

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

Intan Pangestika¹, Lutfi Nur²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia

¹ intan.pangestika@upi.edu, ² lutfinur@upi.edu

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, Character Independence.

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 pengembangan nilai karakter kemandirian 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 kemandirian serta lembar respon siswa dan hasil wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional berbasis *socratic method* pada siswa sekolah dasar terdapat peningkatan yang signifikan terhadap nilai karakter kemandirian siswa sekolah dasar. Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan karakter kemandirian siswa selama mengikuti kegiatan permainan tradisional.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Socratic Method*, Karakter Kemandirian.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan meliputi pembelajaran dan pelatihan sebagai upaya untuk memperbaiki sikap serta tingkah laku menuju proses pendewasaan manusia. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada diri setiap peserta didik. Lebih dari itu pendidikan berfungsi untuk menciptakan peserta didik yang berkarakter dan berkualitas, sehingga diharapkan mampu menjadi pedoman dalam hidupnya agar siap dan mampu berinteraksi di berbagai kondisi lingkungan secara cepat dan tepat.

Pendidikan karakter belakangan ini menjadi isu strategis di dunia pendidikan Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan adanya Nawacita Presiden Joko Widodo yang berkomitmen untuk melakukan revolusi karakter bangsa sebagai upaya pembangunan sumber daya manusia Indonesia yang lebih berkualitas. Yang kemudian diaktualisasikan dalam Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017 mengenai pendidikan karakter, serta dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 20 Tahun 2018 mengenai penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan formal.

Menurut (Adi, et al. 2020) menyebutkan “melalui pendidikan karakter diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik sesuai dengan identitas bangsa Indonesia yang religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan berintegritas serta membentuk pola pikir peserta didik yang kritis, kreatif dan solutif sehingga mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan hidupnya”.

Senada dengan pernyataan tersebut, definisi pendidikan karakter menurut Lickona dalam (Bilda, 2016) menyatakan “pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk membantu proses memahami, memperhatikan, serta melaksanakan nilai-nilai inti dari etika bagi setiap individu”. Maksud dari pernyataan tersebut adalah, bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha atau upaya yang sudah terencana atau terstruktur yang berpusat pada pembentukan karakter peserta didik sehingga nantinya berimplikasi terhadap pembentukan karakter bangsa.

Program penguatan pendidikan karakter yang akan dilaksanakan di sekolah dasar adalah sebagai upaya dalam mengatasi wujud permasalahan karakter yang cukup kritis di Indonesia seperti dikemukakan oleh (Fathurrohman, et al. 2013) dalam melihat isu-isu strategis yang berkembang saat ini tentang karakter bangsa yang menggambarkan betapa merosotnya karakter generasi bangsa saat ini, seperti maraknya kasus korupsi, kejahatan seksual, kekerasan, hingga sengkabut dunia perpolitikan tanah air, lebih lanjut Lickona (1991) telah mengemukakan gejala-gejala mengenai menurunnya karakter atau moral yang dapat menjadi sinyal bagi suatu negara menuju suatu keruntuhan, diantaranya: maraknya kasus kekerasan, perilaku korupsi yang membudaya, perilaku intoleransi, rasisme, dan lain sebagainya. Tentunya gejala-gejala tersebut dapat menjadi perhatian penting bagi seluruh pihak untuk memfokuskan pendidikan karakter agar dimulai sejak sedini mungkin untuk mengantisipasi terus mundurnya karakter generasi bangsa ini.

Di dalam dunia pendidikan, sekolah atau yang termasuk didalamnya seperti pendidik memiliki peranan besar dalam mewujudkan proses berkembangnya karakter peserta didik. Tugas pendidik adalah sebagai pembentuk karakter peserta didik, sedangkan sekolah sebagai wadah laboratorium dalam pengembangan karakter peserta didik yang tersusun, terencana, dan berjangka waktu panjang.

Implementasi pendidikan karakter yang tepat bagi anak pada dasarnya harus dimulai dari sedini mungkin, dikarenakan pada masa tersebut karakter anak belum tercemari oleh hal-hal buruk (Agusniatih & Monepa, 2019). Oleh karena itu, pada tahap pendidikan dasar atau sekolah dasar menjadi tahap yang paling tepat dan penting untuk implementasi pendidikan karakter.

Salah satu jenis karakter yang wajib ditanamkan bagi anak sejak sedini mungkin yaitu karakter kemandirian. Dalam mengembangkan nilai karakter kemandirian kepada siswa sekolah dasar tentu saja dibutuhkan suatu usaha, agar siswa dapat mengembangkan nilai karakter kemandirian, sikap mandiri, serta keterampilan yang menunjukkan perilaku kemandirian. Jika siswa mampu mengembangkan nilai karakter kemandirian pada fase saat di sekolah dasar secara ideal, maka hal tersebut dapat menjadi pegangan hidup yang baik bagi siswa dimasa yang akan datang.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terhadap pengembangan model pendidikan karakter yang dapat diterapkan di sekolah dasar, diantaranya: pendidikan karakter dengan menggunakan metode nyanyian (Lestari, 2012); penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler (Dahliana, 2017); pendidikan karakter melalui sains (Chusnani, 2013); pengembangan model pendidikan karakter melalui metode bermain peran pada jenjang taman kanak-kanak (Agung & Asmirah, 2018), serta pengembangan karakter melalui metode permainan tradisional (Widodo & Lumintuarso, 2017). Diantara model pengembangan pendidikan karakter tersebut, sejauh ini belum terdapat penelitian mengenai pengembangan nilai karakter siswa yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan berbasis metode sokratik atau socratic method sebagai pisau analisisnya.

Socratic method atau metode Sokratik, menurut Juliana (dalam Pangestuti, D.S., et al. 2019) menyebutkan “*socratic method* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan berdiskusi melalui percakapan maupun perdebatan untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang sulit dan diharapkan peserta didik dapat saling membantu untuk menemukan jawabannya.” Dengan begitu anak-anak dapat belajar untuk terus mengasah atau memperkuat karakter mereka dengan perdebatan positif untuk membantu membangun dan menciptakan pengetahuan baru bagi anak. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Gumilar & Budiman, 2018) mengenai metode sokratik dalam meningkatkan kemampuan berargumentasi dan kemampuan kognitif, menyebutkan bahwa metode sokratik dapat meningkatkan keterampilan berargumentasi, serta dapat memberikan pengaruh dengan kategori sedang dalam meningkatkan kemampuan kognitif individu.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode sokratik merupakan metode pengajaran yang sangat berpengaruh dalam penggunaan pertanyaan dan jawaban untuk menantang asumsi serta argumentasi, menunjukkan kesenjangan atau penyangkalan yang berguna untuk mengarahkan siswa guna membangun suatu pengetahuan baru berbasis pengalaman.

Sedangkan permainan tradisional menurut Ismail (dalam Hasanah & Pratiwi, 2016) berpendapat bahwa “permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang didalamnya terdapat nilai budaya yang esensinya merupakan warisan dari nenek moyang”. Permainan tradisional dinilai menjadi salah satu metode yang tepat digunakan di sekolah dasar, karena karakteristik siswa pada usia sekolah dasar yaitu menyukai aktivitas permainan, selain itu melalui permainan tradisional siswa juga akan mengenal budaya kearifan lokal

berupa macam-macam jenis permainan tradisional Indonesia yang saat ini kearifan lokal tersebut dipandang sedang mengalami kemerosotan (Abdullah I, 2017). Melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membentengi khususnya siswa sekolah dasar dalam menghadapi dampak-dampak globalisasi, disamping itu dengan ikut berpartisipasi dalam melestarikan budaya bangsa dan bangga akan hal tersebut, juga akan menjadi cerminan karakter bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, upaya pengembangan model pendidikan karakter melalui permainan tradisional menjadi sangat krusial untuk dilakukan guna mewujudkan cita-cita dari tujuan pendidikan nasional yaitu berkarakter dan berbudaya. Hal tersebut senada dengan tujuan Undang-undang No 5 tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan sebagai landasan yuridis dalam menanggapi upaya pelestarian kebudayaan, karakter, serta jati diri bangsa.

Harapan dengan diadakannya penelitian yang berfokus pada implementasi permainan tradisional berbasis *Socratic Method* dapat memberikan gambaran deskriptif mengenai pengaruh dari implementasi permainan tradisional berbasis *Socratic Method* dalam mengembangkan nilai karakter kemandirian siswa sekolah dasar. Lebih dari itu hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk melakukan pengembangan lebih lanjut mengenai pengimplementasian permainan tradisional berbasis *Socratic Method* di sekolah dasar.

Nilai Karakter Kemandirian Siswa Sekolah Dasar

Karakter kemandirian merupakan sebuah sikap atau perilaku yang tidak bergantung kepada orang lain. Indikator perkembangan nilai karakter kemandirian siswa yang peneliti ukur hanya pada ranah afektif yang disesuaikan dengan level afektif menurut Krathwohl yang mencakup 5 hal, diantaranya: menerima (receiving), merespon (responding), menghargai (valuing), mengorganisasi (organization), dan karakterisasi (characterization). Adapun indikator dari karakter kemandirian yang digunakan diadaptasi dari Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kemendikbud diantaranya yaitu: Kerja keras, Disiplin, Percaya Diri, Kreatif, dan Inovatif. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu menggunakan skala sikap (Pretest-Posttest) dan observasi (wawancara dan lembar kerja siswa).

Permainan Tradisional Berbasis Socratic Method

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun dari nenek moyang yang berasal dari setiap daerah dan memiliki ciri khasnya masing-masing serta memuat nilai luhur didalamnya yang kemudian akan diintegrasikan dengan penerapan metode sokratis yang berfungsi untuk memperkuat dampak yang akan dihasilkan dari permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan pada penelitian ini antara lain: Gobak sodor, Boy boyan, Balap karung, dan Ular naga.

Adapun tahapan yang harus dilalui dalam menerapkan metode sokratis mengadopsi teori yang dikembangkan oleh Rusmana, N (2009) yaitu: Eksperientasi (*Experience*), Identifikasi (*Identify*), Analisis (*Analyze*), dan Generalisasi (*Generalitation*).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mix Method* atau penelitian kombinasi yaitu penelitian yang menggabungkan 2 pendekatan penelitian diantaranya kuantitatif dan kualitatif. Desain yang digunakan yaitu *sequential explanatory design* yang mana

menggunakan pendekatan kuantitatif terlebih dahulu dan kemudian dilanjutkan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tambaksari 05 dengan partisipan 33 siswa. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan skala sikap dan observasi. Adapun bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Bentuk Instrumen Penelitian

No	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Instrumen	Keterangan
1.	Karakter Kemandirian	Kuantitatif	Skala Sikap: Angket penilaian karakter untuk mengukur karakter kemandirian sebanyak 43 item.	Skala sikap ini digunakan ketika pretest dan posttest untuk mengetahui karakter kemandirian siswa.
		Kualitatif	Observasi: 1. Wawancara Guru 2. Lembar Kerja Siswa 3. Dokumentasi	Wawancara dan Lembar Kerja Siswa digunakan untuk mengetahui respon guru serta siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> . Dokumentasi memuat dokumen-dokumen yang mendukung data penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

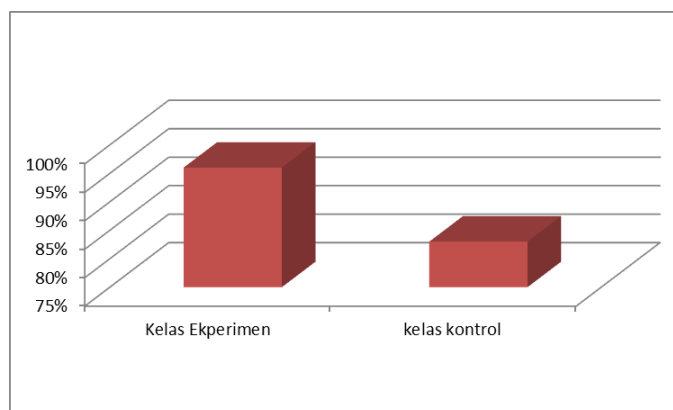
Hasil yang telah didapatkan berdasarkan data di lapangan melalui teknik pengumpulan data meliputi skala sikap serta observasi akan dijabarkan sebagai berikut.

Hasil perkembangan nilai karakter kemandirian yang telah diperoleh melalui melalui hasil pengerjaan pretest posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol yang berjumlah masing masing 33 siswa akan dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian

Jenis Data		Pretest	Posttest
Sumber Data		Angket Penilaian Karakter	
N		33	
Rata-Rata	Kel. Eksperimen	115	169
	Kel. Kontrol	113	147
Standar Deviasi	Kel. Eksperimen	12.02	12.90
	Kel. Kontrol	13.04	13.16

Berdasarkan pada tabel 2, hasil pretest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan hasil yang tidak terlalu berbeda, maka hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian tersebut dianggap memiliki kemampuan yang sama. Pada kelas eksperimen setelah dilakukan *treatment* atau pelayanan berupa penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* memperoleh hasil rata-rata posttest yaitu 169 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang hanya menggunakan kegiatan permainan tradisional secara konvensional tanpa diintegrasikan dengan *socratic method* memperoleh hasil posttest 147. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen memperoleh peningkatan kurang lebih 96% sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol memperoleh peningkatan kurang lebih 83%.



Gambar 1. Perbedaan Persentase Nilai Rata-Rata

Pada hasil pretest kelas eksperimen standar deviasi menunjukkan hasil 12,02 dan pada kelas kontrol yaitu 13,04. Sedangkan standar deviasi pada kelas eksperimen setelah posttest menunjukkan 12,90 dan pada kelas kontrol yaitu 13,16. Dengan demikian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persebaran data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki perbandingan keragaman sampel yang bervariasi.

Data yang telah dianalisis berdasarkan hasil wawancara guru olah raga terhadap pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter dengan menerapkan permainan tradisional berbasis *socratic method* juga mendukung hasil dari analisis yang telah dilakukan, menurut jawaban narasumber dengan inisial S penelitian berdasarkan pelaksanaan kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* di sekolah dasar cukup efektif dalam mengembangkan nilai karakter pada anak, anak menjadi lebih berani atau percaya diri untuk tampil di depan, anak menjadi lebih kompak dan mau bekerja sama, anak lebih kreatif dan inovatif dalam mencari solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi, serta siswa lebih patuh dan taat kepada aturan atau disiplin. Guru juga menjelaskan bahwa dengan adanya metode pendidikan karakter dengan menggunakan permainan tradisional siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, siswa juga menjadi belajar untuk melestarikan kebudayaan daerahnya seperti permainan tradisional. Guru menyebutkan bahwa dengan adanya metode pendidikan karakter seperti permainan tradisional berbasis *socratic method* memberikan pilihan yang lebih kepada guru untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan karakter yang lebih efektif dan juga menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan berdasarkan analisis respon siswa yang diambil total 3 kali selama masa kegiatan terhadap kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan, siswa merasa bahwa dirinya lebih berkarakter seperti lebih percaya diri, mampu untuk untuk bekerja sama dengan teman yang lain, tidak mudah untuk menyerah, lebih disiplin untuk mematuhi aturan dan perintah

guru serta mau berusaha dan tertantang untuk selalu mencari ide-ide baru untuk mencapai tujuannya. Seperti jawaban narasumber dengan inisial RF yang menyebutkan bahwa saya menjadi belajar untuk bekerja sama dengan teman, saya menjadi pantang menyerah dan lebih percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional berbasis *socratic method* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan nilai karakter kemandirian siswa sekolah dasar. Serta respon guru dan siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* terhadap pengembangan nilai karakter kemandirian siswa sekolah dasar juga sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Serta hasil analisis wawancara guru dan lembar respon siswa yang menunjukkan respon yang baik.

REFERENSI

- Abdullah Irwan. (2017). GLOKALISASI IDENTITAS MELAYU: 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>.
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan. Edu Publisher.
- Banu Setyo Adi et al. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal pendidikan Anak*, 33.
- Bilda, W. (2016). Pendidikan karakter terencana melalui pembelajaran matematika. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 46–53.
- 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.
- 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>.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Nor Izatil Hasanah & Hardiyanti Pratiwi. (2016). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Sleman, Yogyakarta, Indonesia: Aswaja Pressindo.
- 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.
- Rusmana, N. 2009. Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi). Bandung: Rizqi Press.