



Vol. 10, No. 4 (2023) 586-593



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme serta Implikasinya terhadap Pemajuan Kebudayaan Di Sekolah Dasar

Fiola Vitria Wijaya

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: fiolavitriawijaya@gmail.com

Submitted Received 13 October. First Received 13 November 2023. Accepted 13 December 2023

First Available Online 30 December 2023. Publication Date 30 December 2023

Abstract

This study aims to analyze the development of the character of nationalism, the influence of traditional plays and the use of the Socratic method in elementary schools, especially grade IV, and the promotion of culture in elementary schools. This study uses a pre-experimental design method with a quantitative approach because the dilator is motivated by the initial purpose of the study, which is to explain the influence of the variables to be studied and then test the hypotheses that have been formulated previously. The variables of this study were the Traditional Game and Socratic Method variables (X) as the influencing variables, and the Nationalism Character variable (Y) as the affected variables. The data collection methods used were distributing questionnaire instruments, conducting game trials using the Socratic method, and documentation. research activities. The data analysis in this study used statistical analysis which was processed using Microsoft Excel and SPSS version 25. The results obtained from this study were that the variables of Traditional Games and Socratic Methods (X) had a significant effect on the Development of Nationalism Character (Y) in fourth grade students at 01 Suci State Elementary School. Traditional games using the Socratic method have a significant influence on the development of the character of nationalism, this is indicated by the Paired Simple T-Test test value which has a count value of 0.00.

Keywords: *Traditional Game, Socratic Method, Nationalism Character.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan Karakter Nasionalisme, pengaruh Permainan Tradisional dan penggunaan metode Socratic di Sekolah Dasar khususnya kelas IV, serta Pemajuan Kebudayaan di SD. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen design* dengan pendekatan kuantitatif karena dilator belakang oleh tujuan awal penelitian yaitu menjelaskan mengenai pengaruh variabel-variabel yang hendak diteliti dan kemudian menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Variabel penelitian ini adalah variabel Permainan Tradisional dan Metode *Socratic* (X) sebagai variabel yang mempengaruhi, dan variabel Karakter Nasionalisme (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi. metode pengumpulan data yang digunakan adalah menyebar instrument angket, melakukan uji coba permainan menggunakan metode Socratic, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistika yang diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS versi 25. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah variabel Permainan Tradisional dan Metode *Socratic* (X) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Perkembangan Karakter Nasionalisme (Y) pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 01 Suci. Permainan Tradisional menggunakan metode *Socratic* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter nasionalisme, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji *Paired Simple T-Test* yang memiliki nilai hitung 0,00.

Kata Kunci: *Pemmainan Tadisional, Socratic Method, Karakter Nasionalisme.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar memiliki peran yang paling dasar dalam membentuk

karakter bagi anak. Berkaitan dengan hal tersebut pendidikan karakter tanpa disadari mengalami kemerosotan khususnya pada

siswa Sekolah Dasar. Salah satu karakter anak yang mulai memudar adalah jiwa nasionalisme atau mencintai kebudayaan bangsa sendiri. Hilangnya nilai budaya dapat mempengaruhi hilangnya karakter siswa sekolah dasar yang seharusnya dibentuk sejak dini agar selalu tertanam nilai – nilai budaya bangsa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah adanya pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan pada saat ini berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak karena tidak adanya kontrol dari guru juga pembiasaan sehari hari untuk menerapkan pola hidup yang dapat membentuk karakter baik yang akan membuat anak menyimpang dari biasanya.

Selain itu faktor kemajuan dan perkembangan teknologi juga mempengaruhi hilangnya kebiasaan – kebiasaan yang sudah diwariskan oleh nenek moyang yang dapat menjadi salah satu hal untuk mempertahankan jiwa nasionalisme pada anak sekolah dasar. Pendidikan dan penumbuhan karakter hanya dapat terbentuk ketika dibangun. Menurut Megawangi (dalam (Widodo & Lumintuarso, 2017) pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan

kontribusi yang positif terhadap lingkungannya.

Karakter dapat dibentuk melalui hal-hal dasar seperti melibatkan kebudayaan bangsa sendiri agar terlestarikan dan terciptanya jiwa cinta tanah air. Karena sudah memasuki fase pembiasaan sekolah seperti biasa, maka pembelajaran di sekolah dapat menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan karakter siswa. Selain mengembangkan karakter dengan lingkungan juga semakin melestarikan pemajuan kebudayaan yang harus selalu diterapkan. Contohnya seperti gobak sodor, boy-boyan, bakiak dan dam-daman. Keempat permainan tradisional itu berasal dari daerah Jawa khususnya Jawa Barat.

Menurut Megawangi juga (dalam (Widodo & Lumintuarso, 2017) ada beberapa karakter dasar yang perlu dibangun untuk anak-anak antara lain: kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, percaya diri, dan toleransi terhadap sesama. Karakter nasionalisme dapat dibangun melalui beberapa hal tersebut, metode yang dapat menunjang pelaksanaan perkembangan karakter salah satunya adalah *socrates method* Dalam pembelajarannya Jones, Bagford, dan Walen (Yunarti et al., 2018) mendefinisikan untuk membuat peserta didik mempertanyakan validitas pemikiran dan penalarannya atau untuk menarik sebuah kesimpulan. Ketika

pertanyaan terus mengalir bersamaan dengan jawaban maka akan ada upaya mendalami, menelaah dan akhirnya otak akan bekerja secara konstruktif dan maksimal. Dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan peserta didik mampu atau menemukan jawabannya, dan saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit. Pertanyaan yang dimaksud bukan hanya sekedar pertanyaan yang tidak bermakna, tetapi pertanyaan yang mampu merespon siswa untuk selalu berpikir.

Karena dalam permainan tradisional gobak sodor, boy-boyan, bakiak dan dam-daman membutuhkan komunikasi untuk membentuk kerjasama antar tim dan merangsang siswa untuk berpikir kritis, maka metode socratic ini sangat cocok diterapkan dalam upaya untuk mengembangkan karakter. Selain itu nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional pun akan tertanam pada karakter anak karena adanya rangsangan untuk aktivitas berpikir dalam permainan tradisional tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN SUCI 01 Garut, Jawa Barat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Suci 01 Garut dalam pelaksanaannya

berhubungan dengan pendidikan jasmani dan kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan karakter siswa melalui permainan tradisional berbasis socratic method di Sekolah Dasar terhadap pemajuan kebudayaan. Oleh karena itu pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono (2017, hlm. 60) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah masalah yang dilakukan oleh peneliti sudah jelas dan ditunjukkan dengan data yang valid.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau menguji bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian eksperimen bersifat menguji, sehingga semua variabel yang diuji harus diukur dengan menggunakan instrumen pengukuran atau tes yang sudah distandarisasikan atau dibakukan. Pembakuan instrumen dan pengolahan hasil penelitian diolah dengan menggunakan

analisis statistik inferensial parametik. Dengan cara ini dapat diketahui apakah perubahan yang terjadi merupakan akibat dari perubahan variabel bebas atau perlakuan, oleh karena itu semua variabel diluar variabel bebas harus dikontrol. Pengontrolan variabel dilakukan dengan menyamakan karakteristik sampel dalam variabel-variabel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dalam setiap tahapan penelitian yang telah dilakukan diantaranya; Data-data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis sehingga diperoleh jawaban rumusan masalah mengenai perkembangan karakter nasionalisme serta pemajuan kebudayaan di sekolah dasar menggunakan permainan tradisional berbasis *socratic method*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar 01 Suci yang beralamat di jalan Cimasuk Kecamatan Karangpawitan Kabupaten Garut. data penelitian yang sudah terkumpul dianalisis sebagai hasil implementasi pembelajaran adalah data yang diperoleh dari kelas IV SD Negeri 01 Suci. Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari jumlah hasil skor yang diperoleh siswa dari setiap butir pernyataan pada angket.

Penelitian ini berlangsung selama 6x pertemuan terhitung tanggal 28 Maret – 02 April 2022. Pada pertemuan pertama, dilakukan pengumpulan data awal berupa *pre-test* kepada masing-masing siswa. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan awal siswa terhadap permainan tradisional sebelum diberikan pengaruh atau *treatment*. Kemudian, pada pertemuan kedua dilaksanakan pemberian *treatment* melakukan uji coba permainan tradisional boy-boyan membentuk kelompok dan mempraktikkan permainan tradisional. Pada hari ke tiga melaksanakan uji coba permainan gobak sodor, dengan membentuk kelompok yang berbeda dengan sebelumnya. Pada hari ke empat melakukan uji coba dan *treatment* permainan tradisional bebentengan juga membentuk kelompok yang berbeda dengan permainan sebelumnya. Pada hari ke lima melaksanakan *treatment* dan uji coba permainan terakhir yaitu bakiak dengan kelompok dan pasangan yang berbeda. Pada hari ke enam yaitu hari terakhir melaksanakan *post-test* untuk melihat keberhasilan *treatment* yang telah diberikan apakah permainan tradisional menggunakan *socratic method* berpengaruh terhadap perkembangan karakter nasionalisme siswa dan apakah terdapat implikasi terhadap pemajuan kebudayaan di sekolah dasar

khusus nya di Sekolah dasar Negeri Suci 01 kelas IV yang berjumlah 34 siswa. Pada tahap berikutnya, data hasil penelitian diolah sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji Normalitas, Homogenitas dan Uji Paired Simple T-Test.

Berdasarkan hasil uji statistika tersebut dapat diperoleh data bahwa hasil pretest dan posttest berdistribusi normal, homogen dan terdapat pengaruh.

Ketika pelaksanaan pretest di Sekolah Dasar Negeri 01 Suci peneliti memberikan apersepsi terlebih dahulu mengenai tujuan dan hal yang akan dilaksanakan selama penelitian berlangsung. Selain itu, peneliti juga menjelaskan mengenai kebudayaan permainan tradisional akan tetapi sebagian siswa terlihat bingung dan bahkan tidak mengetahui beberapa jenis permainan tradisional yang merupakan warisan budaya dari Negeri sendiri. Maka peneliti langsung melaksanakan uji coba permainan sesuai dengan RPL yang telah dibuat. Selain mempraktikkan permainan tradisional tersebut peneliti juga memberikan beberapa level pemahaman yang mengacu pada 5 level afektif Kratwoh. Lalu peneliti mengidentifikasi menggunakan skala sikap dan terakhir posttest.

Setelah melaksanakan posttest dan diketahui hasil penemuan peneliti bahwa sikap nasionalisme siswa sudah ada dan perlu

dikembangkan, melalui permainan tradisional dengan menggunakan metode Socratic ini menumbuhkan karakter nasionalisme pada anak khususnya pada saat bermain permainan tradisional. Sikap toleransi pada anak ditanamkan karena dalam bermain permainan yang aturan dan cara bermain yang berbeda-beda membuat anak harus saling menghargai perbedaan serta mentoleransi ketika bermain menggunakan aturan bermain temanya. Selain itu menumbuhkan karakter menghargai pendapat orang lain dengan menghargai pendapat teman ketika permainan tradisional berlangsung. Selain itu menumbuhkan sikap jujur pada anak, karena dalam bermain permainan tradisional anak harus bermain dengan sportif dan jujur maka karakter tersebut dikembangkan dalam uji coba ini.

Selain ketercapaian perkembangan karakter yang didapatkan dalam penelitian ini, implikasi untuk pemajuan kebudayaan juga tercapai dan di aplikasikan.

Dalam hal ini penelitian ini memiliki pengaruh terhadap pemajuan kebudayaan sebab, ketika karakter anak mengalami peningkatan setelah diberikan pengaruh, maka kebudayaan disekolah tersebut mengalami kemajuan. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, untuk tetap melestarikan kebudayaan sekolah akan menerapkan permainan tradisional sebagai

bagian dari pembelajaran di mata pelajaran pendidikan jasmani dan rohani. Agar kelestarian dan karakter anak yang sudah tumbuh tidak menurun serta mempetahankan ketahanan budaya bangsa. Sekolah SDN 01 Suci juga akan menyediakan fasilitas seperti bakiak dan bola untuk bermain boy-boyan apabila pembelajaran pendidikan jasmani dan hani dilaksanakan.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan *socratic method* dapat menjadi fasilitas dalam mengaplikasikan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter nasionalisme pada siswa sekolah dasar. *Socratic method* ini membantu siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, juga memberikan kesempatan untuk siswa dalam menciptakan peningkatan karakter nasionalisme melalui pembelajaran permainan tradisional dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan secara praktik dan teori. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakter nasionalisme cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri 01 sebelum adanya treatment dan uji coba penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan

kesehatan menggunakan *socratic method* berada pada kategori rendah.

2. Karakter nasionalisme cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri 01 setelah adanya treatment dan uji coba penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan menggunakan *socratic method* berada pada kategori tinggi. Dari hasil perhitungan uji perbedaan rerata pretest dan posttest, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter nasionalisme berdasarkan pemahaman instrumen angket yang di isi siswa sebelum dan sesudah uji coba mengalami perubahan.

3. Karakter nasionalisme demokratis pada siswa kelas IV SD Negeri 01 sebelum adanya treatment dan uji coba penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan menggunakan *socratic method* berada pada kategori rendah.

4. Karakter nasionalisme cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri 01 setelah adanya treatment dan uji coba penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan menggunakan *socratic method* berada pada kategori tinggi. Dari hasil perhitungan uji perbedaan rerata pretest dan posttest, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter nasionalisme

berdasarkan pemahaman instrumen angket yang di isi siswa sebelum dan sesudah uji coba mengalami perubahan.

5. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme dan Implikasinya Terhadap Pemajuan Kebudayaan di Sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.

Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Intra*, 2(2), 826-833.

Heiniger, L. E., Clark, G. I., & Egan, S. J. (2018). Perceptions of Socratic and non-Socratic presentation of information in cognitive behaviour therapy. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 58, 106-113.

Hidayanti, M. (n.d.). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak*. 195–200.

Listyaningrum, D. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III*

SDN 01 Manguharjo Kota Madiun The Effect of Using Traditional Game “Gobak Sodor” on Social Attitudes of the Third Grade Students , SDN 01 Manguharjo , Madiun.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>

Macdonald, J. (2009). How to... Use questioning to enhance learning. *Education for Primary Care*, 20(5), 408-409.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.

Sukmayadi, T. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa SD Di Sumenep Madura. *Prosiding Seminar Nasional “Optimalisasi Active Learning Dan Character Building Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa Di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),”* 1–16.

Sumiati, T., Majid, N. W. A., Motilal, C., & Jayanti, G. D. (2020). Penanaman nilai kearifan lokal dalam pembelajaran calon guru di LPTK Purwakarta. *Premiere*

Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar

Dan Pembelajaran, 10(1), 9.

<https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5333>

Syaodih, E. dan Agustin, M. (2013). Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak. Bandung: UPI.