Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Berbasis *Socratic Method* Terhadap Peningkatan Karakter Humanity Siswa di Sekolah Dasar

Author:
Anita Siti Nuraeni[1]
Lutfi Nur[2]

Afiliation:
Universitas Pendidikan Indonesia[1,2]

Corresponding email
anitasitinuraeni4@upi.edu

Histori Naskah:
Submit: 2022-08-01
Accepted: 2022-08-09
Published: 2022-08-10

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Perkembangan teknologi membawa dampak yang sangat berpengaruh terhadap generasi muda bangsa Indonesia. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yaitu berkurangnya nilai moral pada diri anak. Dimana pada zaman sekarang anak mulai meniru konten-konten yang kurang baik dan memanfaatkan teknologi dengan kurang bijak. Untuk menghindari peristiwa tersebut, maka diperlukan pendidikan karakter terhadap anak sejak dini. Masa anak merupakan masa bermain, sehingga melalui permainan tradisional akan mempermudah terbentuknya karakter yang baik bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*. Dari analisis data melalui uji hipotesis (uji *paired sample t*-test) diperoleh hasil dari kelas eksperimen diperoleh nilai signifikasi 0,000 kurang dari 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,000<0,05 sehingga setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* pada kelas eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikasi 0,012 kurang dari 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,012<0,05 sehingga setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bebentengan secara konvensional pada kelas kontrol terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* memberi pengaruh terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa

Kata kunci: Karakter *Humanity*; Pendidikan Karakter; Permainan Tradisional; Sekolah Dasar; *Socratic Method*

Pendahuluan

Menurut teori pendidikan seseorang dapat dikatakan berkarakter, apabila memiliki potensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang teraktualisasi dalam kehidupannya (Afandi, 2011). Karakter dapat terbentuk berawal dari pengetahuan (knowledge), kemudian perbuatanan (acting) dan pada akhirnya menjadi sebuah kebiasaan (habit). Jadi untuk membentuk sebuah karakter tidak hanya sebatas memberi pengetahuan saja, akan tetapi harus disertai dengan perbuatan sehingga dapat menjadi kebiasaan. Sesuai dengan pernyataan Musfiroh dalam (Nuryasana et al., 2017), menyatakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan perilaku individu dengan cara membentuk karakter melalui tiga aspek yaitu knowledge, feeling, dan acting yang dilaksanakan secara berkesinambungan.

Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa (Sudrajat, 2011). Salah satu urgensi pendidikan karakter yaitu program pemerintah yang bernama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK merupakan usaha untuk membudayakan pendidikan karakter di sekolah. Program PPK bertujuan untuk mendorong dan membagi

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

rata pendidikan yang berkualitas dan bermoral di seluruh bangsa (Miftah Nurul Annisa, 2020). Program ini diterbitkan dalam Peraturan Presiden Nomor 87 pasal 2 Tahun 2017 tentang Penguatan Penddikan Karakter (PPK).

Menurut Sri Narwati dalam Purnomo (2014) menyatakan bahwa untuk memperbaiki dan memajukan sebuah bangsa khususnya bagi generasi muda pendidikan karakter sangat berperan penting, karena tujuan pendidikan karakter adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Menurut Menteri Pendidikan Nasional dalam pertemuan dengan pimpinan Pascasarjana Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) seluruh Indonesia mengatakan "Pendidikan karakter harus dimulai dari SD, karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang (Kurniawan, 2015). Dasar pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*), sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Karena usia ini sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya (Afandi, 2011).

Masa anak adalah masa yang identik dengan bermain (Veldman et al., 2018). Menurut Herlock dalam Iswinarti (2017, hlm. 3) dalam tahapan bermain, anak sekolah dasar terdapat pada tahap bermain (*play stage*). Permainan tradisional merupakan permainan yang turun temurun (diwariskan) yang didalamnya terkandung nilai-nilai kebaikan dan memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2017, hlm. 7). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan macam-macam aspek perkembangan anak, seperti; aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis dan aspek nilai-nilai/moral (Penanaman et al., 2017).

Dengan demikian, sebagai seorang guru harus mampu menanamkan karakter yang baik pada diri siswa. Salah satu cara untuk untuk mengembangkan nilai karakter anak yaitu melalui permainan tradisional (Agustini, 2020). Karena dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kebaikan dan memiliki manfaat untuk membantu tahap perkembangan anak (Rianto, 2021). Oleh karena itu permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak di sekolah dasar. Menurut Suyadi dalam Hasanah (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan.

Menurut Maxwell metode Socrates adalah suatu proses dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang membutuhkan penjelasan untuk menunutun seseorang mendapatkan pengetahuan baru melalui langkah-langkah kecil (Sholihah et al., 2017).

Studi Literatur

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menelaah terlebih dahulu penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Ferina Agustina pada tahun 2020 yang berjudul "Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam Pembelajaran IPA". Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat karakter yang muncul melalui permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA yaitu karakter kerja sama (Agustini, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Ela Susilawati, Ngemas Syifa Lulu Meiesyah, dan Resna A Soerawidjadja pada tahun 2017 yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017".

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

Adapun jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Mixed Method*, pendekatan kuantitatif meggunakan desain penelitian *pre eksperimental* dengan jenis *one group pre-post test design* sedangkan pendekatan kualitatif menggunakan studi kasus. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 (Interaksi et al., 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Belinda Sukmawati dan Gregorius Ari Nugrahanta pada tahun 2022 yang berjudul "Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun". Adapun jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa buku pedoman permainan tradisional efektif untuk digunakan dan berpengaruh terhadap karakter hati nurani. Dibuktikan dengan N-gain score yakni 69,066% yang tergolong ke dalam jenis efektivitas "Sedang" (Sanata & Yogyakarta, 2022).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena dengan pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data hasil penelitian secara nyata dalam bentuk angka sehingga data tersebut dapat dianalisis dengan mudah dan ditafsirkan menggunakan perhitungan statistik yang kemudian penafsirannya digunakan untuk mengetahui peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *quasi eksperimen design* dengan bentuk desain penelitian *nonequivalent control grup* design, dalam desain ini terdapat dua kelompok (kelompok kontrol dan eksperimen) yang kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Payadnya & Jayantika, 2018, hlm.9). Pada penelitian ini, peneliti akan mengukur fenomena yang terjadi sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan (*treatment*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Mangkubumi yang berjumlah 92 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 32 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa angket yang berisi 30 item pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 15 pernyataan negatif. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan rata-rata (*Paired Sampel T-Test*) menggunakan *software* SPSS Versi 24.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan tradisional berbasis *Socratic Method* dan kelas control yang diberi perlakuan berupa permainan tradisional secara konvensional. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil:

Tabel 1. Data Pretest Karakter *Humanity* Siswa

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	16	16
2.	Skor Rata-Rata	103,75	102,56
3.	Simpangan Baku	9,801	8.116
4.	Skor Minimal	77	90

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

5.	Skor Maksimal	120	114

Pengolahan data awal (*pretest*) menggunakan *software* SPSS Versi 24, berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang memperoleh skor rata-rata 103,75; simpangan baku 9,801; skor minimal 77 dan skor maksimal 120. Sedangkan kelas control yang berjumlah 16 orang memperoleh skor rata-rata 102,56; simpangan baku 8,116; skor minimal 90; dan skor maksimal 114.

Tabel 2. Data Posttest Karakter *Humanity* Siswa

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah Siswa	16	16
2.	Skor Rata-Rata	110,88	105,44
3.	Simpangan Baku	7,745	5,086
4.	Skor Minimal	91	98
5.	Skor Maksimal	123	114

Pengolahan data akhir (*posttest*) menggunakan *software* SPSS Versi 24, berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang siswa memperoleh skor rata-rata 110,88; simpangan baku 7,745; skor minimal 91; dan skor maksimal 123. Sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 16 orang siswa memperoleh skor rata-rata 105,44; simpangan baku 5,086; skor minimal 91; dan skor maksimal 114.

Pembahasan

Pada penelitian ini data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis melalui uji prasyarat sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana distribusi pada data yang diperoleh. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50 orang siswa dengan nilai signifikasi atau $\alpha = 0{,}05$. Nilai signifikasi (p) menunjukkan angka lebih daripada 0,05 ($p>\alpha$) maka seluruh data pada penelitian ini berdistribusi normal. Adapun hasil interpretasi data uji normalitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

No	Jenis Kelas	N	Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)			
			Signifikasi		Interpretasi	
			Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
1.	Eksperimen	16	0,079	0,525	Data Berdistribusi Normal	Data Berdistribusi Normal
2.	Kontrol	16	0,316	0,400	Data Berdistribusi Normal	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan jumlah 16 orang siswa pada saat *pretest* memperoleh nilai signifikasi 0,079 lebih daripada 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,079>0,05 sehingga data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada saat

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

posttest memperoleh nilai signifikasi 0,525 lebih daripada 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,525>0,05 sehingga data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Kemudian data pada tabel tersebut juga menunjukkan bahwa kelas kontrol dengan jumlah 16 orang siswa pada saat *pretest* memperoleh nilai signifikasi 0,316 lebih daripada 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,316>0,05 sehingga data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan pada saat *posttest* memperoleh nilai signifikasi 0,400 atau dapat dinyatakan bahwa 0,400>0,05 sehingga data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varian yang sama atau berbeda. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji F (*Levene's Test for Equality of Variances*) dengan nilai signifikasi atau α = 0,05. Nilai signifikasi (p) menunjukkan angka lebih daripada 0.05 (p>α) maka seluruh data pada penelitian memiliki varian yang homogen. Adapun hasil interpretasi data uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

No	Jenis Kelas	N	Uji Homogenitas (Levene's Test)			
			Signifikasi		Interpretasi	
			Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
1.	Eksperimen dan Kontrol	32	0,964	0,394	Data Berdistribusi Homogen	Data Berdistribusi Homogen

Berdasarkan data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kontrol yang berjumlah 32 orang siswa pada saat *pretest* memperoleh nilai signifikasi 0,964 lebih daripada 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,964>0,05 sehingga data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi homogen. Sedangkan data pada saat *posttest* memperoleh nilai signifikasi 0,394 lebih daripada 0,05 atau dapat dinyatakan 0,394>0,05 sehingga data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi homogen.

3. Uji Perbedaan Rata-Rata

Uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara data kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional berbasis *socratic method* pada kelas eksperimen dan permainan tradisional bebentengan secara konvensional pada kelas kontrol. Data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yang telah diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji *paired sample t-test* . Adapun hasil interpretasi data uji perbedaan rata-rata disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata (*Paired Sample T-Test*)

No	Jenis Kelas	N	Uji Homogenitas (Levene's Test)	
			Signifikasi	Interpretasi
1.	Eksperimen	16	0,000	Terdapat Peningkatan yang Signigfikan
2.	Kontrol	16	0,012	Terdapat Peningkatan yang Signifikan

Berdasarkan data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang siswa, memperoleh nilai signifikasi 0,000 kurang dari 0,05 atau dapat dinyatakan

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

bahwa 0,000<0,05 sehingga setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* pada kelas eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 16 orang siswa, memperoleh nilai signifikasi 0,012 kurang dari 0,05 atau dapat dinyatakan bahwa 0,012<0,05 sehingga setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional bebentengan secara konvensional pada kelas kontrol terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Kesimpulan

Permainan tradisional bebentengan berbasis *Socratic Method* dapat mempengaruhi peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar. Karakter *humanity* siswa pada saat pengambilan data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*) memperoleh peningkatan skornya dimana hasil uji hipotesisnya menunjukkan angka signifikasi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil data awal dan akhir siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bebentengan berbasis *Socratic method Socratic Method* berpengaruh terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

Referensi

Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 85. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32

Agustini, F. (2020). *Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA*. *4*(2), 114–120.

Hasanah, U. (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

Interaksi, P., Pada, S., Kelas, S., Sekolah, D. I., Negeri, D., & Tahun, T. (2018). *Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di sekolah dasar negeri kunciran 9 tangerang tahun 2017*. *II*, 129–136.

Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 41. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71

Miftah Nurul Annisa, A. W. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *2*(1), 35–48. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Nuryasana, E., Indarti, R., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2017). *No Title*. *1*, 52–59.

Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss. Deepublish.

Penanaman, D., Karakter, N., & Sekolah, D. I. (2017). *ELSE (Elementary School Education Journal)*. *1*, 85–94.

Rianto, H. (2021). *MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa ,*. *c*, 120–134. https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440

Sanata, U., & Yogyakarta, D. (2022). *Jurnal basicedu*. *6*(2), 1922–1937.

Volume: 2 | Nomor 2 | Agustus 2022 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v2i2.1653

Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *I*(1), 47–58. https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316

Veldman, S. L. C., Jones, R. A., Santos, R., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2018). Gross motor skills in toddlers: Prevalence and socio-demographic differences. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *21*(12), 1226–1231. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001