nomor 433/UN40.K3.D1/PK.01/2022 tanggal 4 Februari 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Nama : **RINDA TRI JUNIARTI**  
NIM/Kelas : 1807391/D  
Program Studi : S1 PGSD  
Penanggung Jawab : Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd

Pada dasarnya kami tidak keberatan dan mengizinkan yang bersangkutan melaksanakan penelitian di SDN 1 Kalangari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya dari tanggal 23 Februari 2022 sampai dengan 26 Juni 2022 dengan judul " Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Kemampuan Character Strength "

Dengan catatan :

1. Agar berkoordinasi dengan pihak terkait;
2. Tidak mengganggu tugas dinas sehari-hari;
3. Mohon menjaga ketertiban dan keamanan selama pelaksanaan;
4. Memberikan laporan setelah selesai penelitian.

Demikian izin penelitian ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. **KEPALA DINAS PENDIDIKAN**  
**PEMERINTAH KOTA TASIKMALAYA**  
Sekretaris,  
  
**YENNI RUSTADI, M.Si**  
NIP. 19640723 199203 1 008

Tembusan, Yth :  
1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya ( Sebagai Laporan )  
2. Kepala Sekolah;  
3. Yang bersangkutan.

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

Lampiran A.6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian DI SDN 1 Kalangsari.





## Lampiran B Instrumen Penelitian, Lembar Validasi Instrumen Penelitian, Rencana Pelaksanaan Layanan, Hasil Penelitian.

### Lampiran B.1 Validitas Instrumen oleh Ahli Dosen

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

Nama Validator : *Dr. Lutfi Nur, M.Pd.*  
Jenis Kelamin : *Laki-Laki*  
Profesi : *Dosen*  
:

**A. PENGANTAR**  
Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu  
4. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan  
mengisi lembar validasi ini.

**B. Petunjuk**  
1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan  
dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian  
berikut.  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang Baik  
1 = Tidak Baik  
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada  
baris yang telah disediakan

**C. PENILAIAN**

Aspek	Indikator	Skor				Komentar	
		1	2	3	4		5
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar angket					✓	
	2. Kejelasan butir pernyataan					✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓	
Relevansi	4. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					✓	

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

	5. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					✓
Tidak ada bias	6. Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap				✓	
Ketepatan Bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	8. Bahasa yang digunakan efektif				✓	
	9. Penulisan sesuai dengan EYD				✓	

**D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

*Tema tidak perlu diubah*

.....  
 .....  
 .....

**E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dilakukan, maka angket *character strength justice* untuk siswa dinyatakan

1. Layak digunakan untuk uji tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk uji coba

Mohon untuk diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Tasikmalaya, Juni 2022

*[Signature]*  
 (Dr. Lusi Nur, M.Pd)  
 NIP. 197111202015091009

Lampiran B.2 Angket Instrument Penelitian

**ANGKET *CHARCTER STRENGTH JUSTICE* PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

**A. IDENTITAS RESPONDEN**

Nomor Responden : (diisi oleh peneliti)  
Nama Responden :  
Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan  
Kelas :

**B. PETUNJUK PENGISISAN**

1. Peserta didik memberika tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.

Keterangan

SS = Sangat Setuju      TS = Tidak Setuju  
S = Setuju              STS = Sangat Tidak Setuju  
R = Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya mengikuti setiap peraturan yang ada didalam kelompok					
2	Saya mengakui tidak mengikuti setiap peraturan yang ada didalam kelompok					
3	Saya senang menolong teman sekelompok					
4	Saya merasa tidak senang menolong teman sekelompok					
5	Saya mengajak teman kelompok supaya bermain dengan kompak					
6	Saya tidak akan mengajak teman kelompok bermain dengan kompak					
7	Saya selalu jujur didalam kelompok					
8	Saya tidak jujur didalam kelompok					
9	Saya akan bertahan di kelompok dalam keadaan apapun					

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

10	Saya tidak akan bertahan di kelompok dalam keadaan apapun					
11	Saya bermain adil dalam permainan					
12	Saya tidak bermain adil dalam permainan					
13	Saya akan membantu teman sekelompok untuk mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain					
14	Saya tidak akan membantu teman saya untuk mendapatkan kesempatan yang sama dalam bermain					
15	Saya akan mengajak teman untuk menerapkan sanksi (hukuman) bila ada kesalahan					
16	Saya tidak akan mengajak teman untuk menerapkan sanksi (hukuman) bila ada kesalahan					
17	Saya selalu memberikan semangat dan dukungan kepada teman sekelompok					
18	Saya tidak akan memberikan semangat dan dukungan kepada teman sekelompok					
19	Saya tidak akan membeda-bedakan teman sekelompok					
20	Saya akan selalu membeda-bedakan teman sekelompok					
21	Saya memberi arahan sebagai pemimpin yang baik kepada kelompok					
22	Saya tidak akan memberi arahan baik kepada kelompok					
23	Saya akan mendiskusikan setiap keluhan					

	yang ada pada kelompok					
24	Saya tidak akan mendiskusikan keluhan yang ada pada kelompok					
25	Saya berpendapat bahwa saya harus menghargai anggota kelompok walaupun berbeda pendapat					
26	Saya berpendapat bahwa pendapat saya yang paling benar					
27	Semaksimal mungkin saya akan bersikap bijak kepada anggota kelompok					
28	Saya tidak akan bijak terhadap anggota kelompok					
29	Saya akan tetap bersama kelompok karena saya pemimpin					
30	Saya tidak akan bertahan dikelompok walaupun saya pemimpin					



Lampiran B.3 Rencana Pelaksanaan Layanan

**R RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN**

**MODEL PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD***

Sekolah	:	SDN 1 Kalangsari
Kelas	:	Lima (V)
Waktu	:	3 x 35 Menit
Tempat	:	Lapangan Terbuka
Jenis Kegiatan	:	Permainan Tradisional Hadang Rintang
Karakter yang Dikembangkan	:	Keberanian, Ketekunan, Kejujuran, Kuat/semangat, Empati, Kasih sayang, Sopan-santun, Keanggotaan kelompok, Kepemimpinan, Mengendalikan diri sendiri, Memaafkan, Optimis, Bersyukur, Menghargai keindahan dan kesempurnaan
Tujuan	:	Siswa mampu menjelaskan aturan, manfaat Permainan Tradisional Hadang Rintang dan mampu mempraktikkannya untuk mengembangkan keterampilan pola gerak dasar serta dalam rangka pemajuan kebudayaan.
Indikator	:	C.1. Siswa mampu mengenali nama, alat dan bahan Permainan Tradisional Hadang Rintang; C.2. Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang; C.3. Siswa mampu menerapkan aturan/cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang; C.4. Siswa mampu menunjukkan aturan yang benar bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang; C.5. Siswa mampu mengevaluasi tingkat keberhasilan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang; C.6. Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang.
		S.1. Siswa mampu menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;

	<p>S.2. Siswa mampu menampilkan nilai-nilai karakter dalam bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>S.3. Siswa mampu mengapresiasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>S.4. Siswa mampu mengaitkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam Permainan Tradisional Hadang Rintang dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>S.5. Siswa mampu secara khusus mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang terkandung pada Permainan Tradisional Hadang Rintang dalam kehidupan sehari-hari.</p>
	<p>P.1. Siswa mampu menirukan gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>P.2. Siswa mampu melakukan gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>P.3. Siswa mampu menunjukkan penyempurnaan gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>P.4. Siswa mampu mengintegrasikan secara harmonis berbagai gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</p> <p>P.5. Siswa mampu menciptakan gerakan yang efektif dan efisien dalam bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang.</p>

Metode dan Teknik	<i>Group Exercise</i> (Latihan Kelompok)
Alat dan Bahan	Kapur (sebagai alat gambar garis pembatas lapangan), kostum kapten (pembeda tim satu dengan tim lainnya), peluit (untuk memulai dan menghentikan permainan/ pertandingan), Stopwatch/jam (untuk menghitung waktu dalam permainan), lembar score (mencatat perolehan skor yang diraih masing-masing tim, dan arena pertandingan, 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.
<b>LANGKAH- LANGKAH</b>	
<b>1. Awal</b> a. Pembukaan	<p>Membuka kegiatan pembelajaran (<i>Forming</i>). Pada tahap ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan cara yang santun dan menyenangkan. Pada tahap ini bisa juga diikuti dengan proses <i>Ice Breaking</i>.</p> <p>Buka kegiatan dengan mengucapkan salam dan bertanya kabar dengan kata-kata yang hangat seperti “Apa kabar hari ini?” dan sebagainya.</p> <p><i>‘Assalamu’alaikum Wa Rohmatullohi Wa Barokatuh... Selamat Pagi... (Pagi, Pagi, Pagi)</i></p> <p><i>‘Bagaimana kabar hari ini?’</i> dapat dijawab dengan jawaban serempak. Misalnya <i>‘Alhamdulillah lebih baik, Allohu Akbar’ / ‘Baik baik baik, sehat, sehat, sehat</i></p> <p>Catatan : Lakukan <i>Ice breaking</i> pada tahap ini jika diperlukan untuk mencairkan suasana dan memberikan kesan pertama yang menyenangkan.</p>
b. Pernyataan Tujuan	<p>Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi (jenis kegiatan) yang akan dilakukan.</p> <p>‘Hari ini teman-teman akan mengikuti kegiatan Permainan Tradisional Hadang Rintang, Permainan Hadang Rintang ada istilah yang berbeda untuk tiap-tiap daerah di Indonesia, seperti Gobak sodor/ Galah Asin dan cak bur</p> <p>Hadang Rintang berasal dari kata Hadang yang berarti pertahanan.</p>

	<p>Permainan Hadang Rintang ini ada kaitannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman penjajahan Belanda dahulu. Mereka memainkan permainan ini untuk berlatih kemampuan perang. Masyarakat Indonesia mempertahankan kemerdekaan dari jajahan Belanda dengan bentengnya masing-masing. Kemudian, hadang rintang memiliki manfaat yaitu mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, melatih kerja sama dalam sebuah tim, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat, sedangkan untuk mental yaitu, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengembangkan sikap sosila yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan, melatih kecermata ndalam menyelesaikan suatu masalah Tujuan dari diberikannya materi tersebut adalah agar teman-teman dapat melaksanakan permainan tradsional dan menggali nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.</p>
<p>c. Penjelasan Langkah-langkah</p>	<p>Pada tahap ini guru menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam Permainan Tradisional Hadang Rintang. Permainan Hadang Rintang merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 kelompok, masing-masing tim terdiri dari 5-10 orang dalam tiap kelompok. Setiap kelompok memilih satu orang untuk menjadi kaptem tim, kedua kapten tim kemudian melakukan ping suit, yakni 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. Sebelum bermain dimulai, buatlah garis</p>

	<p>membentuk kotak atau persegi. Bagi kotak tersebut menjad dua bagian dengan garis vertical dan bagi lagi dengan garis horizontal. Jumlah garis horizontal disesuaikan dengan jumlah anggota tim. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam layanan adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan terlebih dahulu siswa untuk mengikuti kegiatan</li> <li>2. Selama guru menerangkan aturan bermain dan langkah-langkah siswa diarahkan untuk mencatat hal-hal penting dari aturan main.</li> <li>3. Siswa bermain Hadang Rintang dengan langkah-langkah dieksperientasi dan aturan-aturan main yang akan disampaikan.</li> <li>4. Setelah permainan selesai Guru melakukan refleksi untuk menanyakan perihal apa yang sudah dilakukan, kendala apa yang ada, bagaimana siswa menanggapi kendala tersebut, apa hikmah dibalik permainan ini, karakter apa yang ada di permainan ini, bagaimana jika siswa dihadapkan pada permasalahan tersebut di kehidupan sehari-hari, dll.</li> </ol>
<p>d. Pembentukan Kelompok</p>	<p>Pada tahap ini guru membagi kelas dalam beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan. Proses pembentukan kelompok dapat dengan menggunakan berbagai teknik secara kreatif.</p> <p>Dari sekitar 35 siswa dilakukan pembagian kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 4, setelah itu siswa dengan nomor kelompok yang sama bisa bergabung, setelah mendapatkan 4 kelompok langkah selanjutnya hompimpah untuk menentukan tim yang akan main duluan, setelah ditentukan tim mana yang akan bertanding duluan maka masing-masing ketua kelompok melakukan suit untuk</p>



	menentukan siapa yang akan maju terlebih dahulu sebagai penyerang.
e. Konsolidasi (Pemaknaan terhadap tugas yang diberikan)	Tahap dimana guru memberi kesempatan pada anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok di bawah kepemimpinan ketua kelompok. Pada tahap ini ketua kelompok memastikan semua anggota kelompok memahami fungsi, peran, dan tugas yang harus dikerjakannya. Berikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi tentang apa yang akan dilakukan pada layanan ini.
<b>2. Transisi</b>	
a. Memberi kesempatan bertanya tentang hal yang belum dipahami ( <i>storming</i> )	Tahap dimana guru melakukan penanganan konflik-konflik internal yang disebabkan oleh keengganan siswa dalam melaksanakan aktivitas kelompok. Guru memfasilitasi kelompok mengungkapkan hal-hal yang belum mereka fahami sebelum masuk tahap kerja.  Berikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Jika pertanyaan dari siswa mampu dijawab oleh siswa lain lemparkan pertanyaan tersebut untuk dijawab oleh siswa yang lain sehingga memunculkan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa tersebut tentang layanan yang sedang dilakukan.
b. Menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali langkah-langkah ( <i>Norming</i> )	Tahap dimana guru melakukan re-konsolidasi dan re-strukturisasi kelompok dengan menjelaskan kembali tugas-tugas kelompok dan anggota kelompok. Sampaikan peraturan yang harus dipatuhi oleh siswa. Berikut merupakan peraturannya :

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak boleh curang</li> <li>2. Membentuk 2 kelompok yang terdiri dari 5-10 orang dalam tiap kelompok, setiap kelompok memilih satu orang untuk menjadi kapten tim.</li> <li>3. Kedua tim melakukan ping suit, yakni adu jari telunjuk, ibu jari, atau kelingking.</li> <li>4. Tim yang menang yang akan bermain terlebih dahulu dan tim yang kalah bertugas sebagai penjaga garis.</li> <li>5. Setiap anggota team bermain akan berusaha mencapai garis belakang arena dan anggota team penjaga harus mencegahnya.</li> <li>6. Penjaga boleh bergerak kekiri dan kekanan di garis horizontal, dan penjaga boleh bergerak ke depan dan ke belakang di garis vertical.</li> <li>7. Apabila satu pemain yang berhasil melewati garis terakhir maka tim penyerang dianggap menang dan mendapatkan 1 point.</li> <li>8. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga</li> <li>9. Dinyatakan pemenang/ mendapat poin apabila tim penyerang berhasil melewati garis akhir, tanpa terkena sentuhan tim penjaga, maka dinyatakan poin atau kemenangan untuk tim tersebut.</li> </ol> <p>Setelah menyampaikan peraturan, sampaikan Kembali Langkah-langkah kegiatan secara singkat kepada siswa</p>
<p>c. Membuat kesepakatan untuk masuk tahap kerja/kontrak</p>	<p>Akhir dari tahapan norming adalah kontrak sebagai pernyataan kesiapan anggota memasuki tahap kerja. Tahap transisi bisa saja tidak terjadi kalau anggota merasa belum siap memasuki tahap kerja.</p> <p>Tanyakan kepada siswa tentang</p>

	<p>kesiapan dengan menggunakan kalimat “Apakah masih ada yang ingin ditanyakan?” atau dengan kalimat semacamnya. Jika masih ada yang ingin ditanyakan Kembali lakukan <i>storming</i> namun dengan waktu yang lebih singkat.</p>
<p><b>3. Kerja</b> a. Eksperientasi</p>	<p>Tahap ini disebut juga tahapan operasionalisasi teknik dalam mengembangkan kompetensi. Pada tahap ini guru harus memastikan keselarasan antara kompetensi yang akan dikembangkan, metode yang dipilih, dengan materi yang digunakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan terlebih dahulu siswa untuk mengikuti kegiatan.</li> <li>2. Permainan dilakukan selama 2x15 menit.</li> <li>3. Lapangan dibuat persegi panjang, dan dibagi menjadi 6 petak menggunakan kapur.</li> <li>4. Siswa dibagi beberapa tim, tiap tim ada 5 sampai 10 orang.</li> <li>5. Dicari siapa yang bermain terlebih dahulu dengan cara hompipah, suit, atau kertas gunting batu (semua ketua kelompok).</li> <li>6. Contoh, Jika pada hasil hompipah perwakilan tim A yang terlebih dahulu bermain, maka perwakilan tim A maju/ diikuti perwakilan Tim B.</li> <li>7. Dalam Permainan Hadang Rintang saling menyerang dan menjaga, Tim A berhak menyerang tim B, dan tim B berhak menjaga tim A supaya tidak melewati garis.</li> <li>8. 2 pemain kedepan bergiliran satu sama lain sampai bisa melewati garis penjaga.</li> <li>9. Jika bisa melewati garis penjaga maka mendapatkan poin 1.</li> <li>10. Setiap anggota team bermain akan</li> </ol>

	<p>berusaha mencapai garis belakang arena dan anggota team penjaga harus mencegahnya.</p> <p>11. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.</p> <p>12. Dinyatakan pemenang/ mendapat poin apabila tim penyerang berhasil melewati garis akhir, tanpa terkena sentuhan tim penjaga, maka dinyatakan poin atau kemenangan untuk tim tersebut</p>
<p>b. Identifikasi</p>	<p>Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap satu dengan cara mengidentifikasi pola-pola respon siswa dalam menerima stimulus pada proses eksperimentasi (LOOK) dari guru. Tema umum pada tahap ini adalah 'WHAT HAPPENED.</p> <p>1. <i>Apa nama permainan yang telah kalian mainkan? Apa saja alat dan bahan permainannya?</i></p> <p>2. <i>Apakah kalian dapat menjelaskan langkah-langkah bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang?</i></p> <p>3. <i>Apakah kalian dapat menguraikan aturan/cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang?</i></p> <p>4. <i>Apakah kalian mengetahui aturan bermain permainan tradisional? Coba jelaskan aturan mana yang benar dan yang salah!</i></p> <p>5. <i>Apakah kalian dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan dalam penampilan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang yang telah dilaksanakan?</i></p> <p>6. <i>Apa rencana kalian untuk meningkatkan penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang?</i></p>

<p>c. Analisis</p>	<p>Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap dua dengan cara mengajak siswa untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu seperti yang mereka tampilkan pada tahapan eksperimentasi. (THINK). Tema umum dari tahap ini adalah 'SO WHAT'</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Jelaskan nilai-nilai karakter apa yang kalian dapatkan dalam Permainan Tradisional Hadang Rintang?</i></li> <li>2. <i>Apakah kalian sudah menerapkan nilai-nilai karakter dalam bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang? Nilai-nilai mana yang dirasa belum?</i></li> <li>3. <i>Bagaimana perasaan kalian pada saat melakukan gerakan secara benar?</i></li> <li>4. <i>Apa manfaat yang kalian dapatkan setelah melaksanakan Permainan Tradisional Hadang Rintang?</i></li> <li>5. <i>Mengapa kalian berpikiran seperti itu? Sebutkan alasannya!</i></li> </ol>
<p>d. Generalisasi</p>	<p>Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap akhir dengan cara mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (PLAN). Tema umum dari tahap ini adalah "NOW WHAT" (sekarang mau apa?)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Apakah kalian dapat menirukan gerakan Permainan Tradisional Hadang Rintang yang telah dicontohkan oleh guru atau lainnya? Jelaskan!</i></li> <li>2. <i>Apakah kalian dapat melakukan gerakan Permainan Tradisional Hadang Rintang secara mandiri? Jelaskan!</i></li> <li>3. <i>Apakah kalian sudah berusaha menyempurnakan gerakan Permainan</i></li> </ol>



	<p><i>Tradisional Hadang Rintang? Jelaskan!</i></p> <p><i>4. Apakah kalian sudah melakukan gerakan secara efektif? Apa alasannya? Gerakan mana yang dirasa belum?</i></p> <p><i>5. Rencana tindakan apa yang akan kalian lakukan dalam menyempurnakan gerakan permainan tersebut? Jelaskan!</i></p>
<p><b>4. Terminasi</b></p> <p>a. Refleksi Umum</p>	<p>Tahap dimana guru mengajak siswa untuk melakukan review atas aktivitas permainan yang telah dilakukan, dan mengajak mereka untuk menarik kesimpulan umum dari keseluruhan proses pembelajaran. Mereka diminta untuk mengungkapkan makna proses pembelajaran dari aktivitas permainan tradisional bagi dirinya.</p> <p>Sampaikan kembali tentang apa yang telah disampaikan oleh para siswa pada saat melakukan refleksi. Berikan penguatan-penguatan dengan : penyampaian dengan penuh semangat, memberikan contoh-contoh lain, dan alasan mengapa siswa penting memiliki kompetensi tersebut.</p> <p><i>'Apa saja upaya yang dapat membuat teman-teman menang?'</i></p> <p><i>'Apa saja upaya yang dapat membuat teman-teman kalah bermain?'</i></p> <p><i>'Sebaiknya apa yang perlu dilakukan untuk sesi selanjutnya agar berhasil?'</i></p>
<p>b. Tindak Lanjut</p>	<p>Tahap dimana guru memberi penguatan pada siswa untuk merealisasikan rencana-rencana tindakan pada kehidupan sehari-hari dan meringkaskannya.</p> <p>Sebutkan kembali tindak lanjut atau perilaku yang telah disebutkan oleh siswa. Berikan penguatan-penguatan seperti : memberikan gambaran</p>

	<p>mengenai hasil jika menampilkan perilaku tersebut, dan sebagainya.  <i>'Kapan saja perlu menerapkan karakter atau langkah-langkah agar berhasil?'</i>  <i>'Sejak kapan kalian akan melakukannya?'</i></p>
c. Penutup	<p>Akhir dari tahap ini adalah menutup sesi pembelajaran dengan membingkai proses secara simpatik (FRAMMING). Sampaikan terimakasih dan juga permohonan maaf kepada siswa. Berikan sentuhan akhir yang menarik seperti menyampaikan kutipan dari orang-orang hebat dan sebagainya. Akhiri dengan apresiasi seperti kata-kata <i>"kalian hebat telah mengikuti kegiatan dengan luar biasa, terima kasih semua. Sampai jumpa."</i> dan diikuti dengan salam <i>'Wassalamu'alaikum Wa Rohmatullohi Wa Barokatuh'</i></p>

Lampiran B.4 Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan	Deskripsi Kegiatan	Indikator
<p>Pertemuan 1 03/06/2022</p>	<p>1. Guru memberikan apersepsi terkait permainan tradisional hadang rintang dan <i>Character Strength Justice</i>, guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu siswa.</p> <p>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Siswa diberikan penjelasan mengenai cara bermain hadang rintang dan alat, bahan yang dibutuhkan.</p> <p>4. Siswa dijelaskan tentang <i>Character Strength Justice</i> dan aspek- aspek yang ada didalamnya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Citizenship</i></li> <li>• <i>Fairness</i></li> <li>• <i>Leadership</i></li> </ul> <p>5. Siswa diinstruksikan untuk mengisi angket <i>Character Strength Justice</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengenali nama, alat dan bahan permainan tradisional hadang rintang.</li> <li>• Siswa mampu menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bermain permainan tradisional</li> </ul>

Pertemuan	Deskripsi kegiatan	Indikator
Pertemuan II 16/06/2022	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apersepsi terkait permainan tradisional hadang rintang dan <i>Character Strength Justice</i>, guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu siswa.</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>3. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain hadang rintang.</li> <li>4. Siswa membuat kelompok untuk bermain hadang rintang.</li> <li>5. Guru memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan diskusi atas pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok dibawah kepemimpinan ketua</li> <li>6. Guru menjelaskan kembali peraturan yang</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> <li>• Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional Hadang</li> </ul>

	<p>harus di patuhi oleh setiap kelompok pada saat bermain hadang rintang.</p> <p>7. Siswa melakukan permainan tradisional hadang rintang. (eksperientasi).</p> <p>8. Guru melakukan refleksi setelah melakukan permainan hadang rintang dengan melaksanakan tahap 1 yaitu identifikasi untuk melihat respon siswa.</p> <p>9. Guru melakukan rekleksi tahap 2 untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mereka menunjukkan perilaku tertentu.</p> <p>10. Guru melakukan rekleksi tahap 3 Yaitu generalisasi, mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dalam dirinya.</p>	Rintang.
--	---	----------

Pertemuan	Deskripsi kegiatan	Indikator
Pertemuan III 17/06/2022	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apersepsi terkait permainan tradisional hadang rintang dan <i>Character Strength Justice</i>, guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu siswa.</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>3. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain hadang rintang.</li> <li>4. Siswa membuat kelompok untuk bermain hadang rintang.</li> <li>5. Guru memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan diskusi atas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> <li>• Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional</li> </ul>

	pembagian tugas yang	Hadang Rintang
--	----------------------	-------------------

Rinda Tri Juniarti, 2022

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



	<p>harus dikerjakan oleh kelompok dibawah kepemimpinan ketua.</p> <p>6. Guru menjelaskan kembali peraturan yang harus di patuhi oleh setiap kelompok pada saat bermain hadang rintang.</p> <p>7. Siswa melakukan permainan tradisional hadang rintang. (eksperientasi).</p> <p>8. Guru melakukan refleksi setelah melakukan permainan hadang rintang dengan melaksanakan tahap 1 yaitu identifikasi untuk melihat respon siswa.</p> <p>9. Guru melakukan rekleksi tahap 2 untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mereka menunjukan perilaku tertentu.</p> <p>10. Guru melakukan rekleksi tahap 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menerapkan aturan/cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> <li>• Siswa mampu menirukan gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> </ul>
--	---	---

--	--	--

Rinda Tri Juniarti, 2022

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pertemuan	Deskripsi Kegiatan	Indikator
	Yaitu generalisasi, mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dalam dirinya.	
Pertemuan IV 18/06/2022	<p>1. Guru memberikan apersepsi terkait permainan tradisional hadang rintang dan <i>Character Strength Justice</i>, guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu siswa.</p> <p>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain hadang rintang.</p> <p>4. Siswa membuat kelompok untuk bermain hadang rintang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> <li>• Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang</li> </ul>

Pertemuan	Deskripsi kegiatan	Indikator
	<p>5. Guru memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan diskusi atas pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok dibawah kepemimpinan ketua</p> <p>6. Guru menjelaskan kembali peraturan yang harus di patuhi oleh setiap kelompok pada saat bermain hadang rintang.</p> <p>7. Siswa melakukan permainan tradisional hadang rintang. (eksperientasi).</p> <p>8. Guru melakukan refleksi setelah melakukan permainan hadang rintang dengan melaksanakan tahap 1 yaitu identifikasi untuk melihat respon siswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menerapkan aturan/cara bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> <li>• Siswa mampu menirukan gerakan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang;</li> </ul>

Pertemuan	Deskripsi kegiatan	Indikator
	<p>9. Guru melakukan refleksi tahap 2 untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mereka menunjukan perilaku tertentu.</p> <p>10. Guru melakukan refleksi tahap 3 yaitu generalisasi, mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dalam dirinya.</p>	
<p>Pertemuan V 20/06/2022</p>	<p>1. Guru memberikan apersepsi terkait permainan tradisional hadang rintang dan <i>Character Strength Justice</i>, guru memberikan pertanyaan dan menunjuk salah satu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain Permainan Tradisional</li> </ul>

	<p>siswa.</p> <p>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain hadang rintang.</p> <p>4. Siswa membuat kelompok untuk bermain hadang rintang.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan diskusi atas pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok dibawah kepemimpinan ketua</p> <p>6. Guru menjelaskan kembali peraturan yang harus di patuhi oleh setiap kelompok pada saat bermain hadang rintang.</p> <p>7. Siswa melakukan permainan tradisional hadang rintang. (Eksperientasi).</p> <p>8. Guru melakukan refleksi setelah melakukan</p>	<p>Hadang Rintang;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain Permainan Tradisional Hadang Rintang</li> </ul>
--	--	---

Pertemuan	Deskripsi Kegiatan	Indikator
	<p>permainan hadang rintang dengan melaksanakan tahap 1 yaitu identifikasi</p>	
	<p>untuk melihat respon siswa.</p> <p>9. Guru melakukan refleksi tahap 2 untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mereka menunjukkan perilaku tertentu.</p> <p>10. Guru melakukan refleksi tahap 3 yaitu generalisasi, mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dalam dirinya</p>	



# Lampiran C HASIL PENELITIAN

## Lampiran C.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Peningkatan *Character Strength Justice*

Jenis Kegiatan	Responden KE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Perempuan	1	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4
Perempuan	2	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
Perempuan	3	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
Perempuan	4	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3
Perempuan	5	5	5	3	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3
Laki-laki	6	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5
Perempuan	7	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5
Perempuan	8	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5
Perempuan	9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Laki-laki	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Laki-laki	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4
Perempuan	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Laki-laki	13	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5
Laki-laki	14	5	5	2	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5
Laki-laki	15	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	16	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	17	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	18	5	3	2	1	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5
Laki-laki	19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Perempuan	20	4	5	3	5	5	2	5	5	4	3	5	4	4	4	4
Perempuan	21	4	4	3	5	5	4	4	5	4	3	5	3	5	4	3
Perempuan	22	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4
Perempuan	23	4	5	4	4	4	4	5	5	5	1	4	3	5	4	4
Laki-laki	24	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4
Laki-laki	25	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4
Perempuan	26	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
Laki-laki	27	4	3	4	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
Laki-laki	28	5	3	4	4	4	1	5	5	5	3	4	1	5	5	5
Laki-laki	29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Perempuan	30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
	Fsy	0,376	0,598	0,164	0,528	0,400	0,459	-0,312	0,522	0,479	0,413	-0,190	0,448	0,475	0,460	0,411
	Rtabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
	Status	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	JUMLAH
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	140
4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	124
4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	2	4	4	4	4	132
3	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	135
3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	118
3	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	122
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	145
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	144
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118
5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	147
1	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	125
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	116
1	1	1	5	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	119
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	144
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	147
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	148
5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	139
2	4	1	1	1	3	5	3	5	1	3	3	2	3	5	104
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121
2	5	4	2	4	4	4	4	3	4	1	4	2	5	4	114
1	5	3	3	1	4	4	5	1	5	3	5	3	5	5	114
4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	119
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	135
4	3	5	5	5	4	3	4	3	4	2	5	4	4	5	123
5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	1	5	4	5	5	131
4	5	4	4	5	5	4	2	1	2	2	4	4	4	4	116
4	3	4	5	1	5	1	4	1	5	1	5	2	5	4	115
4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	1	2	2	5	4	117
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	128
0,659	0,327	0,651	0,671	0,619	0,518	0,524	0,560	0,520	0,575	0,564	0,521	0,744	0,428	0,362	3820
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran C.2 Hasil Perhitungan Uji Validitas ke -2 Peningkatan *Character Strength Justice*

Jenis Kelamin	Responden KE-	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Perempuan	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Perempuan	2	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Perempuan	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5
Perempuan	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	3	3	5	4	5	4
Perempuan	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
Laki-laki	6	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
Perempuan	7	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Perempuan	8	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4
Perempuan	9	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
Laki-laki	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	11	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5
Perempuan	12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	13	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
Laki-laki	14	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Laki-laki	15	5	4	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	5	4
Laki-laki	16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	17	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Laki-laki	18	5	3	2	1	4	4	4	3	5	1	3	2	4	5	5
Laki-laki	19	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	1	4
Perempuan	20	3	5	5	5	5	2	4	5	4	3	5	4	4	4	4
Perempuan	21	4	4	5	5	5	4	3	5	4	3	5	3	5	4	3
Perempuan	22	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4
Perempuan	23	4	5	5	4	4	4	5	5	5	1	4	3	5	5	4
Laki-laki	24	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4
Laki-laki	25	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4
Perempuan	26	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
Laki-laki	27	4	3	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
Laki-laki	28	5	3	5	4	4	1	5	5	3	3	4	1	5	1	5
Laki-laki	29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Perempuan	30	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
	Fxy	0,369	0,677	0,546	0,547	0,401	0,453	0,391	0,423	0,406	0,485	0,367	0,551	0,414	0,407	0,373
	Rtabel	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,361	0,36	0,361	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36
	Status	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	JUMLAH
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	123
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	124
5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	137
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	135
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	127
5	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	5	5	134
4	5	4	2	5	5	4	5	4	4	1	4	4	5	5	129
4	5	4	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	129
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	122
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	2	5	5	132
5	5	5	4	3	4	5	1	5	3	1	4	4	5	5	134
5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	136
4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	127
4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	3	5	4	4	5	129
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	143
2	4	1	1	1	1	5	3	5	1	3	3	2	3	5	91
4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	5	4	107
2	5	4	2	4	4	1	4	3	4	1	4	2	5	4	111
5	5	3	3	1	4	4	5	1	5	3	5	3	5	5	119
4	5	4	4	3	4	4	1	4	3	2	4	4	4	4	117
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	137
5	3	5	5	5	5	3	4	3	4	2	5	4	2	5	124
5	4	5	1	1	3	4	4	3	4	1	3	4	5	4	117
4	5	4	4	5	5	3	3	1	2	2	4	4	1	4	115
4	1	3	5	5	5	1	4	1	5	1	5	2	1	4	112
4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	1	2	2	5	5	113
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	121
4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	130
0,713	0,378	0,693	0,601	0,463	0,486	0,411	0,442	0,411	0,564	0,499	0,474	0,628	0,392	0,474	3775
0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,361	
Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran C.3 Hasil Perhitungan Reliabilitas Peningkatan *Character Strength Justice*

Responden KE-	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4
4	5	5	5	4	5	4	3	4	5	3	3	5	5	4	4
5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
7	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5
8	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4
9	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
14	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5
15	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	5	4	4
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
18	5	3	4	2	1	4	4	3	3	1	3	2	4	5	5
19	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	1	4	4
20	3	5	5	5	5	2	4	5	4	3	5	4	4	4	4
21	4	4	5	5	5	4	3	5	4	3	5	3	5	4	3
22	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
23	4	5	5	4	4	4	5	5	5	1	4	3	5	5	4
24	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4
25	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4
26	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
27	4	3	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
28	5	3	5	4	4	1	5	5	3	3	4	1	5	1	5
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
VARIANS	0,392	0,441	0,461	0,393	0,257	0,806	0,562	0,323	0,392	1,030	0,395	0,852	0,672	1,030	0,317
Jumlah varians butir	24,3092														
Varians Total	3775														
R11	1,029														
Reliabilitas	Sangat Tinggi														

P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	JUMLAH
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	123
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	124
5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	137
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	135
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	127
5	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	5	5	134
4	5	4	2	5	5	4	5	4	4	1	4	4	5	5	129
4	5	4	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	129
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	122
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	2	5	5	132
5	5	5	4	3	4	5	1	5	3	1	4	4	5	5	134
5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	136
4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	127
4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	3	5	4	4	5	129
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	143
2	4	1	1	1	1	5	3	5	1	3	3	2	3	5	91
4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	5	4	107
2	5	4	2	4	4	1	4	3	4	1	4	2	5	4	111
5	5	3	3	1	4	4	5	1	5	3	5	3	5	5	119
4	5	4	4	3	4	4	1	4	3	2	4	4	4	4	117
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	137
5	3	5	5	5	5	3	4	3	4	2	5	4	5	5	124
5	4	5	1	1	3	4	4	3	4	1	3	4	5	4	117
4	5	4	4	5	5	3	3	1	2	2	4	4	1	4	115
4	1	3	5	5	5	1	4	1	5	1	5	2	1	4	112
4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	1	2	2	5	5	113
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	121
4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	130
0,616	0,740	0,737	1,275	1,413	1,137	1,068	1,413	1,292	0,897	1,775	0,557	0,892	1,390	0,185	3775

Lampiran C.4 Hasil Pengolahan Data *Character Strength Justice* dengan SPSS 25

<b>Descriptive Statistics</b>						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	116	136	3187	127.48	5.409
Posttest	25	131	150	3503	140.12	5.925
Valid N (listwise)	25					

Lampiran C.5 Hasil Pengolahan Data Hasil *Character Strength Justice* Indikator *Citizenship, Fairnes, Dan Leadership* dengan SPSS 25

a. *Citizenship*

<b>Descriptive Statistics</b>						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	33	50	1094	43.76	3.822
Posttest	25	40	50	1138	45.52	3.765
Valid N (listwise)	25					

b. *Fairnes*

<b>Descriptive Statistics</b>						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	29	50	1076	43.04	5.358
Posttest	25	34	50	1081	43.24	5.011
Valid N (listwise)	25					

c. *Leadership*

<b>Descriptive Statistics</b>						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	26	50	1046	41.84	4.939
Posttest	25	32	50	1059	42.36	5.090
Valid N (listwise)	25					

Lampiran C.6 Hasil Pengolahan Data Uji Normalitas *Character Strength Justice* dengan SPSS 25

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.145	25	.188	.953	25	.288
Posttest	.085	25	.200*	.967	25	.577

Lampiran C.7 Hasil Pengolahan Data Uji Normalitas *Character Strength Justice* Indikator *Citizenship*, *Fairnes*, Dan *Leadership* dengan SPSS 25

a. *Citizenship*

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.148	25	.166	.932	25	.098
Posttest	.154	25	.129	.905	25	.024

b. *Fairnes*

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	25	.140	.883	25	.008
Posttest	.133	25	.200*	.932	25	.096

c. *Leadership*

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.129	25	.200*	.972	25	.698
Posttest	.178	25	.040	.895	25	.014

Lampiran C.8 Hasil Pengolahan Data Uji Homogenitas *Character Strength Justice* dengan SPSS

25

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	6.753	7	9	.005
	Based on Median	.633	7	9	.720
	Based on Median and with adjusted df	.633	7	2.000	.728
	Based on trimmed mean	5.517	7	9	.011

Lampiran C.9 Hasil Pengolahan Data Uji Homogenitas *Character Strength Justice* Indikator *Citizenship, Fairnes, Dan Leadership* dengan SPSS 25

a. *Citizenship*

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.882	7	15	.144
	Based on Median	.751	7	15	.635
	Based on Median and with adjusted df	.751	7	6.483	.644
	Based on trimmed mean	1.664	7	15	.193

b. *Fairnes*

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.921	1	48	.342
	Based on Median	.636	1	48	.429
	Based on Median and with adjusted df	.636	1	39.920	.430
	Based on trimmed mean	.773	1	48	.384

c. *Leadership*

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	3.279	4	18	.035
	Based on Median	1.884	4	18	.157
	Based on Median and with adjusted df	1.884	4	15.034	.165
	Based on trimmed mean	3.252	4	18	.036

Lampiran C.10 Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis *Character Strength Justice* dengan SPSS 25

**Paired Samples Test**

Pair		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-12.080	5.830	1.166	-14.487	-9.673	-10.360	24	.000



LAMPIRAN D DOKUMENTASI BERUPA FOTO KETIKA PENELITIAN





