

Nomor Daftar: 134/S/PGSD/26/VIII/2022

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL
BERBASIS SOCRATIC METHOD
TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



oleh
Intan Pangestika
NIM 1806792

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022**

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC*
METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Intan Pangestika

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

©Intan Pangestika
Universitas Pendidikan Indonesia
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.

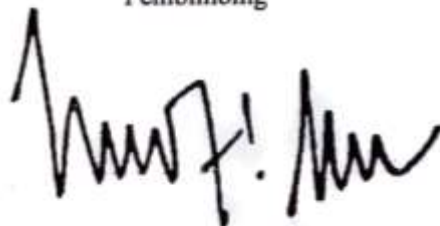
LEMBAR PENGESAHAN

INTAN PANGESTIKA

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC*
METHOD TERHADAP PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER
KEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



Dr. Lutfi Nur, M.Pd

NIP 198905202015041004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd

NIP 196112201986021001

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC*
METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Intan Pangestika

1806792

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan dari kegiatan permainan tradisional yang diintegrasikan dengan penerapan metode sokratik atau *socratic method* terhadap penguatan nilai karakter mandiri siswa di sekolah dasar serta untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap kegiatan tersebut. Permainan tradisional pada penelitian ini menggunakan permainan balap karung, gobak sodor, boy boyan, dan ular naga. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kombinasi atau *mix method* dengan mengombinasikan 2 pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif dan dilakukan dengan desain eksplanatori. Sampel penelitian masing-masing untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdiri dari 33 siswa kelas V sekolah dasar. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian skala sikap yaitu angket penilaian karakter mandiri serta lembar respon siswa dan hasil wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* pada siswa sekolah dasar terdapat peningkatan yang signifikan terhadap nilai karakter mandiri siswa sekolah dasar. Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan karakter mandiri siswa selama mengikuti kegiatan permainan tradisional.

Kata kunci: permainan tradisional, *socratic method*, karakter mandiri.

**IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAME-BASED SOCRATIC
METHOD TOWARDS THE DEVELOPMENT OF CHARACTER VALUES
INDEPENDENCE OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Intan Pangestika

1806792

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of character education for elementary school students. The purpose of this study was to identify the influence of the application of traditional game activities integrated with the application of Socratic method or socratic method on the development of character values of independence of students in elementary school and to determine how the response of teachers and students to these activities. Traditional games in this study using sack race game, gobak sodor, boy boyan, and dragon snake. This study was conducted using a combination method or mix method by combining 2 approaches, namely Quantitative Approach and qualitative approach and carried out with explanatory design. The sample of each study for the experimental class and the control class consisted of 33 students of the fifth grade of elementary school. The research Data were collected using the attitude scale research instrument, namely the independence character assessment questionnaire and Student Response Sheets and teacher interview results. The results showed that the implementation of traditional games based on socratic method in elementary school students there is a significant increase in the value of the independence of elementary school students. This study has implications for the development of Students ' Independence character during the traditional game activities

Keywords: *traditional games, socratic method, independence character.*

Daftar Isi

LEMBAR HALAMAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined. ii
SURAT PERNYATAAN	3
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
Daftar Isi	6
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Secara Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Secara Praktis	Error! Bookmark not defined.
1.5 Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
1.6 Asumsi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7 Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pendidikan Nilai Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.2 Karakter Mandiri	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Karakter Mandiri	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Fungsi Karakter Mandiri	Error! Bookmark not defined.

2.3 Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Definisi Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Jenis-Jenis Permainan Tradisional	...	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Manfaat Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.4 Metode Sokratik atau <i>Socratic Method</i>	...	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Definisi Metode Sokratik	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Karakteristik Metode Sokratik	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Tahapan Metode Sokratik	Error! Bookmark not defined.
2.5 Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6 Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.8 Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.

4.2.1 Permainan Tradisional berbasis <i>Socratic Method</i> terhadap	Error!
Bookmark not defined.	
Penguatan Nilai Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
4.2.2 Respon Guru dan Siswa Terhadap Perkembangan Nilai Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
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-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Karakter Mandiri Siswa SD.....	27
Tabel 3.3 Bobot Penilaian Karakter Mandiri.....	27
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Analisis Item Pernyataan Instrumen Penelitian.....	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	30
Tabel 3.6 Kegiatan Penelitian.....	34
Tabel 4.1 Data Hasil penelitian.....	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	42
Tabel 4.4 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata.....	43
Tabel 4.5 Hasil Analisis Indikator Kreatif.....	44
Tabel 4.6 Hasil Analisis Indikator Inovatif.....	45
Tabel 4.7 Hasil Analisis Indikator Percaya Diri.....	46
Tabel 4.8 Hasil Analisis Indikator Disiplin.....	47
Tabel 4.9 Hasil Analisis Indikator Kerja Keras.....	48

Daftar Pustaka

- Abdullah Irwan. (2017). Glokalisasi Identitas Melayu(Widodo & Lumintuarso, 2017): Potensi dan Tantang Budaya dalam Reproduksi Kemelayuan. *Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(No 2), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1161/mhj.v5i2.742.g659>
- Agung, P & Asmirah, Y. (2018). Penguatan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158.
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Penguatan. Edu Publisher
- Ali Ridho. (2013). Prinsip-Prinsip Penguatan Instrumen Penelitian. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta
- Banu Setyo Adi et al. (2020). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal pendidikan Anak*, 33.
- Bećirović, S., & Delić a, H. (2016). *Socratic method as an Approach to Teaching. European Researcher*, Is. 10
- Bilda, W. (2016). Pendidikan karakter terencana melalui pembelajaran matematika. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 46–53.
- Chusnani, D. (2013). Pendidikan Karakter Melalui Sains. *Jurnal Kebijakan Dan Penguatan Pendidikan*, 1(Vol. 1 No. 1 (2013): Januari), 9–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v1i1.1502>
- Dahliyana, A. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah. *Jurnal Sosioreligi*, 15, 54–64. <http://hdl.handle.net/11617/1760>
- Dikbud, B., & Tokyo, K. (n.d.). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- DIKBUD. (2017). Pemajuan Kebudayaan (Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6055). Lembaran Negara Republik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, 73,5. www.peraturan.go.id

- Fitria, S. E., & Ariva, V. F. (2019). Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan Dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang Di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 18(3), 197–208. <https://doi.org/10.25124/jmi.v18i3.1732>
- Gumilar, S., & Budiman, D. M. (2018). Meningkatkan Argumentation Skill Dan Kemampuan Kognitif Calon Guru Ipa Sd Melalui Socratic method. *Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 4(1), 23–32. <https://doi.org/10.30870/gravity.v4i1.3115>
- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat. *ACADEMICA Fisip Untad*, 05(02), 1057–1070.
- Junaedah, J., Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). *The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. International Education Studies*, 13(10), 88. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Lestari, R. (2012). Nyanyian sebagai metode pendidikan karakter pada anak. 131–136. <http://hdl.handle.net/11617/1760>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Marzoan, Hamidi. (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>
- Nor Izatil Hasanah & Hardiyanti Pratiwi. (2016). Penguatan Anak Melalui Permainan Tradisional. Sleman, Yogyakarta, Indonesia: Aswaja Pressindo.
- Nur, H. (2013). Building children's character through traditional games. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1), 87–94.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas

IV SDLB. JASSI_anakku, 20(1), 44–45.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/22711/11165>

- Pangestuti, D. S., Latifah, N., Guru, P., Dasar, S., & Tangerang, U. M. (2019). Pengaruh Metode Socriates Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. 3(1), 85–94.
- Pramudyani, A. V. R. (2020). Traditional Game of Ular Naga for Early Childhood Development from Teacher's Perspective. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.48>
- Pupuh Fathurrohman, Aan Suryana, Fenny Fatriany. (2013). Penguatan Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rusmana, N. 2009. Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi). Bandung: Rizqi Press
- Saftari, Maya, N. F. (2019). ASSESSMENT OF AFFECTIVE DOMAIN IN ATTITUDE SCALE STMIK Atma Luhur , Universitas Sriwijaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7(1), 71–81. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>
- Sahabuddin, R. (2016). Pengaruh Role Overload Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Badan Kepegawaian Dan Diklat Daerah Kabupaten Mamuju Tengah. *Jurnal Economic*, 4, 24–34.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sholihah, D. A., & Shanti, W. N. (2017). Disposisi Berpikir Kritis Matematis dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Socrates. *JKPM Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017 e ISSN : 2549-8401 ; p ISSN : 2339-2444*. 4, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkpm.4.2.2017.1-9>
- Sugiyono. 2019. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Penguatan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

- Witarsa, R. R. (2021). Pendidikan Karakter (Konsep dan Penerapannya). Bandung: Yrama Widya.
- Wuryandani, W., & Dkk. (2016). The Implementation of Self-Reliance Character Education At Muhammadiyah Boarding School. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2, 208–216.
- Yoga Awalludin Nugraha et al. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning. *Journal of Primary Education*, 224.
- Yopa Taufik Saleh, Mohammad Fahmi Nugraha, M. N. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 1, 127–138. Permainan Tradisional “Boy-boy”, Perkembangan Sosial, Anak Sekolah Dasar.
- Zarkasih Putro, K. (2016). APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 16(1), 19–27. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/1170>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Tradisional Balap Karung.....	13
Gambar 2.2 Permainan Tradisional Balap Karung.....	13
Gambar 2.3 Permainan Tradisional Boy Boyan.....	14

Gambar 2.4 Permainan Tradisional Boy Boyan.....	14
Gambar 2.5 Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	15
Gambar 2.6 Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	15
Gambar 2.7 Permainan Tradisional Ular Naga.....	16
Gambar 2.8 Permainan Tradisional Ular naga.....	16
Gambar 3.1 Desain Eksperimen.....	24
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Perbedaan Persentase Nilai Rata-Rata.....	40
Gambar 4.2 Kemampuan Kreatif.....	50
Gambar 4.3 Kemampuan Inovatif.....	51
Gambar 4.4 Kemampuan Percaya Diri.....	52
Gambar 4.5 Kemampuan Disiplin.....	53
Gambar 4.6 Kemampuan Kerja Keras.....	54