

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

Rinda Tri Juniarti¹, Lutfi Nur², Yusuf Suryana³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No. 18, Tasikmalaya, Jawa Barat
¹rindatj@upi.edu, ²lutfinur@upi.edu, ³yusufsuryana@upi.edu

Abstract

Character Strength Justice is a social force that underlies positive social life. There are 3 indicators of success in Character Strength Justice, namely Citizenship (membership), Fairnes (fairness and equality), Leadership (leadership). The 3 success indicators are used as a reference to see the character strength justice possessed by students, through the socratic method-based obstacle course game. The purpose of this study was to identify the effect of the traditional game of Hadang Rintang based on the socratic method to see the improvement of the character strength justice abilities of elementary school students. This study uses the Pre-Experimental method with one group pretest-posttest design). The sample of this research was determined by non-probability sampling and using purposive sampling technique (purposed sample), namely class V SDN 1 Kalangsari as many as 25 students. The instrument of this research is a questionnaire to measure character strength justice. The results showed that there was an effect of traditional games based on the socratic method on increasing students' character strength justice abilities.

Keyword: Traditional Game of Obstacles, Socratic Method, Character Strength Justice.

Abstrak

Character Strength Justice merupakan kekuatan social yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Terdapat 3 indikator keberhasilan dalam *Character Strength Justice* yakni *Citizenship* (keanggotaan), *Fairnes* (keadilan dan persamaan), *Leadership* (kepemimpinan). Didalam 3 indkiator keberhasilan tersebut dijadikan acuan untuk melihat *Character Strength Justice* yang dimiliki siswa, melalui permainan hadang rintang berbasis *socratic method*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis *socratic method* untuk melihat peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa sekolahh dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*). Sampel penelitian ini ditentukan secara nonprobability sampling dan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu kelas V SDN 1 Kalangsari sebanyak 25 siswa. Instrument penelitian ini berupa angket untuk mengukur *Character Strength Justice*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional berbasis *socratic method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength Justice* siswa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Hadang Rintang, *Socratic Method*, *Character Strength Justice*.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang didalamnya terdapat unsur kebudayaan bangsa dan banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara. permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena

permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan social anak di kemudian hari selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Daharmulya, 2005, hlm. 29)

Sementara itu, kenyataan dilapangan kurang menggembirakan, sebab keberadaannya mulai terlupakan. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan social dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak (Dharmulya, 2006, hlm. 25). semakin surutnya permainan tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah masuknya televisi dan smartphone, di tambah dengan game online yang menarik perhatian anak yang secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak yang memang tidak semuanya menarik dan menyenangkan untuk dimainkan (Munawaroh, 2017, hlm 87). Beberapa factor lain yang juga dianggap menjadi sumber jarangya permainan tradisional anak-anak adalah: lahan bermain anak-anak yang semakin mengecil, bahkan tidak adanya lahan sama sekali terutama di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat, Euis (2016, hlm. 1). Perubahan ini merupakan proses alami yang tiak dapat dicegah, reaksi yang lebih tepat adalah bagaimana memanfaatkan unsur-unsur permainan baru yang masuk da memikirkan pelestarian berbagai macam permainan tradisional anak, agar generasi mendatang tetap mengetahui berbagai jenis permainan dimasa-masa nenek moyang mereka. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 mengenai Pemajuan Kebudayaan Bab II Pasal 24 point ke 3 tentang pemeliharaan menyebutkan bahwasannya:

Pemeliharaan Objek Pemajuan Kebudayaan dilakukan untuk mencegah kerusakan, hilang, atau musnahnya Objek Pemajuan Kebudayaan.

Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan saja tetapi permainan yang di rancang sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan banyak keterampilan seperti berpikir logis, membangun strategi, konsentrasi, dengan kata lain permainan tradisional dapat bertindak sebagai alat bantu belajar.

Dalam permainan ada istilah pemain, yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain, dan permainan ialah sesuatu yang digunakan sebagai sarana aktivitas bermain, artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Ismail (2009, hlm. 294) berpendapat bahwa permainan dapat didefinisikan menjadi dua bagian, pertama, bermain diartikan sebagai “play”, yaitu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai “games”, yaitu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. Seperti halnya bermain permainan hadang rintang.

Permainan hadang rintang ini merupakan salah satu aktivitas bermain yang dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan, setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan nama daerah lainnya, contohnya di Jawa tengah dikenal dengan gobag sodor, di Jakarta disebut galasin, di Sumatera Utara disebut

margalah, dan lainnya. Tetapi yang jelas bahwa permainan itu mempunyai aturan yang hampir sama. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. menurut Rahayu dan Hasibuan (2012, hlm. 2), bermain hadang rintang adalah bermain dari start sampai menuju finish dengan banyak melewati rintangan.

Socratic method merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit. Secara historis sokrates banyak bergulat soal isu-isu yang terkait dengan kehidupan manusia yang mempertanyakan soal-soal yang terkait dengan kebaikan, moral dan keadilan.

Character strength dari para pemain, dimana didalam *Character strength* terdapat indikator Justice yang akan uji, Sebab didalam permainan, akan ada banyak hal-hal yang terjadi, seperti perilaku agresif, sejalan dengan pendapat Vanri & Hasbiyalloh (2011, hlm.37), ketika seorang pemain sedang memainkan permainan secara terus-menerus dan berulang, maka agresivitasnya akan meningkat, sifat tersebut bisa saja mengarah pada perilaku agresi baik yang bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi.

Character Strength Justice ini sangat berperan penting dalam melakukan permainan selain harus mempunyai mental yang kuat diperlukan latihan, sejalan dengan pendapat Seligmen (2004, hlm. 357-366) Justice merupakan kekuatan sosial yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Didalam *Character Strength Justice* terdapat tiga komponen keberhasilan diantaranya, Citizenship (keanggotaan) dalam kelompok *Character strength* ini mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja keras pada kelompok, setia pada kelompok, dan melaksanakan kewajiban sebagai anggota kelompok. Lalu ada Fairness (keadilan dan persamaan), *Character strength* ini akan memperlakukan orang lain secara sama, tidak membedakan dan tidak membiarkan perasaannya mempengaruhi pandangannya, terhadap orang lain, dan memberi setiap orang dengan kesempatan yang sama untuk berusaha dan menerapkan sanksi sama pula sesuai dengan kesalahannya. *Character strength* yang terakhir adalah Leadership (kepemimpinan), mengarahkan individu untuk menjadi pemimpin yang baik, dapat mengorganisasikan aktivitas dalam kelompok dan memastikan bahwa segala sesuatu berjalan dengan baik, dan bisa menjadi sumber inspirasi bagi anggota dalam kelompoknya.

Pengertian Permainan Tradisional

Anggita dkk. (2018, hlm. 56) meyakini bahwa permainan tradisional bisa dikatakan sebagai warisan bangsa dan nenek moyang kita yang tentunya harus dilestarikan, dan permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan biasa melainkan terdapat unsur-unsur budaya yang melekat didalamnya, Wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Saputra & Ekawati (2017, hlm. 51) mengemukakan, Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.

Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama

ketika bermain dengan teman sebaya dan lain saat bermain, saling tolong menolong, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik, karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain penjaga, dan melatih kejujuran disaat bermain, sejalan dengan pendapat Dilanisa (2011, hlm.5) permainan tradisional merupakan permainan daerah yang tiap daerahnya memiliki tata cara dan permainan yang berbeda-beda.

Manfaat Permainan Tradisional

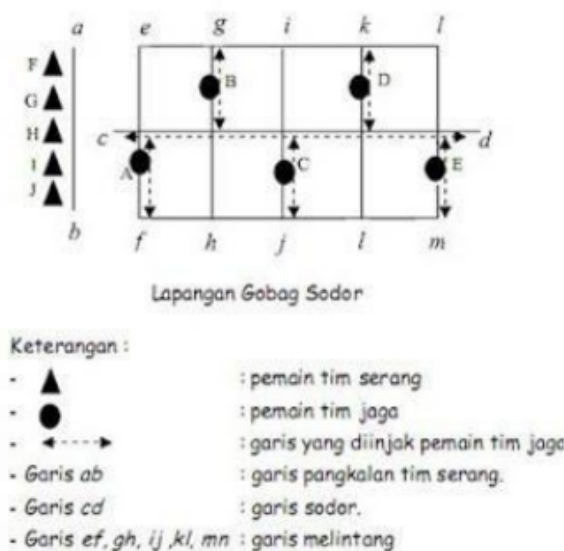
Bermain dan permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Permainan tradisional juga melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Menurut Wijayanti (2014, hlm 51) Permainan tradisional dapat membantu anak dalam mengembangkan kerja sama, saling berinteraksi positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati peraturan, serta menghargai orang lain. Selain itu permainan juga bisa bermanfaat bagi anak dalam hal mengembangkan otot-otot anak. Permainan tradisional memiliki aturan yang digunakan dan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beraham pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya, menurut Laksmiyaningrum (2017. Hlm, 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat social, manfaat disiplin dan manfaat budi pekerti. Selain itu permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan emosi dan social anak. Manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif.

Permainan Tradisional Hadang Rintang

Permainan hadang rintang dikenal pula dengan nama Gobak Sodor atau Galah Asin. Permainan tradisional hadang rintang adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dari jumlah pemain dalam permainan ini harus genap antara 6 sampai 10 anak (Achroni, 2012. Hlm, 55), menurut Fitriana dkk. (2020, hlm. 61) Hadang Rintang mempunyai aturan yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok, sehingga permainan hadang rintang ini membutuhkan tempat yang cukup luas atau dapat dimainkan di lapangan, permainan hadang rintang ini membutuhkan strategi dan kerja sama.

Peraturan, alat dan cara bermain Hadang Rintang

Dalam bermain hadang rintang hal pertama yang harus disiapkan adalah tempat untuk bermain yaitu lapangan terbuka, menurut Hanief (2015, hlm. 71) 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, berikut Gambar lapangan bermain untuk hadang rintang menurut Wagino (2014, hlm. 59):



Gambar 1. Lapang Bermain Hadang Rintang

Peralatan yang digunakan dalam mendukung permainan hadang rintang ini adalah kapur atau tepung untuk menandai garis, peluit, lembar score untuk mencatat score regu, kostum pemain.

Cara bermain permainan tradisional hadang rintang adalah pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 6-10 orang dan dipimpin oleh 1 kapten dari setiap regu. Durasi waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu 2x15 menit. Setelah itu kedua kapten tim melakukan ping suit, yaitu 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, setelah itu kapten akan membagi timnya untuk berjaga di tiap garis. Atur strategi dengan memposisikan tim dengan posisi zig-zag Supiyono (2018, hlm. 19-20). Strategi ini bertujuan agar lawan sulit untuk masuk dari kotak ke kotak lainnya. Penjaga boleh bergerak ke kiri dan ke kanan di garis horizontal, dan penjaga boleh bergerak ke depan dan ke belakang di garis vertical. Setiap tim penyerang dari garis awal dan melewati semua garis yang dijaga oleh lawan, apabila satu pemain yang berhasil melewati garis terakhir maka tim penyerang dianggap menang dan mendapatkan 1 point. Tim penyerang tidak boleh terkena sentuhan dari tim penjaga atau keluar dari garis lapangan. Jika terkena sentuhan dari tim penjaga maka pemain tersebut dinyatakan gugur dan keluar dari permainan. Tim penyerang dinyatakan kalah jika penyerang tersentuh penjaga, lalu permainan dilanjutkan kembali dengan bergantian peran, tim penjaga menjadi tim penyerang demikian juga sebaliknya Rosmawati (2019, hlm. 157). Dengan demikian kelompok pada permainan hadang rintang terdiri dari kelompok penjaga dan kelompok penyerang, cara bermain pada permainan hadang rintang yaitu tim penjaga harus bergerak untuk mencegah tim penyerang melewati garis, jika tim penjaga berhasil menyentuh tim penyerang maka tim penyerang dinyatakan kalah, namun jika tim penyerang berhasil melewati garis akhir maka tim penyerang dinyatakan menang.

Manfaat Hadang Rintang

Permainan hadang rintang memiliki manfaat bagi anak, menurut Mulyani (2016, hlm. 165) manfaat yang dapat diambil dalam permainan hadang rintang selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat belajar kerjasama yang kompak antara satu kelompok, dan permainan ini sangat menarik, seru dan juga menyenangkan. Menurut Prasetyono (2008, hlm. 9) permainan tradisional hadang rintang bermanfaat bagi fisik peserta didik yaitu melatih kelincahan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.

Pengertian Socratic Method

Socratic Method merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, yang dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit (Pahlavi, 2014, hlm. 29). Secara historis sokrates banyak bergulat soal isu-isu yang terkait dengan kehidupan manusia yang mempertanyakan soal-soal yang terkait dengan kebaikan, moral dan keadilan.

Terdapat mekanisme pengorganisasian atau tahapan dalam Socratic Method yang dikemukakan oleh Rusmana, N (2009, Hlm. 162-163) yaitu, terdiri dari: 1) Experience, Identity, Analyze, Generalize.

Eksperimentasi :Fase dimana guru/instruktur melaksanakan proses pembelajaran yang diarahkan pada upaya memfasilitasi individu mengekspresikan dirinya.

Identifikasi :Fase dimana guru/instruktur melaksanakan proses mengidentifikasi pola-pola respon siswa dalam menerima stimulus pada proses eksperimentasi.

Analisis :Fase saat siswa diajak merefleksikan dan memikirkan kaitan antara proses aktivitas permainan/pembelajaran dengan kondisi psikologisnya (karakter), sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan diri.

Generalisasi :Fase saat siswa dilibatkan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan yang dihadapi oleh siswa. Rencana perbaikan dapat diwujudkan pada proses permainan berikutnya.

Pengertian Character Strength Justice

Konsep Character Strength pertama kali dikemukakan oleh Peterson dan Seligmen (2004) berpendapat bahwa karakter mencakup perbedaan individual yang bersifat stabil dan general, tetapi juga dapat berubah, Character Strength merupakan karakter baik yang mengarahkan individu pada pencapaian kebajikan (virtue), atau Trait positif yang terrefleksikan dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku (Park, Peterson & Seligmen 2004). Karakter yang baik adalah kualitas dari individu yang membuat individu di pandang baik secara moral (Park & Peterson, 2009), kekuatan- kekuatan tersebut membentuk suatu konsep kebajikan (Virtue) yang sama, namun memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Klasifikasi Character Strength Justice

(Seligman, 2005). Kebajikan ini mencakup hubungan interpersonal yang luas, yang berkaitan dengan interaksi yang optimal antara individu lain sampai dengan cara individu berhubungan

dengan kelompok yang lebih besar. Justice merupakan kekuatan sosial yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Di dalam kebajikan ini, terdapat tiga aspek, yaitu:

1. *Citizenship* (Keanggotaan dalam kelompok)

Character Strength ini mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja keras sebagai anggota suatu kelompok, setia pada kelompok, dan melaksanakan kewajiban sebagai anggota kelompok, dengan kata lain, individu mengidentifikasi diri sebagai anggota kelompok. Ia menyadari kewajibannya, mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok daripada kepentingan atau tujuan pribadi, dan secara sukarela mau mengerjakan tugasnya sebagai anggota kelompok demi kesuksesan bersama.

2. *Fairnes* (Keadilan dan Persamaan)

Individu dengan *Character Strength* ini akan memperlakukan orang lain secara sama, tidak membedakan dan tidak membiarkan perasaannya mempengaruhi pandangannya terhadap orang lain, ia memberi setiap orang kesempatan yang sama untuk berusaha dan menerapkan sanksi yang sama pula sesuai dengan kesalahannya.

3. *Leadership* (Kepemimpinan)

Kepemimpinan mengarahkan individu untuk menjadi pemimpin yang baik, dapat mengorganisasikan aktivitas dalam kelompok dan memastikan bahwa segala sesuatu berjalan dengan baik, selain itu, ia juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi anggota dalam kelompoknya, yang pada akhirnya dapat mendorong anggota kelompok untuk melakukan apa yang seharusnya mereka lakukan dan menciptakan hubungan interpersonal serta moral yang baik pula.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif, menggunakan metode pre-eksperimental Design One-Group Pretest-Posttest. Metode pre-eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.

Penelitian ini menggunakan onegroup pretest-posttest, test awal diberikan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dimulai perlakuan, dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen, menggunakan test awal dan test akhir (Sugiyono, 2016, hlm. 75). Adapun rancangan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Group	<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2

O_1 = Nilai prates (sebelum perlakuan)

O_2 = Nilai pascates (setelah diberi perlakuan)

$O_2 - O_1$ = pengaruh dari treatment/perlakuan yang diberikan
(Sugiyono, 2016, hlm. 75).

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kalangsari Kota Tasikmalya, Jawa Barat. Pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik nonprobability sampling karena pengambilan sampel ini tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih menjadi sampel. Namun pada teknik nonprobability sampling ini peneliti memilih teknik sampling purposive atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu, dengan kriteria siswa yang hadir dan mengikuti pembelajaran secara keseluruhan, baik ketika pretest, treatment maupun posttest.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi .instrument penelitian yang digunakan adalah angket yaitu memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun indikator yang digunakan yaitu Character Strength Justice Citizenship, Fairnes,dan Leadership. Teknik analisis data untuk menganalisis data eksperimen dengan pretest dan posttest design dengan menggunakan uji paired sample t-test dengan taraf signifikasi 5%, sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji Normalitas menggunakan uji saphiro wilk karena sampel > 50 yaitu 25, setelah uji normalitas dilakukan uji Homogenitas menggunakan uji Levene's Test .

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, 4 kali dilakukan treatment. Hasil pretest dan posttest data Character Strength Justice dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Jenis Data		Pre-test	Post-test
Sumber Data		Angket <i>character strength justice</i>	
N		25	
Rata-rata		127.48	139.56
Standar Deviasi		5.409	5.165
Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Sig.	0.288	0.577
	Int.	Data Berdistribusi Normal	Data Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas (<i>Levene's Test</i>)	Sig.	0,005	
	Int.	Varians Data Homogen	
Uji Perbedaan (Uji Paired Sample T-Test)	Sig.	0.000	
	Int.	Terdapat Peningkatan yang Signifikan	

Berdasarkan data setelah dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk antara hasil pretest dan posttest siswa didapatkan hasil data yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene Test antara hasil pretest dan posttest siswa didapatkan hasil data yang memiliki varian data homogen. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan, Uji Paired T-test. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan angka signifikasi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest siswa, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis Socratic Method memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan Character Strength Justice siswa kelas V SDN 1 Kalangsari. Hasil ini memberikan Gambaran bahwa peningkatan kemampuan Character Strength Justice siswa kelas V SDN 1 Kalangsari masih sangat perlu dikembangkan.

Secara keseluruhan hasil penelitian pretest-posttest peningkatan kemampuan Character Strength Justice siswa sebesar 12,0%. Hasil ini memberikan Gambaran bahwa Character Strength Justice siswa kelas V SDN 1 Kalangsari mampu dikembangkan.

Diskusi

Penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Sebelum melaksanakan praktik di kelas, peneliti melakukan uji instrument terlebih dahulu kepada kelas yang bukan termasuk sampel penelitian. Uji coba instrument dilakukan dengan memberikan angket sebanyak 30 pernyataan, dari hasil uji coba tersebut diperoleh tingkat valid yang bervariasi, ada sebanyak 4 item yang tidak valid, sehingga peneliti membuat ulang 4 pernyataan yang terdapat di angket untuk kembali di uji coba, dan setelah di uji coba mendapatkan hasil yang valid untuk dibagikan kepada siswa sebagai pretest dan posttest. Instrument angket divalidasi terlebih dahulu kepada dosen ahli.

Sebelum peneliti melakukan praktik di kelas V SDN 1 Kalangsari, peneliti melakukan kegiatan permainan hadang rintang berbasis socraic method yang terdapat empat langkah fase sebagai berikut: 1) Fase Eksperientasi (experience), fase ini dilakukan oleh peneliti dan didampingi oleh guru untuk melakukan kegiatan diskusi bersama siswa untuk memastikan keselarasan peraturan yang telah ditentukan, 2) Fase Identifikasi (identify), fase ini peneliti melakukan proses identifikasi dan refleksi pengalaman siswa selama proses treatment atau bermain hadang rintang, guru menugaskan kelompok untuk bermain dan melihat apa yang dirasakan siswa setelah bermain dan menghubungkan dengan keadaan dirinya, 3) Fase Analisis (analyze) didalam fase ini siswa menganalisis sebab-sebab kelemahan dalam dirinya, 4) Fase Generalisasi (generalitation) didalam fase ini peneliti dan guru melaksanakan refleksi tahap akhir dimana siswa diajak untuk membuat rencana guna memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan didalam dirinya. Ke empat langkah tersebut dilaksanakan supaya pada saat treatment terjadi interaksi antara guru dan siswa, dan permainan tradisional hadang rintang lebih terarah dengan menggunakan Socratic Method.

Setelah permainan selesai dilakukan, peneliti memberikan angket untuk mengetahui hasil pretest kemampuan Character Strength Justice yang dimiliki oleh siswa, setelah melakukan pretest, diperoleh nilai rata-rata 127,48. lalu peneliti memberikan perlakuan (treatment) kepada siswa selama 4 kali pertemuan dengan melakukan permainan tradisional hadang rintang berbasis Socratic Method, kemudian setelah proses treatment selesai, kelas diberikan posttest setelah pembelajaran selesai. Pada kegiatan posttest nilai rata-rata hasil posttest sebesar 139,56, terdapat kenaikan sebesar 12,0%. Lalu peneliti menguji angket Character Strength Justice per-indikator, indikator pertama yaitu; 1) Citizenship pada kegiatan pretest diperoleh rata-rata sebesar 43,36, setelah itu peneliti melakukan proses treatment, dan melakukan posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 45,48, terdapat kenaikan sebesar 2%, pada indikator Citizenship. 2) Fairness pada saat pretest diperoleh nilai rata-rata sebesar 42,88, setelah itu peneliti melakukan proses treatment, dan melakukan posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 46,36, terdapat kenaikan sebesar 3% pada indikator Fairness. 3) Leadership, Pada kegiatan pretest diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,24, setelah itu peneliti melakukan treatment, dan melakukan posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 47,72, terdapat kenaikan sebesar 7% pada indikator Leadership. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional hadang rintang berbasis Socratic Method berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan Character Strength Justice siswa kelas V SDN 1 Kalangsari.

Hal ini sejalan dengan penelitian Khoiriyah (2021. Hlm, 946) mengenai pembentukan karakter peduli social pada anak melalui permainan gobak sodor dalam penelitian tersebut diperoleh data bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat membantu perkembangan proses pembentukan karakter peduli social pada anak di rusunawa Bakalan Krapyak Kudusengan, dalam bermain gobak sodor memberi dampak positif pada anak, anak jadi

memiliki kepercayaan diri yang lebih baik, melatih anak lebih focus, lebih bertanggung jawab, lebih peka terhadap lingkungan sekitar, dapat mengontrol diri lebih baik, meningkatkan komunikasi, melatih kerjasama tim, melatih kesabaran, melatih sportifitas, menumbuhkan rasa empati dalam diri anak.

Dari beberapa uraian tersebut, dan berdasarkan uji statistic dengan adanya permainan tradisional hadang rintang berbasis Socratic Method disimpulkan bahwa dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan kemampuan Character Strength Justice. Sehingga hasil Character Strength Justice siswa kelas V SDN 1 Kalangsari terjadi perubahan dengan ditandai peningkatan pada data statistic. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional hadang rintang berbasis socratic method dapat meningkatkan kemampuan Character Strength Justice siswa.

KESIMPULAN

Permainan hadang rintang berbasis socratic method berpengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan Character Strength Justice Siswa kelas V SDN 1 Kalangsari.

REFERENSI

- Achrovoni, Keen. (2012). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jakarta: Javalitra
- Andreas, Supriyono, Serunya Permainan Tradisional Anak zaman Dulu (Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), 19-20.
- Anggita, G, M., Mukarromah, S, B. & Ali, M, A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of sport science and education (Jossae)*, 3(2), 56. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/index>
- Dilanisa. 2011. Mengenal Permainan Tradisional. Bandung: Mawar Putra Perdana
- Dwiani, R., Rusmaladewi. & Balimulia, S, O. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020, *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1), 1. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/download/3322/2652>
- Prasteyono, D. S. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta : Diva Press.
- Dharmamulya, Sukirman (2005) Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fitriana, N. L. dkk. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Selodor Pada Era 4.0 di Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2(2), 60-64. Doi: <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/1685>
- Hanief, N. Y. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sporif*, 1(1), 60-73. Doi: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/download/18/Yulingga>
- Khoiriyah, I., Ismaya, E, A. & Setiawan, D. (2021). Pembentukan Karakter Peduli Sosial Pada Anak Melalui Permainan Gobak Sodor, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 942. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8015/pdf>
- Kristanto, B, S., Nuharsono, T. & Suropto, W, A. (2012). Lompat Tinggi Halang Rintang Untuk Keberanian, Kesenangan Dan Percaya Diri Kelas V, *Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreations*, 1(5), 207.(Online), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/839/870>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Laksmitaningrum, Ade Ayu. 2017. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). Metode penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyani, N. (2016). Supe asyik permainan tradisional anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Enklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal pendidikan anak usia dini. 1(2), 87-89, doi: <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/19/18>
- Nurjanah, A. (2014). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Socrates Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton. Jurnal Pendidikan Fisika. (Online), 3(2), doi: (<http://jurnal.fkip.unesa.ac.id/index.php/FISIKA/article/view/17865/pdf>),
- Nurwahidah., Maryati, S., Nurlaela, W. & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 50. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/6422>,
- Pahlavi. S. R. dkk. (2014). Pengaruh Metode Socrates Dalam Pembelajaran Bangun Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Satya Widya, 30(1), 28-33. Doi: <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/108/96>
- Peterson, C. & Seligman, M.E.P. (2004). *Character strength and virtues: handbook and classification*, New York: Oxford University Press, Inc
- Rosmawati, A., & Arkom. (2019). Pengembangan Gobag Sodor dalam Pembelajaran Penjas. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 11(2), 155-166. Doi: <https://core.ac.uk/download/pdf/287178135.pdf>.
- Rusmana, N. (2009). *Permainan (game & play)*. Bandung: Rizqi Press
- Rusmana, N. (2009). Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi). Bandung : Rizqi Press
- Saputra, E, N. & Ekawati, Y, N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. Jurnal Psikologi Jambi, 2(2), 51. <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Gobak Sodor. JJPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 5(1), 85. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y, N. & Sujiono, B. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). Aplikasi Pemodelan Rasch: Pada Assessment Pendidikan. Cimahi: Trim Komunikata.
- Suyitno, 2009. *Landasan filosofis pendidikan*. Tidak diterbitkan. Dept. PenNas. UPI.
- Vanri, K.F. & Hasbiyalloh (2011). Games online dan katarsis virtual : studi kasus dengan analisis psikoanalisis freud pada kecenderungan permainan game interaktif point blank

dan second life. 3 (2), 35-54. Doi:

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/17702/10166>

Wagino, J. (2014). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.

Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Social Anak. Jurnal Cakrawala Dini 5(1), 51-56. Doi: <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10496/6483>