

Gita Mustika, 2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

No Daftar : 139/S/PGSD26/VIII/2022

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS METODE
SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar`**



Oleh

GITA MUSTIKA

1802108

PROGRAM STUDI S1PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS TASIKMALAYA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Oleh
Gita Mustika

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Gita Mustika
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto *copy*, atau cara lainya tanpa izin dari penulis

Gita Mustika, 2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

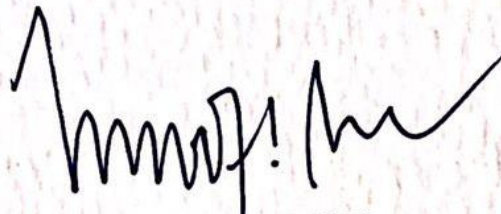
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

GITA MUSTIKA

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS
METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



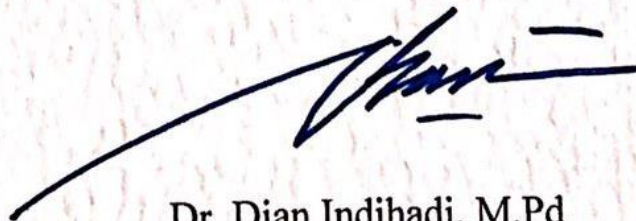
Dr. Lutfi Nur, M.Pd

NIP. 198905202015041004

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd

NIP. 19612201986021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya, Gita Mustika menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional boy-boyyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan pedoman dan etika yang berlaku di dalam dunia pendidikan dan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila dalam skripsi ini ditemukan adanya pelanggaran terhadap karya saya.

Tasikmalaya, Agustus 2022

Penulis

Gita Mustika

1802108

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT., yang telah memberikan rahmat serta hidayah kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boyyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Selesainya Skripsi ini tentunya berkat kerja keras dan doa kedua orang tua serta pertolongan Allah SWT., Serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang membantu penulis dalam mengatasi berbagai masalah dan kesulitan. Semoga Allah SWT., membalas semua kebaikan dan amal dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi.

Akhir kata, penulis menyampaikan trimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing, memotivasi serta mendoakan hingga skripsi ini selesai dengan tepat waktu. Besar harapan semoga skripsi ini dapat membantu menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tasikmalaya, Juli 2022

Penulis

Gita Mustika

1802108

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh

Gita Mustika; Lutfi Nur

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik. Karena masih jarang ditemukannya penerapan metode sokratik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Metode sokratik merupakan metode yang cukup efektif dalam penerapannya. Variabel penelitian ini adalah Permainan Tradisional Boy-boyan (X) sedangkan Motivasi Belajar Siswa variabel (Y). Dalam metode penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain penelitian quasi eksperimen one grup pretest posttest. Dengan populasi seluruh siswa kelas tinggi di SDN Sukamulya dan sampel 20 siswa kelas IV SDN Sukamulya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dari *E-morpe* yang di adopsi dari bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd. pengelolaan data pada penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel dan SPSS 16.0*. Hasil dari penelitian ini yaitu variable X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji *paired simple T-Test* yang memiliki nilai 0,00 yang berarti terdapat hasil yang signifikan.

Kata Kunci : *Metode sokratik, Boy-boyan, Motivasi belajar, Permainan Tradisional*

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh
Gita Mustika; Lutfi Nur
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRACT

This study aims to determine students' learning motivation through traditional boy-boy games based on the socratic method. Because it is still rare to find the application of the socratic method in learning in elementary schools. The socratic method is a method that is quite effective in its application. The variable of this research is the Boy-boy Traditional Game (X) while the Student's Learning Motivation is the variable (Y). In this research method using quantitative methods, with a quasi-experimental research design one group pretest posttest. With a population of all high grade students at SDN Sukamulya and a sample of 20 grade IV students at SDN Sukamulya. The research instrument used was an E-morpe dare questionnaire which was adopted from Dr. Lutfi Nur, M.Pd. data management in this study using the help of Microsoft Excel and SPSS 16.0. The results of this study are variable X has a significant influence on variable Y, this is indicated by the value of the paired simple T-Test test which has a value of 0.00 which means there are positive results. significant.

Keywords: *Socratic method, Boy-boy, Motivation to learn, Traditional Games*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teori	4
1.4.2 Manfaat Praktik	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Motivasi Belajar	6
2.2 Jenis-jenis Motivasi Belajar	6
2.3 upaya meningkatkan Motivasi belajar	7
2.4 Permainan Tradisional.....	8
2.5 Peran Permainan Tradisional	9
2.6 Permainan Tradisional Boy-Boyan	10
2.7 Metode Sokratik	11
2.7.1 Pengertian Metode Sokratik.....	11
2.7.2 Tujuan dan Manfaat Metode Sokratik.....	11
2.7.3 Langkah-langkah Metode Sokratik	12
2.8 Penelitian Yang Relevan	12
2.9 kerangka berfikir	13
2.10 Anggapan Dasar	13

2.11 Hipotesis.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Desain Penelitian.....	15
3.3 Populasi dan Sampel	16
3.4 Populasi Penelitian	16
3.5 Sampel Penelitian.....	16
3.6 Instrumen Penelitian	16
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.8 Prosedur Penelitian	23
3.9 Teknik Analisis Data.....	27
3.10 Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Deskripsi Data	31
4.2.1 Uji Asumsi	31
4.2.2 Uji Normalitas	31
4.2.3 Uji Homogenitas	32
4.2.4 Uji Paired Simple T-Test	33
4.3 Pembahasan.....	34
4.4 Hasil Permainan Tradisional Boy-boyyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	36
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
5.1 Simpulan	39
5.2 Implikasi.....	39
5.3 Rekomendasi	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	44
RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2019).peningkatan motivasi belajar pesta didik dalam pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran *Quantum l earning* kelas IV SD/MI, Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakar, R. (2014). *The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Damanik. (2021). Meningkatkan motivasi belajar siswa. Binjai : e-ISSN 2620-9209.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Esterina, dkk. (2022).Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ips Kelas IV. Singkawang : Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial p-ISSN2355-0236 e-ISSN 2684-6985.
- Gunu, s. (2021). Pengaruh metodepermainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA pada siswa sekolah dasar Negeri 70 Boddia Kecamatan galesong Kabupaten Takalar : Lembaga pertputakaan dan penerbitan
- Hamdu, G. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar: Jurnal penelitian pendidikan Vol.12 No. 1 ISSN 1412-565X.
- Iswinarti. (2010). Nilai-Nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan. Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- Khodijah, N. (2006). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Misbakhul,. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui permainan tradisional di kampung main ojopohit : e-ISSN: 2686-6234, 61-8
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.

- Nugraha, dkk. (2021). Pengaruh ermainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS SD. Kudus : Jurnal Unessa.id
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>.
- Nur, dkk (2019). *Electronic rubric for motivation physical education .: conf series* 1318012129
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Pemajuan kebudayaan.
- Pidarta, Made, (1990). Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rahmawati, Ami.(2009). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Redhana. (2014). Pengaruh model pembelajaran seminar Socrates terhadap hasil belajar siswa. Cakrawala pendidikan, 33(I),27-38.
- Sardiman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
- sudarwan Danim, (2010). *Kepemimpinan Pendidikan Kepemimpinan Jenius (IQ + EQ), Etika, Perilaku Motivasional, dan Mitos*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono . (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono . (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono . (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susiani dan suranata.(2014). Implementasi metode sokratik melalui lesson study untuk meningkatkan berfikir kritis siswa. 10.30653/001.201711.4.
- Syaodih, E. dan Agustin, M. (2013). Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak. Bandung: UPI.
- Taufik, y, dkk. (2017). Model permainann tradisional boy-boyyan untuk meningkatkan perkembangan social anak sekolah dasar. Tasikmalaya: jurnal pendidikan sekolah dasar P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122.

Gita Mustika, 2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYYAN BERBASIS METODE SOKRATIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

Wahyuningsih, Sri. (2009). Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun.

Bandung: Sandiarta Sukses.