

## Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Berbasis *Socratic Method* dalam Mengembangkan Karakter *Courage* Siswa di Sekolah Dasar

Nita Nurpina Reforwati<sup>1\*</sup>, Lutfi Nur<sup>2</sup>, Dindin Abdul Muiz L<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: [nitanurpina01@upi.edu](mailto:nitanurpina01@upi.edu)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Dewasa ini pendidikan sekolah dasar lebih berorientasi pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan dengan sedikit menitikberatkan pada karakter. Dimana karakter merupakan hal yang sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dalam meningkatkan karakter courage siswa di sekolah dasar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen desain Quasi Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik kelas 4 yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 15 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan 15 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data menggunakan kuesioner berupa pretest dan posttest dengan skor penilaian skala likert berjumlah 40 item pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistika dan deskriptif. Berdasarkan analisis hasil penelitian, menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional gobag sodor dalam meningkatkan karakter courage siswa.

**Kata Kunci:** *Permainan tradisional, permainan gobag sodor, metode socratic, karakter courage*

### Abstract

Today, primary school education is more oriented to the development of knowledge and skills with little emphasis on character. Where character is very essential in the nation and state. The purpose of this study was to determine and describe the effect of the traditional game of Gobag Sodor based on the socratic method in increasing the courageous character of students in elementary schools. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental design experimental method. The sample in this study amounted to 30 students in grade 4 which were divided into 2 groups, namely 15 students as the experimental group and 15 students as the control group. Collecting data using questionnaires in the form of pretest and posttest with a Likert scale rating score of 40 statement items. The data analysis technique used is statistical and descriptive test. Based on the analysis of the results of the study, it showed that there was an influence of the traditional game of Gobag Sodor in increasing the character of students' courage.

**Keywords:** *Traditional games, gobag sodor games, socratic method, courage characters*

### PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan sekolah dasar lebih berorientasi pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan dengan sedikit menitikberatkan pada karakter. Dimana karakter merupakan hal yang sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu hilangnya karakter pada siswa akan menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa. Karakter juga memiliki fungsi sebagai penggerak dan kekuatan sehingga bangsa ini tidak terombang-ambing. Di sisi lain, karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dibangun dan dibentuk untuk menjadikan suatu bangsa bermartabat. Proses penting dalam mengembangkan karakter pada anak yaitu dengan melalui pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan menurut John Dewey merupakan sebuah proses pengalaman yang di dalamnya terdapat proses pertumbuhan, dimana seseorang akan menyesuaikan diri terhadap setiap fase dalam kehidupan yang berguna untuk mengembangkan diri dan menambah kemampuan dalam dirinya (Salamah, 2018, p. 9).

Adanya pendidikan untuk membangun dan mengembangkan karakter anak terbukti sangat penting dikarenakan masih banyaknya perilaku menyimpang yang kita temukan dimasyarakat. Adapun faktor yang

memicu tindakan yang menyimpang tersebut seperti lingkungan tempat tinggalnya yang memberi dampak kurang baik, perlakuan buruk yang dilakukan orang tua kepada anaknya yang akhirnya membuat anak merasa tidak nyaman stress bahkan depresi. Sehingga dengan keadaan tersebut membuat mereka mempunyai perilaku yang cenderung negatif seperti melakukan tindakan kriminalitas, menggunakan obat-obatan terlarang dan mempunyai pergaulan yang bebas. Selain itu tindakan menyimpang juga dirasakan dalam lingkungan sekolah. Seperti halnya yang dilakukan oleh siswa seperti tidak jujur dalam mengerjakan tugas maupun ujian, perilaku mencontek, hilangnya rasa tanggungjawab, tidak hormat terhadap guru, tawuran, pelecehan krisis keadilan maupun maraknya tindakan Bullying terhadap teman bahkan guru mereka. Permasalah-permasalahan tersebut sudah banyak dibicarakan oleh masyarakat bahkan masuk dalam berbagai tulisan di media cetak.

Walaupun perilaku menyimpang tersebut tidak dapat dihilangkan sepenuhnya, akan tetapi dapat diminimalisir dan dikontrol dengan kebijakan-kebijakan yang diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Kebijakan yang dapat dilakukan yaitu dengan menambahkan interaksi pembelajaran di dalam maupun diluar kelas, seperti pembinaan melalui kegiatan ekstrakurikuler, mengadakan seminar motivasi untuk siswa dan menciptakan suasana lingkungan sekolah yang mendukung dan menarik minat belajar siswa. Selain itu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan menanamkan nilai kejujuran, kepedulian, tanggungjawab, dan rasa untuk saling menghargai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, permainan tradisional dapat memberikan solusi untuk mengembangkan karakter siswa. Karena dalam permainan tradisional dapat meningkatkan kekuatan tubuh siswa, serta didalamnya terdapat nilai-nilai tentang pendidikan karakter yang baik dan positif. Menurut Park Peterson dan Seligman, bahwa seseorang yang mempunyai karakter yang positif merupakan seseorang individu yang mempunyai karakter yang kuat (*strength character*) yang dicerminkan pada pikirannya, perasaannya serta dalam perilakunya (Soetjningsih, 2017, p. 35)

Untuk mengembangkan karakter siswa, peneliti mendukung karakter yang kuat (*strength character*) untuk mencapai keberhasilan pendidikan yang berkarakter. *Strength character* dibagi menjadi enam bagian yaitu *wisdom and knowledge, courage, humanity and love, justice, temperance, dan transcendence*. Namun, pada penelitian ini peneliti akan fokus kepada *character strength courage*. *Courage* (keteguhan hati) merupakan perilaku kebajikan yang mempunyai dorongan yang kuat untuk meraih sebuah tujuan yang didalamnya terdapat motivasi yang kuat untuk terus berjuang. *Courage* (keteguhan hati) mempunyai empat macam *strength character* yaitu keberanian (*bravery*), ketekunan (*perseverance*), kejujuran (*integrity*) dan vitalitas (*vitality*) (Gede Raka, 2011, p. 39). Dalam mengembangkan *character strength courage* ini penulis akan menggunakan permainan tradisional sebagai medianya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan serta di dalamnya mengandung nilai-nilai kabajikan dan bermanfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2017, p. 7). Permainan tradisional dimainkan oleh masyarakat yang bertujuan untuk mencari hiburan, atau dimainkan oleh anak-anak sepulang sekolah yang berguna sebagai media untuk melakukan sosialisasi dengan teman atau masyarakat. Namun pada zaman yang semakin maju ini, permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan sudah tergantikan dengan mainan yang lebih modern. Bahkan di lingkungan sekolahpun termasuk di SDN Cibangbay yang digunakan sebagai tempat penelitian, bahwa di sekolah tersebut siswa yang memainkan permainan tradisional pada waktu istirahatnya semakin sedikit karena banyaknya bermunculan permainan yang lebih modern. Jarangnya anak bermain dengan permainan yang tradisional menyebabkan kurangnya interaksi dengan teman-teman sebayanya, sehingga mereka menjadi kurang paham akan makna dari permainan yang dilakukan secara berkelompok. Adanya permasalahan tersebut membuktikan bahwa melakukan permainan seperti permainan tradisional dapat mengembangkan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter siswa yaitu permainan tradisional gobag sodor (Maisaroh, 2016, p. 8). Pada permainan gobag sodor di dalamnya terdapat nilai karakter yang dapat dipelajari oleh siswa yaitu seperti pemain diharuskan untuk menerapkan Kerjasama antar pemain jika ingin memenangkan permainannya. Selanjutnya pemain juga diharuskan mempunyai sikap yang disiplin dan harus mematuhi aturan dalam permainan gobag sodor. Permainan gobag sodor juga melatih

kreatifitas siswa untuk dapat mengatur sebuah strategi dalam menyerang dan bertahan, serta harus tetap menjaga sportifitas untuk tidak melakukan kecurangan dan berusaha untuk tidak melukai pemain yang lain. Dalam permainan gobag sodor tersebut terdapat tahap dimana anak diharuskan untuk berfikir dan berkomunikasi mengenai strategi yang perlu disusun untuk dapat meraih kemenangan dalam permainan gobag sodor.

Berdasarkan uraian di atas, terkait penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk mengembangkan *character strength courage* siswa akan diimplementasikan dengan metode sokratik (*socratic method*). Dimana menurut Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (Khairuntika, 2016: 91) menyatakan bahwa metode sokrates (*socratic method*) diajarkan dengan cara bertanya jawab untuk membimbing dan memperdalam tingkat pemahaman yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga anak didik mendapatkan pemikirannya sendiri dari hasil konflik kognitif yang terpecahkan. Diharapkan dengan penerapan metode sokrates (*socratic method*), implementasi pembelajaran karakter dengan media permainan tradisional gobag sodor dapat terlaksana dengan baik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan tradisional gobag sodor dalam mengembangkan *character strength courage* siswa kelas 4 di sekolah dasar?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, secara umum tujuan penelitian ini adalah upaya mengetahui perkembangan pendidikan karakter siswa setelah pembelajaran dengan pelaksanaan permainan tradisional gobag sodor di kelas 4 di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada dunia pendidikan dengan penerapan permainan tradisional gobag sodor dalam mengembangkan *character strength courage* siswa di sekolah dasar.

### **Karakter *courage***

Karakter pada umumnya dapat dihubungkan dengan budi pekerti atau watak yang dimiliki seseorang sebagai karakteristik kepribadiannya atau jati dirinya yang membedakan seseorang dari orang lain. Menurut Park Peterson dan Seligman, bahwa seseorang yang mempunyai karakter yang positif merupakan seseorang individu yang mempunyai karakter yang kuat (*strength character*) yang dicerminkan pada pikirannya, perasaannya serta dalam perilakunya (Soetjningsih, 2017, p. 35).

Peterson dan Seligman (2004) memfokuskan pada kekuatan karakter (*character strengths*) dan kebajikan (*virtues*). Kekuatan karakter adalah unsur psikologis yang membentuk kebajikan (Arumsari, 2018). Maksud dari penjelasan tersebut adalah setiap kebajikan itu terdiri dari beberapa kekuatan karakter, sangat baik karakter seseorang jika memiliki berbagai kekuatan karakter dari setiap kebajikan. Seligman (2002) menyatakan setiap individu memiliki “kekuatan khas (*signature strengths*)”, yang merupakan karakteristik khas seorang individu. seseorang dapat mencapai keberhasilan dengan mengembangkan kekuatan khas dalam kehidupan sehari-hari itu lebih efektif, daripada berusaha sangat keras untuk memperbaiki kelemahan.

Terdapat 24 kekuatan karakter yang terbagi kedalam enam bagian yaitu *Wisdom, Courage, Humanity, Justice, Temperance, dan Transcendence*. Disini peneliti hanya fokus pada kekuatan karakter *courage*. *Courage* atau keteguhan hati merupakan kebajikan yang melibatkan dorongan yang kuat untuk mencapai suatu tujuan. Walaupun banyak rintangan, baik eksternal atau internal, namun seseorang itu tetap termotivasi berjuang untuk mencapai tujuan. *Courage* atau keteguhan hati terdiri dari empat kekuatan karakter, yaitu: *Bravery* (Keberanian), *Persistence* (Ketekunan), *Integrity* (Kejujuran), *Vitality* (Vitalitas).

### **Permainan Tradisional Gobag Sodor**

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan yang sudah tersebar di berbagai penjuru nusantara. Namun pada saat ini keberadaan permainan tradisional lambat laun sudah mengalami kepunahan karena dewasa ini beberapa permainan tradisional sudah tidak dapat dikenali oleh masyarakat khususnya anak-anak di berbagai daerah.

Pada zaman sekarang ini permainan tradisional Gobak Sodor sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menyenangkan, menarik sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan. Oleh karena itu permainan ini menggunakan permainan gobak sodor untuk menerapkan karakter yang kuat bagi anak. Anak didik akan lebih senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Dengan penerapan permainan gobak sodor tersebut maka kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan karakter yang kuat bagi anak akan lebih bervariasi dan anak akan lebih bersemangat (*Zets*), Berani (*Bravery*) dalam melakukan kegiatan tersebut. Karena dalam permainan tradisional gobak sodor terdapat unsur perlombaan, sehingga anak dengan lebih semangat dalam melakukan permainan tersebut. Dengan demikian tujuan penelitian ini untuk penerapan permainan tradisional gobak sodor dalam mengembangkan *character strength courage* dapat tercapai.

### **Socratic Method**

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berargumentasi dan berpikir kritis siswa adalah dengan mengimplementasikan metode socratic (*Socratic method*). *Socratic method* merupakan suatu metode yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara menyajikan bahan atau materi pelajaran, dimana siswa dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan. Dari serangkaian pertanyaan tersebut diharapkan siswa mampu menemukan jawabannya atas dasar kecerdasannya dan kemampuannya sendiri (Ernawati & Nasir, 2018).

Metode pembelajaran socrates memudahkan siswa mendapatkan pemahaman secara berangka dari bentuk tanya jawab yang dilakukan. Menurut Johnson (2002, hlm. 194) dalam Pertiwi, 2017 prosedur dalam pembelajaran *socratic method* yaitu 1) Menyiapkan deretan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa, dengan memberi tanda atau kode-kode tertentu yang diperlukan. 2) Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dan siswa diharapkan dapat menemukan jawaban-jawaban yang benar. 3) Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. 4) Tuntun eksplorasi siswa. 5) Memberikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecah masalah. 6) Pertanyaan yang diajukan itu dijawab oleh siswa, kemudian guru melanjutkan atau mengalihkan pertanyaan berikutnya hingga semua soal selesai terjawab oleh siswa. 7) Jika pada setiap soal pertanyaan yang diajukan ternyata belum memenuhi tujuan, maka guru hendaknya mengulangi kembali pertanyaan tersebut. Dengan cara memberikan sedikit ilustrasi, apresiasi dan sekedar meningkatkan dan memudahkan berpikir siswa dalam menemukan jawaban yang tepat dan cermat.

Menurut Rusmana (2009, hlm.162), metode socratic terdiri dari empat langkah kegiatan yaitu 1) Fase Eksperientasi (*experience*), Fase ini disebut juga dengan fase *action* yaitu dimana konselor melaksanakan kegiatan konseling (*do*) yang diarahkan untuk upaya memfasilitasi individu untuk mengekspresikan perasaan-perasaan yang menjadi beban psikologisnya sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan sebelumnya. 2) Fase Identifikasi (*identify*), Fase ini konselor melaksanakan proses identifikasi dan refleksi pengalaman selama proses latihan. Pada fase ini konseli atau anggota diminta untuk melihat (*look*) ke dalam dirinya kaitan antara proses permainan dengan keadaan dirinya. Pada tahap ini juga konseli diajak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan yang terkait dengan proses eksperientasi. Sehingga konseli merepresentasikan kondisi psikologis dan permasalahan yang dihadapinya. 3) Fase Analisis (*analyze*), Fase ini memberikan kesempatan kepada konseli untuk merefleksikan (*reflection*) dan memikirkan (*think*) kaitan antara konseling dengan kondisi psikologis yang sedang dihadapinya. Sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan diri. 4) Fase Generalisasi (*generalisation*), Fase ini mengajak konseli untuk membuat rencana (*plan*) perbaikan terhadap kelemahan yang dihadapi oleh konseli. Sehingga rencana perbaikan dapat diwujudkan pada proses konseling berikutnya.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat digunakan untuk menetapkan kemungkinan sebab-akibat (Creswell, 2015, hal. 577). Metode eksperimen

ini ditunjukkan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dalam mengembangkan *character courage* siswa SD. Desain eksperimen yang diunakan adalah Desain *Quasi Eksperimental*. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen *Quasi Experimental Design*. Desain jenis ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *Quasi Experimental Design* ini melibatkan tiga langkah: (1) melakukan *pretest* yang mengukur variabel dependen; (2) menerapkan perlakuan experimental X pada subjek; dan (3) melakukan *posttest*, untuk mengukur kembali variabel dependen.

Lokasi tempat penelitian yaitu SDN Cibangbay Kelurahan Setiawargi Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan di kelas 4 SDN Cibangbay.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar tahun ajaran 2022/2023. Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN Cibangbay, Kota Tasikmalaya dengan total sampel sebanyak 30 siswa, sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol sebanyak 15 orang dan kelompok eksperimen sebanyak 15 orang. Dipilihnya sampel tersebut berdasarkan teknik pengambilan sampel dan dengan tujuan tertentu dan izin dari pihak sekolah. Seluruh partisipan merupakan kelas 4 yang belum pernah melakukan permainan tradisional gobag sodor.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Kuesioner, survei, observasi dan dokumentasi. Kuesioner adalah suatu formulir yang digunakan dalam rancangan survei yang diisi oleh partisipan dalam penelitian dan memberikan informasi personal atau demografis dasar (Creswell, 2015). Teknik ini bersifat pernyataan mengenai karakter siswa terhadap permainan tradisional gobag sodor. Selanjutnya, Dokumentasi berfungsi sebagai pendukung dalam merekam data baik berupa lembar jawaban siswa, foto pelaksanaan penelitian, serta menganalisis dokumen-dokumen yang telah tersedia untuk memperkaya temuan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengukur *character strength* siswa berupa *character strength courage* yang memiliki beberapa jenis karakter, yakni *Bravery* (Keberanian), *Persistance* (Ketekunan), *Integrity* (Kejujuran), dan *Vitality* (Semangat). Instrumen yang digunakan yakni dalam berbentuk kuesioner dengan format pilihan *skala likert*. Kuesioner yang diberikan sebanyak 20 item pernyataan *Favorable* (Positif) dan 20 item pernyataan *Unfavorable* (Negatif) dengan tujuan untuk mengetahui kekuatan karakter *courage* siswa. Isi pernyataan dalam bentuk skala likert dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Data yang terkumpul dari hasil penelitian diolah dengan kuantitatif. Data diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kekuatan karakter *courage* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kemudian diukur perubahannya. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil kuesioner dalam mengukur kekuatan karakter *courage* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, maka dilakukan uji statistika. Pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah yakni yang pertama mengolah data hasil penelitian, yang kedua menganalisis data hasil penelitian, dan yang ketiga penarikan kesimpulan dan saran. (Sugiyono, 2016 hlm. 214)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dalam mengembangkan karakter *courage* siswa, dianalisis statistik berbantuan aplikasi SPSS versi 24 untuk dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Diperoleh data mengenai pengaruh permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dalam mengembangkan karakter *courage* siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Hasil Analisis Nilai Karakter *Courage***

Jenis Data	Pre-test	Post-test
Sumber Data	Kuesioner	
N	30	

<b>Rata-rata</b>		144,00	171,43
<b>Standar Deviasi</b>		18,90	19,20
<b>Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)</b>	Sig.	0,571	0,690
	Int.	<b>Data Berdistribusi Normal</b>	<b>Data Berdistribusi Normal</b>
<b>Uji Homogenitas (Levene's Test)</b>	Sig.	0,930	
	Int.	Varian Data Homogen	
<b>Uji Perbedaan (Uji Paired Sample T-test)</b>	Sig.	0,000	
	Int.	<b>Terdapat Peningkatan yang Signifikan</b>	

Berdasarkan tabel 3.1 setelah dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk antar hasil pretest dan posttest siswa didapatkan hasil yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test antara hasil pretest dan posttest siswa didapatkan hasil data yang memiliki varians data homogen. Kemudian setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji Paired Sample T-test. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikansi antara nilai hasil pretest dan posttest siswa. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari pelaksanaan permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dalam meningkatkan karakter courage siswa. Hasil ini memberikan gambaran bahwa peningkatan dalam mengembangkan karakter courage siswa masih sangat perlu untuk dikembangkan. Selain itu, proses penerapan permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method pun perlu adanya pengembangan guna memberikan dampak yang lebih baik dan membudaya dikalangan siswa dan masyarakat.

Secara keseluruhan hasil penelitian dari pretest dan posttest pengaruh permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method terhadap karakter courage siswa memiliki peningkatan 27,43%. Hasil penelitian ini, siswa mengalami peningkatan skor dalam menilai pernyataan dalam kuesioner. Siswa mampu memberikan alternatif pendapat yang masuk akal dan relevan. Dalam hal ini, siswa cukup mampu menguji dan memperkirakan penalaran logis, dari fakta mengenai permainan tradisional gobag sodor.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method mempunyai pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan karakter courage siswa. Permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method membuat siswa menjadi berani, bisa mempertahankan keberhasilannya, tingkat kejujurannya lebih baik, siswa semangat dan mampu berpikir kritis ketika dilakukan diskusi dalam melakukan permainan tradisional gobag sodor. Hal tersebut tercipta karena siswa merasa ikut serta dalam proses permainan tersebut. Dimana setiap siswa mendapat kesempatan untuk melakukan permainan tradisional gobag sodor secara bergantian jika kelompok menjadi penyerang telah berhasil dikalahkan oleh kelompok penjaga, kemudian ketika siswa diberikan pertanyaan, siswa mampu berpikir kritis dan semua siswa diberikan kesempatan untuk menjawab setiap pertanyaan. Dengan demikian, permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dapat menjadi permainan yang harus dikembangkan sekaligus sebagai treatment untuk meningkatkan karakter courage siswa dimana dengan permainan tradisional tersebut, keberanian siswa menjadi terlatih, ketekunannya dalam permainan bisa dipertahankan, kejujuran siswa menjadi lebih baik, dan vitalitas siswa juga sangat baik.

## SIMPULAN

Pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method dapat memfasilitasi perkembangan karakter courage siswa. Dimana setelah diterapkannya permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method tersebut, keberanian siswa lebih meningkat, ketekunannya bisa dipertahankan, kejujurannya menjadi lebih baik, dan semangatnya terus meningkat. Permainan tradisional gobag sodor berbasis socratic method ini membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa menciptakan keberhasilan dalam permainan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap perkembangan karakter

courage siswa. Karakter courage siswa saat pengambilan data dari pretest dan posttest mengalami peningkatan perolehan rata-rata skornya, dimana hasil uji hipotesisnya menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Secara keseluruhan hasil penelitian karakter courage yang dikaitkan dengan permainan tradisional gobag sodor memiliki peningkatan sebesar 27,4%. Hal tersebut setidaknya memberikan pemahaman bahwa manfaat dari permainan tradisional gobag sodor dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan karakter courage siswa serta lebih membudayakan permainan tradisional di lingkungan masyarakat. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan tradisional gobag sodor dapat mengembangkan karakter courage siswa di sekolah dasar. Selanjutnya permainan tradisional gobag sodor ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini juga, peneliti memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan permainan tradisional gobag sodor dan permainan tradisional lainnya di sekolah, terutama di sekolah dasar. Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, C. (2018). Kekuatan Karakter dan Kebajikan dalam Bimbingan dan Konseling. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*. 2(1),1-5.
- Creswell, J. (2015). Riset Pendidikan (Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gede Raka, Y. M. (2011). Pendidikan Karakter di Sekolah : Dari Gagasan ke Tindakan. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Gumilar, S., & Budiman, D. M. (2018). Socratic Method: Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berargumentasi. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 9-13.
- Hana Astria Nur, A. M. (2019). Analisis Pengembangan Perilaku Sosial dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 212-222.
- Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khairuntika. (2016). Metode Socrates dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Pasca Sarjana Universitas Lampung*, (ISSN: 2502-6526), 89-98.
- Maisaroh, S. d. (2016). Peningkatan Perkembangan Sosial Melalui Gobak Sodor Usia 5-6 Tahun di TK Anugrah Sungai Ambawang. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 5, No. 6,1-10.
- Mustoip, S., dkk. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Nugraheni, R. (2014). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 3 Purbalingga Lor. SKRIPSI: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pertiwi, S.L. (2017). Efektivitas Metode Socratic Circles disertai Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem IMUN (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Rusmana, N. (2009). Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik, Aplikasi). Bandung: RIZQI PRESS
- Salamah, C. &. (2018). Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah. Jakarta: PT Grasindo.
- Soetjningsih, C. H. (2017). *The Top Five Character Strengths* yang Harus Dibentuk Sejak Usia Dini. *Jurnal Psikologi* Vol. 16, No. 2, 33-46.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sukiyat. (2020). Strategi Implementasi Pendidikan Karakter. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Suwarni. (2018). Guru Berani Menulis Artikel Ilmiah. Lampung: Perahu Litera.
- Wicaksono, D., dkk. (2021). Gobag Sodor: Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecepatan Reaksi dan Keseimbangan anak usia 12-14 tahun. *JOPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(1), 71-77.
- Yaumi, M. (2016). Pendidikan Karakter : Landasan, Pijar, dan Implementasi . Jakarta: KENCANA.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: KENCANA.