

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Silmi Nuraliefah

1807744

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

2023

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Silmi Nuraliefah

NIM 1807744

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

© Silmi Nuraliefah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

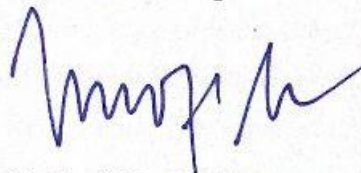
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SIDANG SKRIPSI
SILMI NURALIEFAH
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS
***SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN**
KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M
NIP. 198905202015041004

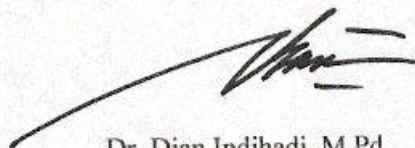
Pembimbing II



Rosarina Giyartini, M.Pd.
NIP 197601172008122001

Mengetahui,

Ketua Perogram Studi PGSD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.
NIP. 196112201986021001

Abstrak

Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya, di dalamnya terdapat nilai-nilai etika dan moral, peran permainan tradisional menjadi pusat pengembangan budaya lokal untuk menumbuhkan nilai karakter dan sosial pada anak, serta berpengaruh pada gerak dasar anak dengan mengembangkan kemampuan kerjasama, semangat yang tinggi serta menyusun strategi dan kelincahan. Karakter kerjasama sangat penting dimiliki oleh siswa sekolah dasar, karena untuk menjalin kerukunan antar anak sebagai makhluk sosial dan tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama siswa melalui pertamainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya sebanyak 25 orang siswa yang terdiri dari 12 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yaitu melalui dokumentasi dan test. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket kerjasama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 26. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat perubahan kerjasama yang dilihat dari nilai rata-rata tes awal (*pretest*) yaitu 9.76, kemudian melakukan *treatment* melalui permainan tradisional boy-boyan dengan memperhatikan tahapan-tahapan *socratic method* yakni; (1) eksperientasi (Experience), (2) Identifikasi (Identify), (3) Analisis (Analyze), (4) Generalisasi (Generalize), sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan sesuai tahapan, dan diketahui peningkatan setelah melaksanakan tes akhir (*posttest*) dengan nilai rata-rata 14.32.

Berdasarkan hasil angket tes kerjasama siswa yang berjumlah dua puluh lima orang ini mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan meningkat dari sebelumnya, maka ada pengaruh terhadap kemampuan kerjasama siswa melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*. Proses peningkatan kemampuan kerjasama di sekolah dasar melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* yang sesuai dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.

Traditional games are games that are passed down from one generation to the next, in which there are ethical and moral values, the role of traditional games is to become a center for the development of local culture to foster character and social values in children, and influence children's basic movements by developing cooperative abilities. high spirits and strategy and agility. The character of cooperation is very important for elementary school students, because it is to establish harmony between children as social beings and cannot be separated from their community. The purpose of this study is to determine the improvement of students' cooperation skills through traditional boy-boyan games based on the Socratic method. This study used an experimental method with a one group pre-test post-test design. The population in this study were fifth grade students at SDN Sukamulya, Tasikmalaya City, consisting of 25 students consisting of 12 female students and 13 male students. Data collection techniques are through documentation and testing. The instrument in this study used a cooperation questionnaire. The data analysis technique used in this study is by using the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using SPSS 26. The results of this study are that there is a change in cooperation as seen from the average value of the initial test (pretest), namely 9.76, then perform treatment through traditional boy-boyan games by paying attention to the stages of the socratic method namely; (1) experimentation (Experience), (2) Identification (Identify), (3) Analysis (Analyze), (4) Generalization (Generalize), so that the implementation of the treatment goes according to the stages, and it is known that the increase after carrying out the final test (posttest) with the average value is 14.32.

Based on the results of the student collaboration test questionnaire, totaling twenty five people, getting an overall average score increased from before, so there is an influence on the ability of student cooperation through traditional boy-boy games based on the socratic method. The process of increasing cooperation skills in elementary schools through traditional boy-boy games based on the appropriate socratic method can be effective in increasing cooperation skills.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
HALAMAN PENGESAHAN	ii	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME		iii
KATA PENGANTAR	iv	
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	v	
ABSTRAK.....	viii	
<i>ABSTRACT</i>	ix	
DAFTAR ISI.....	x	
DAFTAR TABEL.....	xii	
DAFTAR GAMBAR	xiii	
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv	
BAB I PENDAHULUAN.....	1	
1.1 Latar Belakang	1	
1.2 Identifikasi Masalah.....		
1.3 Rumusan Masalah.....	4	
1.4 Tujuan Penelitian	4	
1.5 Manfaat Penelitian	4	
1.6 Struktur Penelitian	5	
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7	
2.1 Hakikat Kerjasama.....	7	
2.2 Permainan Tradisional	9	
2.3 <i>Socratic Method</i>	15	
2.4 Hasil Penelitian Terdahulu.....	20	
2.5 Kerangka Berfikir	22	
2.6 Hipotesis	23	
BAB III METODE PENELITIAN	25	
3.1 Metode Penelitian	25	
3.2 Desain Penelitian	25	
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	26	

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5 Instrumen Penelitian	27
3.6 Prosedur Penelitian	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Temuan	45
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	64
5.1 Simpulan	65
5.2 Implikasi	65
5.3 Rekomendasi.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIDUP	88

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. (2020). *The future of Organization Communication In The Industrial Era 4.0: Book Chapter Komunikasi Organisasi*. Bandung: Media Akselerasi.
- Ahmad, Y. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- B.W. Prasetyo, Dkk, (2010). Pengaruh Permainan Tradisionl Terhadap Kompetensi Interperosnal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD. *Jurnal: Psikologi UNDIP*, Vol. 8, No. 2
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- David W. Johnson. (2010). *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama*. Jakarta: Nusamedia.
- Endraswara, S. (2011). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Endaswara, S. (2010). *Folklor Jawa: Macam, Bentuk dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Husdarta, & Kusmaedi, N. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta..
- Hozali, & Imam. (2009). “*Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* “. Semarang : UNDIP.
- Hartono, & Soetanto. dkk. (2013). *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Harsanto, & Radno. (2007). “*Pengelolaan Kelas yang Dinamis*” Yogyakarta: Kanisius.
- Kadir, A. (2015). *Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar*. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Kusumawati, Dian, A. (2017). *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif pada Anak B di TK Aba Plosokerep Bunder Patuk Gunung Kidul*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kusmaedi, N. (2010). *Modul Permainan Tradisional*. FPOK UPI.
- Laksmitaningrum, Ade. A. (2017). *Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjaskeorkes di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIK UNY, 2017.
- Maasawet, E. T. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Vi Kota Samarinda*. Kalimantan Timur: Jurnal Pendidikan

Biologi FKIP Universitas Mulawarman Vol.2 No.1 [Online] Tersedia
<http://journals.ojs.fkip.ummetro.ac.id>. Diakses tanggal 23 November
2017 pukul 14.30.

- Mayke, S. & Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo.
- Mulyani. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, 3 (1), 87-94.
- Pidarta, M. (1990). *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratiwi Wiwik, (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. TADBIR: Jurnal Menejemen Pendidikan Islam, Vol .5 No 2, Agustus 2017.
- Pidarta ,Mode, 1990. Cara Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan, & Akdon. (2011) . *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rukiyati, Sutarni, N. & Priyoyuwono. (2014). *Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, IV(2) (Online), (www.journal.uny.ac.id), diakses 11 juni 2018.
- Rusmana, A. (2020). *The Future of Organization Communication In The Industrial Era 4.0: Book Chapter Komunikasi Organisasi*. Bandung: Media Akselerasi.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik, dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Rina, Wijayanti, (2014). Permainan Tradisional Sebagai Permainan media Pengembang Kemampuan Sosial Anak.Cakrawala Dini: Vol 5 No. 1, Mei 2014.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widyasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Saputra, Y. M. & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta: Depdiknass, Dikti, Direktorat P2TK2P.
- Siagawati, dkk. (2006). *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudaryono, Dr. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok:PT.Raja Grafindo Husada.
- Sujiono, Bambang, & Sujiono, Y.N. (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Saleh, Y.dkk (2017) *Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd*. ELSE (*Elementary School Education Journal*): Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Sekolah Dasar. 1 (2B), hlm 127-138.

- Soekanto, & Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perdsada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, & Wiratna. *SPSS untuk Paramedis*. Yogyakarta: Gava Media.
- Syaodih, E. & 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-boyan untuk meningkatkan perkembangan social anak sekolah dasar*. Tasikmalaya: jurnal pendidikan sekolah dasar P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122.
- T. Abdrian, (2012). Permainan Tradisional Dalam Bentuk Karakter Anak. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 (1), 121-134.
- Wildan, M. (2017). *Makna Dibalik Lagu Permainan Tradisional yang Mulai Ditinggalkan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yunarti, T. (2011). *Pengaruh Metode Socrates terhadap Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA*. Bandung: UPI.
- Y.N Ekawati, N.E Saputra, (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2 (2), 48-53.