

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET
DAN LOMPAT TALI TERHADAP PEMBENTUKAN
KARAKTER DEMOKRATIS DAN DISIPLIN PADA ANAK
USIA SEKOLAH DASAR DI SDN PAKUKERTO 1 SUKOREJO
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Oleh:

WARDATUN NAFISAH

NIM 11140036



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2016

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET
DAN LOMPAT TALI TERHADAP PEMBENTUKAN
KARAKTER DEMOKRATIS DAN DISIPLIN PADA ANAK
USIA SEKOLAH DASAR DI SDN PAKUKERTO 1 SUKOREJO
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

WARDATUN NAFISAH

NIM 11140036



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DAN
LOMPAT TALI TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER
DEMOKRATIS DAN DISIPLIN PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN PAKUKERTO 1 SUKOREJO KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Oleh:

Wardatun Nafisah

NIM 11140036

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan Oleh,

Dosen Pembimbing:



Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 19690211199503 1 002

Malang, 10 Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DAN LOMPAT TALI TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DEMOKRATIS DAN DISIPLIN PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SDN PAKUKERTO 1 SUKOREJO KABUPATEN PASURUAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Wardatun Nafisah (11140036)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS

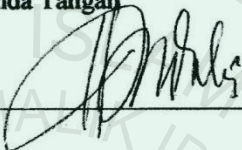
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

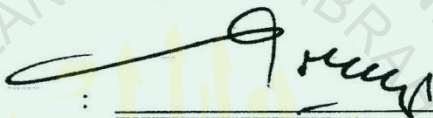
Ketua Sidang

Indah Aminatuz Zuhriah, M.Pd :
NIP. 197902022006042 003



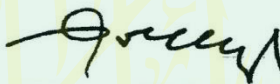
Sekretaris Sidang

Drs. A. Zuhdi, M.A :
NIP. 19690211 199503 1 002



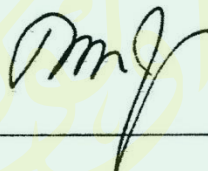
Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, M.A :
NIP. 19690211 199503 1 002



Penguji Utama

Dr. M. Samsul Ulum, M.A :
NIP. 19570927 198203 2001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk orang yang sangat aku cintai dan taati yaitu

Bapak dan Ibu:

Bapak Choirul Anwar dan Ibu Choirotin Khisan

Motivator terbesar dalam hidupku yang senantiasa mendoakan dan menyayangiku dengan setulus hati. Terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang selalu mengiringi setiap langkahku hingga detik ini.

Muhammad Izzudin Amin

Satu-satunya adikku tersayang yang menjadi penyemangat dalam hidupku. Semoga karya ini bisa menjadi motivasi untukmu agar lebih semangat dan rajin menuntut ilmu.

Teruntuk Keluargaku

Khususnya untuk mbah kakung, emak tersayang, dan sepupu-sepupuku serta keponakan-keponakanku terima kasih atas ketulusan doa dan motivasi yang tiada henti diberikan kepadaku.

Teruntuk Sahabat Karibku

Bunda Fina, Mbak Malikha, Mbak Lilik, Arum, Aliefiah, Mita, Laili, Sari, dan sahabat-sahabat yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang selalu sabar mendengarkan keluh kesahku dan dengan tulus memberikan bantuan, motivasi, serta doa yang tiada tara, terima kasih kalian semua istimewa.

HALAMAN MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ (١٥٣)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”(Q.S. Al Baqarah: 153)

1



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid & Terjemah Al-Karim*, (Surakarta: CV. Ziyad Visi Media dan CV. Fitrah Rabbani, 2009), hlm. 23

Drs. A Zuhdi, MA

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Wardatun Nafisah

Malang, 10 Juni 2016

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana

Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Wardatun Nafisah

NIM : 11140036

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali

Skripsi : dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 19690211 199503 1 00 2

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Juni 2016



Wardatun Nafisah
NIM. 11140036

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh umat manusia tetap dalam iman Islam, yang kelak kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

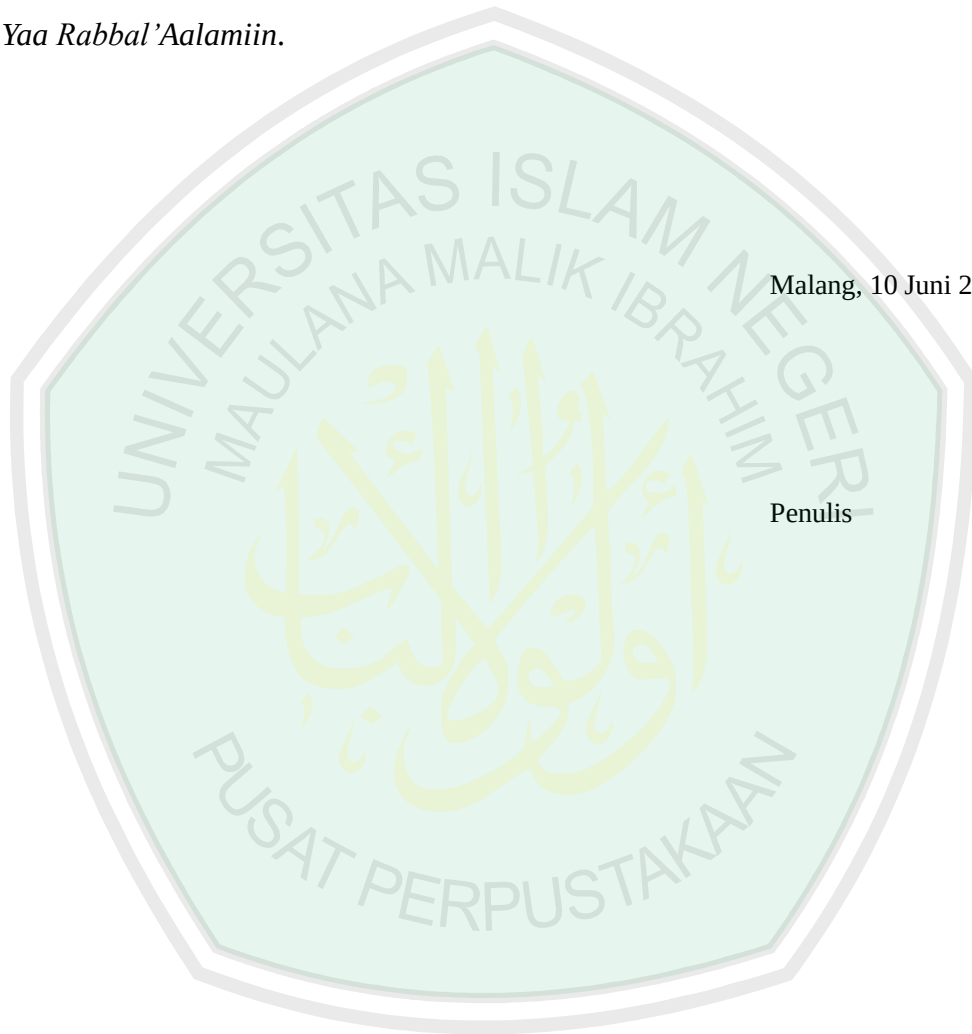
1. Kedua orang tua saya, Bapak Choirul Anwar dan Ibu Choirotin Khisan yang selama ini berjuang keras demi tercapainya cita-cita dan pendidikan saya sampai detik ini, serta senantiasa mendoakan saya dengan penuh cinta dan kasih sayang.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Drs. A. Zuhdi, MA selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
7. Sugiyanto, S.Pd, selaku Kepala SDN Pakukerto 1 Sukorejo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Bapak dan Ibu guru serta karyawan SDN Pakukerto 1 Sukorejo, yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi SDN Pakukerto 1 Sukorejo yang turut membantu jalannya penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2011 dan juga FAZA 9 yang tetap solid dalam suka dan duka, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan sebagai amal sholeh yang berguna di dunia dan akhirat. Penulis berharap semoga karya ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. *Aaamiin Yaa Rabbal'Aalamiin.*

Malang, 10 Juni 2016

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ح	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ط	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ظ	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ف	=	zh	ه	=	h
د	=	d	غ	=	'	ع	=	,
ذ	=	dz	ف	=	gh	ي	=	y
ر	=	r		=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إَيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya	12
Tabel 2.2 Atribut Karakter	36
Tabel 2.3 Indikator Karakter Demokratis.....	40
Tabel 2.4 Indikator Karakter Disiplin.....	44
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Angket Petak Umpet dan Lompat Tali.....	52
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Angket Demokratis dan Disiplin	53
Tabel 3.3 Skor Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 3.4 Standar Pembagian Kategorisasi	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas Petak Umpet dan Lompat Tali.....	60
Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas Demokratis	61
Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas Disiplin.....	61
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Petak Umpet dan Lompat Tali.....	63
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Demokratis.....	64
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Disiplin.....	64
Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Petak Umpet dan Lompat Tali.....	65
Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Demokratis.....	65
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Disiplin	65
Tabel 3.14 Hasil Uji Analisis Deskriptif Petak Umpet dan Lompat Tali.....	66
Tabel 3.15 Hasil Uji Analisis Deskriptif Demokratis.....	67
Tabel 3.16 Hasil Uji Analisis Deskriptif Disiplin.....	67
Tabel 3.17 Kategorisasi Permainan Tradisional, Demokratis, dan Disiplin	68
Tabel 3.18 Analisis Deskriptif Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	69
Tabel 3.19 Hasil Korelasi Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	69
Tabel 3.20 Model <i>Summary</i> Permainan Tradisional terhadap Demokratis	70
Tabel 3.21 Hasil Anova Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	71
Tabel 3.22 Koefisien Permainan Tradisional terhadap Demokratis	71
Tabel 3.23 Analisis Deskriptif Permainan Tradisional terhadap Disiplin	73

Tabel 3.24 Hasil Korelasi Permainan Tradisional terhadap Disiplin.....	73
Tabel 3.25 Model <i>Summary</i> Permainan Tradisional terhadap Disiplin	74
Tabel 3.26 Hasil Anova Permainan Tradisional terhadap Disiplin.....	75
Tabel 3.27 Koefisien Permainan Tradisional terhadap Disiplin	75
Tabel 4.1 Data Siswa	78
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	81
Tabel 4.3 Hasil Korelasi Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	82
Tabel 4.4 Model <i>Summary</i> Permainan Tradisional terhadap Demokratis	82
Tabel 4.5 Hasil Anova Permainan Tradisional terhadap Demokratis.....	83
Tabel 4.6 Koefisien Permainan Tradisional terhadap Demokratis	84
Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Permainan Tradisional terhadap Disiplin	85
Tabel 4.8 Hasil Korelasi Permainan Tradisional terhadap Disiplin.....	86
Tabel 4.9 Model <i>Summary</i> Permainan Tradisional terhadap Disiplin	86
Tabel 4.10 Hasil Anova Permainan Tradisional terhadap Disiplin.....	87
Tabel 4.11 Koefisien Permainan Tradisional terhadap Disiplin	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Atribut Karakter.....	35
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
2. Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Angket Permainan Tradisional, Demokratis, dan Disiplin
5. Lampiran V : Data Skor Angket
6. Lampiran VI : Hasil Uji Normalitas Permainan Tradisional
7. Lampiran VII : Hasil Uji Normalitas Demokratis
8. Lampiran VIII : Hasil Uji Normalitas Disiplin
9. Lampiran IX : Hasil Uji Validitas Permainan Tradisional
10. Lampiran X : Hasil Uji Validitas Demokratis
11. Lampiran XI : Hasil Uji Validitas Disiplin
12. Lampiran XII : Hasil Uji Realibilitas Permainan Tradisional
13. Lampiran XIII : Hasil Uji Reliabilitas Demokratis
14. Lampiran XIV : Hasil Uji Reliabilitas Disiplin
15. Lampiran XV : Hasil Uji Analisis Deskriptif Permainan Tradisional
16. Lampiran XVI : Hasil Uji Analisis Deskriptif Demokratis
17. Lampiran XVII : Hasil Uji Analisis Deskriptif Disiplin
18. Lampiran XVIII : Hasil Kategorisasi Permainan Tradisional
19. Lampiran XIX : Hasil Kategorisasi Demokratis
20. Lampiran XX : Hasil Kategorisasi Disiplin
21. Lampiran XXI : Hasil Uji Regresi Permainan Tradisional Terhadap Demokratis
22. Lampiran XXII : Hasil Uji Regresi Permainan Tradisional Terhadap Disiplin

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Batasan Masalah.....	11
G. Originalitas Penelitian.....	12
H. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Permainan Tradisional	17
1. Hakikat Permainan Tradisional	17

2. Nilai dan Manfaat Permainan Tradisional.....	26
3. Fungsi Permainan Tradisional.....	30
B. Karakter.....	31
1. Hakikat Karakter	31
2. Urgensi Karakter	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Lokasi Penelitian.....	48
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
C. Data dan Sumber	49
D. Populasi dan Sampel	50
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	55
H. Analisis Data	58
I. Hasil Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	78
A. Deskripsi Subjek Penelitian	78
B. Deskripsi Hasil Penelitian	79
1. Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa.....	79
2. Peran Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin.....	80
3. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin.....	81
BAB V PEMBAHASAN	90
BAB VI PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103

ABSTRAK

Nafisah, Wardatun. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Drs. A. Zuhdi, MA

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana yang efektif dalam membentuk karakter anak. Sayangnya, permainan tradisional lambat laun menjadi punah dan tergantikan oleh permainan modern yang cenderung mengajarkan anak menjadi pribadi individual. Pada masa sekarang ini, hanya ada beberapa permainan tradisional yang masih eksis dimainkan hingga sekarang, diantaranya permainan petak umpet dan lompat tali. Untuk menjaga agar permainan tradisional tetap eksis, pelestarian permainan tradisional menjadi penting untuk dilakukan. Melalui permainan tradisional anak akan belajar banyak hal secara tidak langsung dalam menumbuhkan karakter yang dibutuhkan untuk bekal hidup bersosialisasi.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui karakter demokratis dan disiplin siswa, (2) Mengetahui peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin siswa, dan (3) Mengetahui pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin siswa.

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional untuk menentukan hubungan variabel. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo dengan sampel sebanyak 46 siswa. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, angket wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa (1) karakter demokratis dan disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan berada pada kategori sedang yakni 63% dengan jumlah 30 dari 46 siswa untuk karakter demokratis, dan 76% dengan jumlah 35 dari 46 siswa untuk karakter disiplin. (2) permainan tradisional petak umpet dan lompat tali memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin yakni 10,7% untuk karakter demokratis dan 9,6% untuk karakter disiplin. (3) permainan tradisional petak umpet dan lompat tali berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 2,301 dengan signifikansi $p = 0,026 < 0,05$ untuk permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis dan 2,161 dengan signifikansi $p = 0,036 < 0,05$ untuk permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter disiplin. Derajat kebebasan dalam penelitian ini sebesar 2,015 dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) yang artinya $2,301 > 2,015$ dan $2,161 > 2,015$ sehingga hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Karakter, Demokratis, Disiplin

ABSTRACT

Nafisah, Wardatun. 2016. *The Influence of Game Hide And Seek, And Jump Rope as the Traditional Games to Establish Students Democratic And Discipline Characters Primary School Age Children in SDN Pakukerto 1 Sukorejo District of Pasuruan*. Thesis, Department of Primary Teacher Education. Faculty Science Education and Teaching. State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Drs. A. Zuhdi, MA

Traditional game is one of the means that are effective in shaping the character of the child. However, traditional game gradually became extinct and replaced by modern games that tend to teach children become individually. Nowadays, only there are some surviving traditional game and played until now including game hide and seek, and jump rope. For keep the traditional games still exist, the preservation of the game becomes important thing to do. Through traditional games children will learn many things indirectly in fostering the characters become to provision live socializing.

The aims of this research are: (1) to know democratic and discipline characters of the students, (2) to know the role of game hide and seek, and jump rope as the traditional games in building students democratic and discipline characters, and (3) to know the influence of game hide and seek, and jump rope as the traditional games in building students democratic and discipline characters.

This research design uses quantitative correlational as the approach and the type of the research to determine the variable connection. Furthermore, the objective of this research is the students of Pakukerto 1 Primary School in Sukorejo and 46 students are taken as the sample. Moreover, this research uses observation, questionnaire and interview, and documentation in collecting the data.

The results of the research can be shown as follows (1) democratic and discipline characters of the students of Pakukerto 1 Primary School in Sukorejo Pasuruan regency at medium category. Democratic character has 63% with the number 30 of 46 students, and 76% with the number 35 of 46 students for discipline character. (2) game hide and seek, and jump rope are traditional games that give significantly contribution to build both characters, 10,7% for democratic character and 9,6% for discipline character. (3) And these two games also give impacts in building both characters. For game map and seek, and jump rope toward democratic character are shown by 2,301 of regression coefficient and $0,026 < 0,05$ of significance p. On the other hand, game map and seek, and jump rope toward discipline character are shown by 2,161 of regression coefficient and $0,036 < 0,05$ of significance p. Degree of freedom in this research is 2,015 with significance level 0,05 (5%), it means $20,301 > 2,015$ and $2,161 > 2,015$. In conclusion, the result of the hypothesis shows that H_a is accepted because t_{hitung} bigger than t_{tabel} .

Keywords: *Traditional Games, Character, Democratic, Discipline.*

ملخص البحث

نفيسة، وردة. 2016. آثار اللعبة التقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" في تشكيل الطباع الديمقراطي والتهديبي للطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية باكوكرتا الأولى سوكارجا باسوروان. البحث الجامعي. قسم تربية مدرّس المدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربوية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: دكتوراندس أحمد زهدي، الماجستير.

اللعبة التقليدية هي من إحدى الوسائل النافذة في تشكيل طباع الأطفال. ولكن في عصرنا قد ضاعت هذه اللعبة واستبدلتها اللعبة الحديثة التي تؤدي إلى أن يكون الأطفال شخصا فرديا. والآن بقي بعض اللعبة التقليدية التي لعبها الأطفال، منها لعبة الخبأ والإبتغاء وقفز الحبل. ولحماية وجود اللعبة التقليدية وجب علينا محافظتها. لأن من اللعبة التقليدية تعلم الأطفال بغير مباشرة عن الأشياء الكثيرة في إنشاء الطباع الذي احتاج إليه الأطفال للحياة الاجتماعية.

والأهداف من هذا البحث هي: (1) لمعرفة الطباع الديمقراطي والتهديبي للطلاب. (2) لمعرفة دور اللعبة التقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" في تشكيل الطباع الديمقراطي والتهديبي للطلاب. (3) لمعرفة آثار اللعبة التقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" في تشكيل الطباع الديمقراطي والتهديبي للطلاب.

أما المقاربة والنوع التي استخدمتها الباحثة في هذا البحث هي الكمي الارتباطي لتعيين ارتباط المتغير. والهدف أي الموضوع من هذا البحث هو الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية باكوكرتا الأولى سوكارجا باسوروان بالعينة 46 طالبا. وطريقة جمع البيانات في هذا البحث هي بالمراقبة والمقابلة والوثائقية.

ونتيجة هذا البحث تدل على أن: (1) الطباع الديمقراطي والتهديبي للطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية باكوكرتا الأولى سوكارجا باسوروان يقع في الطبقة المتوسطة، وهي 63 في المائة وعددها 30 من 46 طالبا للطباع الديمقراطي، و 76 في المائة وعددها 35 من 46 طالبا للطباع التهديبي. (2) ساهمت اللعبة التقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" مساهمة مفيدة في تشكيل الطباع الديمقراطي والتهديبي، يعني 10,7 في المائة للطباع الديمقراطي و 9,6 للطباع التهديبي. (3) كانت اللعبة التقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" لها آثار جيد لتشكيل الطباع الديمقراطي والتهديبي. هذا منظور من معامل الارتداد وهو 2,301 بأهمية ($p = 0,026 < 0,05$) للعبة تقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" إلى الطباع الديمقراطي و 2,161 بأهمية ($p = 0,036 < 0,05$) للعبة تقليدية "الخبأ والإبتغاء" و "قفز الحبل" إلى الطباع التهديبي. ومبلغ الحرية في هذا البحث هو 2,015 بأهمية 0,05 (5 في المائة)، معناه ($2,301 > 2,015$) و ($2,161 > 2,015$) حتى تكون نتيجة الفرضية تدل على أن (H_a) مقبول لأن (t_{hitung}) أكبر من (t_{tabel}).

الكلمات الأساسية: اللعبة التقليدية، الطباع، الديمقراطي، التهديبي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh generasi ke generasi secara berkelanjutan, akan tetapi seiring perkembangan zaman permainan yang dimainkan anak-anak sebagian besar telah banyak berubah. Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan yang ada, bahwa permainan yang berlabel tradisional yang dulu pernah eksis dan dimainkan, kini beralih pada permainan modern yang kebanyakan berbasis teknologi seperti *game online*, *playstation*, *video game*, dan lain sebagainya. Dari banyaknya permainan berbasis teknologi yang ditawarkan tersebut tidak semua permainan modern menyumbang hal positif terhadap diri anak ketika diaplikasikan.

Peneliti mainan dan permainan tradisional, Mohamad Zaini Alif mengatakan ada sejumlah efek negatif yang ditimbulkan dari permainan modern. Paling tidak, efek tersebut muncul pada kondisi kesehatan dan psikologis pemain permainan modern itu. Dari sisi kesehatan, mereka yang kerap memainkan *playstation* cenderung akan mengalami cedera pada tulang belakang, terutama mereka yang selama berjam-jam berada di depan layar televisi dan memainkan stik yang ada ditangannya. Tangan yang kerap memegang stik dan menekan sejumlah tombol dalam kurun waktu yang cukup lama juga dapat membahayakan karena kondisi tersebut memicu munculnya *syndrom* vibrasi lengan, efeknya tangan akan senantiasa bergetar. Sedangkan dari sisi psikologis, efek permainan modern memberikan dampak negatif saat berinteraksi dengan masyarakat. Pada permainan modern, kemenangan adalah tujuan utama. Bila seorang pemain belum memperoleh kemenangan, dia belum merasa senang sehingga esensi permainan yang seharusnya untuk kesenangan dan menyenangkan menjadi pudar. Imbasnya para pemain permainan modern akan melakukan apa saja untuk memenangkan tantangan yang ada. Bahkan kalau ada kecurangan yang bisa dilakukan pasti akan diterapkan untuk mengincar kemenangan yang berdampak pada

kesenangan saja.²

Permainan modern juga lebih banyak mengarahkan anak pada budaya konsumtif. Hal ini dapat kita lihat pada banyaknya warnet-warnet dan rental PS yang selalu ramai dikunjungi. Bahkan, tidak sedikit yang telah menjadi langganan dari warnet-warnet dan rental PS tersebut. Dewasa ini permainan modern juga telah banyak digunakan sebagai pelengkap fasilitas yang diberikan di mall dan super market. Jika permainan modern tersebut akan dinikmati, maka pengguna harus mengeluarkan uang cukup banyak. Ketika bermain timezone misalnya, pengguna harus membeli kartu yang telah disiapkan. Harga kartu itu bermacam-macam, mulai dari nominal Rp. 15.000, Rp. 20.000 hingga ratusan ribu. Inilah perbedaan yang paling mencolok antara permainan tradisional dengan modern, dan biaya ini yang akan memberikan dampak budaya konsumtif dikalangan masyarakat remaja dan anak-anak.³

Sebenarnya tidak ada masalah dengan bermain permainan modern seperti *game console*, *game online*, dan permainan-permainan digital lainnya yang berkembang saat ini karena permainan modern juga tidak sepenuhnya berdampak negatif seperti misalnya meningkatkan keterampilan dan kecerdasan anak karena terlatih untuk memecahkan persoalan dan menghadapi rintangan dalam simulasi permainan yang kerap ia lakukan. Anak yang terbiasa

² Asep Wijaya, *Permainan Moderen Berpotensi Buruk Bagi Anak* (<http://m.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/12/05/06/m3li2i-permainan-moderen-berpotensi-buruk-bagi-anak>, diakses 17 November 2015 jam 19.12 wib)

³ Akhmad Mukhlis dan Sadid Al Muqrim (eds). *PSIKOLOGI LINTAS BUDAYA : Fenomena Prilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas* (Malang : UIN Maliki Press, 2013), hlm. 84-85.

bermain game baik di komputer atau perangkat lain juga akan lebih cepat dan akurat dalam mengambil keputusan saat ia tumbuh dewasa.⁴ Namun yang menjadi masalah adalah jika sang anak mulai kecanduan dengan permainan tersebut karena akan ada banyak waktu yang terbuang oleh sang anak dalam menamatkan permainan bahkan hingga larut malam. Hal ini akan berdampak pada kurangnya konsentrasi anak dalam menerima pelajaran di sekolah keesokan pagi. Kebiasaan-kebiasaan inilah yang membuat prestasi anak disekolah menurun. Berlama-lama di depan layar terus-menerus juga tidak baik untuk kesehatan mata, apalagi jarak pandang saat melihat *game* terlalu dekat.⁵

Berbeda dengan permainan modern, disadari atau tidak permainan tradisional yang dalam perkembangannya memiliki berbagai macam ragam permainan mampu membentuk karakter positif pada diri seorang anak ketika dimainkan. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional jika ditelaah lebih dalam, namun sayangnya permainan tradisional saat ini sudah sangat jarang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak. sekjen Dewan Kesenian Malang Anthony Wibowo menyayangkan perihal punahnya permainan tradisional dengan berubahnya waktu. Beliauapun juga mengungkapkan keprihatinannya.

⁴ *Dampak Permainan Anak Modern* (<http://bukupaud.com/dampak-permainan-anak-modern.html>, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 08.22 wib)

⁵ Riza, *Permainan Modern VS Permainan Tradisional* (<http://maricari.com/permainan-modern-vs-permainan-tradisional/>, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 09.10 wib)

“Saya prihatin, padahal yang dibangun dalam permainan tradisional adalah kerukunan, keguyuban, dan kerja sama. Dan terlebih lagi yang lebih ditonjolkan adalah asas kekeluargaan”⁶

Seperti yang kita tahu bahwa segala sesuatu memiliki sisi positif dan negatifnya. Sama halnya dengan permainan modern, permainan tradisional pun juga memiliki sisi negatif dari mengabaikan perintah orang tua, hingga lupa waktu karena terlalu asyik bermain. Akan tetapi, kita tidak bisa mengabaikan fakta bahwa sisi negatif yang ada pada permainan tradisional juga dimiliki oleh permainan modern. Sedangkan jika kita amati, sisi positif dari permainan tradisional sebagian besar tidak terdapat dalam permainan modern. Dalam hal interaksi sosial misalnya, mayoritas permainan tradisional membutuhkan lebih dari satu pemain dalam memainkannya sehingga permainan tersebut secara otomatis menimbulkan interaksi sosial antar pemain. Berbeda dengan permainan modern yang tetap bisa dimainkan meski hanya dengan satu pemain saja, situasi demikian tidak memerlukan adanya interaksi sosial. Kalaupun ada, interaksi yang terjalin biasanya hanya melalui dunia maya yang tetap saja tidak membentuk komunikasi maupun interaksi secara langsung. Padahal interaksi secara langsung sangatlah penting, dari situ anak bisa belajar bagaimana cara berkomunikasi, bagaimana cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar atau teman khususnya. Dengan bermain secara langsung, anak akan belajar bagaimana bersenda gurau, bagaimana memberi, bagaimana mengerti perasaan

⁶ Akhmad Mukhlis dan Sadid Al Muqrim, *op.cit.*, hlm. 86.

orang lain, sehingga anak tidak menjadi individu yang individualis.⁷ Namun terlepas dari sisi negatif yang ada, permainan tradisional lebih cenderung mengarahkan para pemainnya pada sisi positif. Untuk itu permainan tradisional perlu diangkat kembali dan dilestarikan, serta diperkenalkan kepada anak agar eksistensi permainan tradisional tetap terjaga di masa mendatang. Dengan melestarikan permainan tradisional tersebut, akan ada banyak manfaat yang akan diperoleh.

Melalui permainan tradisional, karakter seorang anak akan terbentuk secara alami. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ifa H. Misbach dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa.” Dalam penelitian beliau disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa. Permainan tradisional banyak menyumbang karakter-karakter dan kearifan lokal yang menjadi pandangan hidup suku bangsa dimana karakter-karakter tersebut saat ini mulai luntur sedikit demi sedikit. Secara garis besar, nilai-nilai kearifan lokal itu meliputi nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan, cinta persaudaraan dan perdamaian. Nilai-nilai inilah yang selanjutnya berkembang menjadi acuan moral atau akhlak yang mengandung

⁷ Siti Fathimah Azka, *Hiburan yang Sesuai untuk Anak* (http://www.kompasiana.com/www.kompasianasifath.com/hiburan-yang-sesuai-untuk-anak_55280f616ea834ca228b458c, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 10.17 wib)

makna tata tertib hati nurani yang menjadi pembimbing tingkah laku batin dalam hidup. Pada hakikatnya moral menunjuk pada ukuran-ukuran yang telah diterima oleh sesuatu komunitas.⁸ Nilai-nilai tersebut mengandung aturan-aturan yang secara otomatis ditaati oleh diri sendiri tanpa ada paksaan dari siapapun yang selanjutnya menjadi pedoman berperilaku sehingga seseorang akan berpikir terlebih dahulu tentang baik buruknya ketika akan melakukan suatu hal yang tidak sesuai dengan aturan-aturan masyarakat yang berlaku.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Agung Nugroho dari Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “permainan Tradisional Anak-anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis.” Dalam penelitian beliau juga menyimpulkan bahwa semua permainan tradisional perlu dilestarikan karena pada dasarnya permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai luhur. Nilai-nilai luhur yang dimaksud adalah nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan bekal dan pedoman hidup.⁹

Selain dari penelitian yang telah dilakukan Ifa H. Misbach dan Agung Nugroho, menurut Sukirman permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini

⁸ Ifa H. Misbach, *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa* ([http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur. Psikologi/197507292005012-Ifa_Hanifah_Misbach/Laporan_Penelitian_Peran_P permainan_Tradisional_Revisi_Final_.Pdf](http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur._Psikologi/197507292005012-Ifa_Hanifah_Misbach/Laporan_Penelitian_Peran_P permainan_Tradisional_Revisi_Final_.Pdf), diakses 22 Maret 2015 jam 22.10 wib), hlm. 17.

⁹ Agung Nugroho, *Permainan Tradisional Anak-anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis* (<http://core.ac.uk/download/pdf/16506585.pdf>, diakses 22 Maret 2015 jam 22.57 wib), hlm. 39

memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial 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 dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional berperan penting dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar sehingga permainan tradisional perlu dilestarikan oleh masyarakat. Dari banyaknya permainan tradisional yang ada, permainan tradisional petak umpet dan lompat tali merupakan jenis permainan tradisional yang masih eksis dimainkan oleh siswa SD termasuk siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Ketika melakukan pengamatan, peneliti melihat anak-anak SD sangat menikmati permainan petak umpet dan lompat tali. Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan peneliti menunjukkan bahwa permainan tradisional tersebut secara tidak langsung membentuk beberapa karakter yang menonjol. Karakter yang dimaksud yaitu karakter demokratis yang ditunjukkan pada saat anak-anak menentukan bagian dalam permainan, serta karakter disiplin yang ditunjukkan ketika berlangsungnya permainan tersebut. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk

¹⁰ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hlm. 29.

melakukan penelitian tentang permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter terutama pada karakter demokratis dan disiplin pada siswa di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini bukan merupakan penelitian yang sifatnya menghasilkan sesuatu yang baru, akan tetapi penelitian ini ingin membuktikan bahwa teori yang menyatakan permainan tradisional khususnya petak umpet dan lompat tali dapat membentuk karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar adalah benar.

Peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar karena menurut peneliti masalah yang diangkat tersebut menarik untuk diteliti. Selain itu, obyek penelitian sangat mendukung untuk diteliti dengan adanya fasilitas-fasilitas yang tersedia dan mendukung pelaksanaan penelitian. Melihat dari analisis permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul **"Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana karakter demokratis dan karakter disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimana peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin siswa di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan?
3. Bagaimana pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui karakter demokratis dan karakter disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.
2. Mengetahui peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin siswa di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.
3. Mengetahui pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat memahami bahwa permainan tradisional petak umpet dan lompat tali bukan hanya sekedar sebuah permainan. Lebih dari itu, permainan tradisional petak umpet dan lompat tali banyak mengandung nilai-nilai yang dapat membentuk karakter positif bagi tumbuh kembang peserta didik dalam sekolah tersebut.

2. Bagi FITK

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi ilmiah yang bermanfaat untuk kegiatan akademik sekaligus sebagai langkah untuk memberikan pemahaman pada masyarakat tentang permainan tradisional.

3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi pengembangan ilmu pengetahuan baru yang relevan dengan penelitian ini.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Terlebih lagi agar dapat meningkatkan pengetahuan dan lebih menghargai permainan tradisional.

5. Bagi penulis

Melalui penelitian ini penulis dapat memahami arti pentingnya permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin serta turut andil dalam melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu budaya bangsa Indonesia.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesa berasal dari “*hipo*” artinya “di bawah” dan “*tesis*” artinya “kebenaran”. Secara keseluruhan “*hipot*” berarti “di bawah kebenaran”. Kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti.¹¹

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus di uji secara empiris. Ada dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. Hipotesis kerja, atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat dengan H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Rumusan hipotesis kerja : “ada pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.”

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 45.

2. Hipotesis nihil disingkat dengan H_0 . Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y .

Rumusan hipotesis nihil : “ tidak ada pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.”

Dalam hal ini, apabila $H_0 \leq H_a$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang signifikan terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

Namun jika $H_0 \geq H_a$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga tidak ada pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang signifikan terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

F. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya ragam permainan tradisional dan juga karakter, maka untuk mempermudah penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang terdapat di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan berupa lompat tali dan petak umpet.

2. Adapun karakter yang akan diteliti hanya terfokus pada karakter demokratis dan disiplin terlepas dari berbagai macam karakter yang dimiliki anak usia Sekolah Dasar.
3. Anak usia Sekolah Dasar yang dimaksud sebagai obyek penelitian dalam skripsi ini adalah siswa kelas I-VI yang dipilih secara *random* pada tiap-tiap kelas.

G. Originalitas Penelitian

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Antara Penelitian yang Dilakukan Peneliti dengan Penelitian Sebelumnya.

Nama Peneliti	Judul	Temuan	Perbedaan	Persamaan	Originalitas
Agung Nugroho (mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Sastra dan Seni Rupa di Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2005)	Permainan Tradisional Anak-anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis	• Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan nilai moral	• Permainan tradisional sebagai sumber ide penciptaan seni grafis. • Permainan tradisional yang di bahas merupakan permainan tradisional secara umum yang memiliki banyak ragam permainan nya.	• Materi bahasan sama-sama permainan tradisional • Sama-sama menganalisis tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional berupa lompat tali dan petak umpet dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto Sukorejo Pasuruan.
Tuti Andriani (Dosen Fakultas Tarbiyah)	Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter	• Permainan tradisional mengandung nilai-nilai	• Permainan tradisional yang dibahas merupakan	• Sama-sama meneliti tentang hubungan	

dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Tahun 2012)	Anak Usia Dini	seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan, dan kegotong royongan. • Permainan tradisional anak akan selalu melahirkan nuansa suka cita • Permainan itu dibangun secara bersama-sama dengan membuat aturan main main diantara anak-anak sendiri • Keterampilan anak senantiasa terasah • Pemanfaatan bahan permainan tidak terlepas dari alam • Hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia.	permainan tradisional secara umum. • Karakter yang dibahas merupakan karakter secara umum.	permainan tradisional dengan karakter. • Sama-sama meneliti permainan petak umpet
--	-------------------	---	---	--

H. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama pada setiap istilah yang ada pada rumusan judul penelitian yaitu *“Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Pasuruan”*, maka diperlukan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹²

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun, beredar secara lisan, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.¹³

3. Petak Umpet

Permainan Petak Umpet diawali dengan cara “hompimpah” untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga atau orang yang nanti akan mencari teman-teman yang lain dari tempat persembunyiannya. Tempat

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 849.

¹³ James Dananjaja, *Folklore Indonesia* (Jakarta : Gramedia, 1987), hlm. 19.

bagi si penjaga (markas) bisa di setiap tempat, tapi biasanya menghadap ke tembok, pohon, pagar, atau apapun yang bisa digunakan untuk menutup matanya agar tidak melihat teman yang lain mencari tempat untuk bersembunyi.¹⁴

4. Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikat tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan lalu melompatinya. Jika bermain secara berkelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali, satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan, sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali.¹⁵

5. Karakter

Karakter adalah sifat, kejiwaan, akhlak, budi pekerti, yang menjadi ciri khas seorang atau sekelompok orang.¹⁶

¹⁴ Petak Umpet (<http://kebudayaanjawatengah.blogspot.co.id/2012/09/petak-umpet.html>, diakses 17 Nopember 2015 jam 20.03 wib)

¹⁵ Permainan Lompat Tali (<http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011/04/permainan-lompat-tali-lompat-karet.html>, diakses 17 Nopember 2015 jam 21.20 wib)

¹⁶ Agus Zaenul Fitri, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah* (Yogyakarta: Arruz Media, 2012), hlm. 20.

6. Demokratis

Demokratis adalah cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.¹⁷

7. Disiplin

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap berbagai ketentuan dan peraturan.¹⁸



¹⁷ Aris Cahyono, 18 *Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa* (<http://disdik.riau.go.id/berita-18-nilai-dalam-pendidikan-karakter-bangsa.html>, diakses tanggal 17 Nopember 2015 jam 22.10 wib)

¹⁸ *Ibid.*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional

1. Hakikat Permainan tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati baik dengan menggunakan alat atau tidak.¹⁹ Menurut Buhler dalam Djuanda, bermain memicu kreatifitas. Permainan merupakan suatu trik yang bagus untuk mengubah dan mengoptimalkan potensi anak-anak.²⁰ Hurlock dalam Suyadi, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Di perjelas pula oleh Zulkifli bahwa, permainan merupakan kesibukan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggungjawab.²¹ Dalam permainan ada peraturan-peraturan yang disepakati dan ditentukan bersama agar permainan berjalan dengan semestinya. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun, sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan

¹⁹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 697.

²⁰ Yulia Nur Ekawati, dkk, *Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-anak*. *Jurnal Penelitian dan Wacana Pendidikan*. Vol. 9 No. 1, Mei 2015, hlm. 69.

²¹ Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 3 No. 1, Oktober 2014, hlm. 120.

yang secara turun temurun.²²

Jarahnita dalam Ulfatun menyatakan bahwa permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.²³ Menurut Wahyuningsih permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya.²⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia khususnya anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan tradisional sendiri tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan darimana asalnya.

Berdasarkan sifat permainan, Robert dan Sutton Smith memaparkan bahwa permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk

²² *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 1208.

²³ Ayyu Mawaddah, dkk, *Penerapan Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*. Jurnal PG PAUD. Vol 3. No. 1. Tahun 2015.

²⁴ Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, *op.cit.*, hlm. 121.

bertanding. Perbedaan dari keduanya adalah bahwa permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, seperti (1) terorganisasi, (2) Perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang pemain, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh pesertanya.²⁵

Selanjutnya permainan bertanding dapat pula dibagi lagi menjadi tiga macam, yaitu: (1) permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik, (2) permainan bertanding yang bersifat siasat, dan (3) permainan bertanding yang bersifat untung-untungan. Adapun pembahasan permainan tradisional yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Petak Umpet

Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan aktif yang terkenal di Indonesia. Anak-anak Sunda biasa menyebut permainan petak umpet dengan ucing sumput, sedangkan di Jawa disebut lithungan. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak dari berbagai penjuru di nusantara sehingga nama petak umpet di setiap

²⁵ James Danandjaja, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain Cetakan ke IV* (Jakarta: PT Pusaka Utama Grafiti, 1994), hlm.171.

daerah berbeda-beda. Permainan petak umpet dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut akan semakin menyenangkan. Permainan petak umpet sangat populer dibanding permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam permainannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi.²⁶

Sebelum memulai petak umpet semua pemain wajib melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan pihak mana yang kalah dan wajib menjadi penjaga. Penjaga wajib menutup mata pada pos atau benteng yang telah ditentukan. Selanjutnya penjaga menghitung sesuai kesepakatan. Hitungan tersebut merupakan kesempatan pemain untuk menentukan lokasi untuk bersembunyi. Setelah hitungan berakhir, penjaga berkeliling untuk mencari pemain yang bersembunyi sambil menjaga agar benteng atau posnya tidak disentuh oleh pemain. Pemain yang pertama kali ditemukan oleh penjaga merupakan calon penjaga selanjutnya dengan catatan semua

pemain dapat ditemukan oleh penjaga.²⁷

Permainan petak umpet mempunyai nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. ketika menentukan pos jaga, hal yang dilakukan adalah bermusyawarah. Sedangkan dalam mencari tempat persembunyian, pemain harus pintar dan cekatan. Kesabaran merupakan hal penting dalam permainan ini karena penjaga harus bersabar dalam mencari pemain yang bersembunyi. Sedangkan para pemain juga harus bersabar dan berani. Mereka harus mengetahui waktu yang aman untuk keluar dari tempat persembunyiannya. Selain itu, pemain harus memiliki rasa setia kawan.²⁸

Melalui permainan ini, anak belajar untuk memahami dan menaati peraturan-peraturan sederhana. Mereka akan menikmati permainan bersama-sama. Mereka juga belajar mengantisipasi apa yang akan dilakukan orang lain selanjutnya. Dalam permainan ini, kesenangannya terletak pada memainkannya, bukan memenangkannya.²⁹ Selain itu, anak-anak juga akan memperoleh nilai lebih ketika bermain petak umpet, antara lain:³⁰

²⁷ Retno, *Petak Umpet, Permainan Anak-anak yang Seru* (<http://yogyakarta.panduanwisata.id/hiburan/petak-umpet-permainan-anak-anak-yang-seru>, diakses 26 Nopember 2015 jam 21.30 wib)

²⁸ Titi Karyati, dkk, *Aku Cinta Jakarta :Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3* (Jakarta: Ganeca Exact), hlm. 16.

²⁹ Dorothy Einon, *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 49.

³⁰ Christine Lerin, *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah*

- 1) Mengenal sudut-sudut rumah (dalam ruangan).
- 2) Mengenal lingkungan sekitar (luar ruangan).
- 3) Mengajarkan anak untuk membuat keputusan (akan bersembunyi dimana).
- 4) Melatih ketangkasan dan kecermatan anak dalam mencari sesuatu.

b. Lompat Tali

Permainan ini sudah tidak asing lagi tentunya, karena permainan lompat tali ini bisa di temukan hampir di seluruh Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda-beda. permainan lompat tali ini biasanya identik dengan kaum perempuan, tetapi juga tidak sedikit anak laki-laki yang ikut bermain.³¹

Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Lompat tali ini salah satu permainan

Hati (Jakarta: TransMedia Pustaka, 2009), hlm. 66.

³¹ Imam Koekoeh, *Wujud Permainan Jasmani Tradisional di Nusantara* (<http://imankoekoeh.blogspot.com/2013/12/wujud-permainan-jasmani-tradisional-di.html>, diakses 29 April 2015 April Jam 08.21 wib)

tradisional yang sangat menyenangkan. Cara bermain lompat tali itu sendiri dibagi menjadi dua, antara lain:

Cara pertama:

- 1) Setiap siswa diberikan satu tali untuk satu siswa kurang lebih panjangnya 2 meter. Apabila tidak cukup bisa di buat beregu.
- 2) Ujung tali pertama dipegang tangan kanan dan ujung satunya dipegang oleh tangan kiri. Kemudian tali diputar diatas kepala dari depan kebelakang, atau dari bekang kedepan. Pada saat tali menyentuh tanah atau lantai didepan dan melompatlah dengan satu kaki dan turun dengan kaki lainnya.
- 3) Pada saat memutar tali tangan harus berada di samping luar dan tidak diatas pundak. Untuk pertama latihan lompatan dilakukan dengan gerakan sederhana baru dapat meningkat kepada yang lebih kompleks, misalnya dua putaran tali satu lompatan dan sebagainya.³²

Cara kedua:

Permainan lompat tali juga dapat dilakukan oleh dua orang di sisi kanan dan kiri memegang tali karet. Pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet mulai dari semata kaki,

³² Soetoto Pontjopoetro, *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), hlm. 22

kemudian naik selutut, lalu sepaha kemudian sepinggang. Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat keatas tanpa berjinjit, kemudian sambil berjinjit. Pemain yang melewati ketinggian tersebut asalkan tidak menggunakan alat bantu. Bila pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar, maka ia tukar posisi menjadi pemegang karet.³³

Dalam permainan ini, terkandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain untuk memperkirakan antara tinggi tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Kecermatan dan ketangkasan dalam bermain hanya dapat dimiliki apabila seseorang sering bermain atau berlatih melompati tali. Sedangkan nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan

³³ Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2009), hlm. 23.

pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.³⁴

Adapun manfaat dari permainan ini adalah secara fisik anak menjadi terampil, cekatan, tangkas, dan dinamis. Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan. Sedangkan Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan.³⁵

2. Nilai dan Manfaat Permainan Tradisional

Pada dasarnya masa anak-anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain anak-anak biasanya terlibat dalam suatu

³⁴ Nuri Cahyono, *Permainan Lompat Tali* (<http://permata-nusantara.blogspot.co.id/2009/03/permainan-tali-merdeka-riau.html>, diakses 25 Maret 2016 Jam 09.40 wib)

³⁵ Bernikaniu, *Anak Ceria dengan Bermain Lompat Tali Karet Gelang* (<http://bernikaulin.blogspot.co.id/2013/12/anak-ceria-dengan-bermain-lompat-tali.html>, diakses tanggal 25 Maret 2016 jam 10.15 wib)

permainan. Misbah menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.³⁶ Dalam permainan tradisional, sangat penting untuk mengetahui nilai yang terkandung didalamnya karena nilai yang terkandung didalamnya merupakan bobot atau kualitas yang berfungsi untuk mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan perilaku seseorang, hal inilah yang menjadikan nilai sebagai standar perilaku seseorang. Rogers & Sawyer's mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.³⁷

- a. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial.
- d. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Selain memiliki nilai-nilai penting, permainan dan bermain juga memiliki banyak fungsi bagi anak seperti yang dikemukakan oleh Mutiah, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang, fungsi yang dimaksud antara lain sebagai berikut. *Pertama*, permainan sebagai

³⁶ Haerani Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter. No. 1 th.III Februari 2013, hlm. 90.

³⁷ *Ibid.*.

sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. *Kedua*, permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak. *Ketiga*, permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.³⁸ Di samping itu, Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut. *Pertama*, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. *Kedua*, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini

³⁸ *Ibid.*, hlm 91.

juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain. *Ketiga*, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.³⁹ Adapun aspek-aspek dari permainan tradisional sendiri antara lain adalah: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu.⁴⁰

Misbach memaparkan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.⁴¹

- a. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 91-92.

⁴⁰ Binti Syarofah, dkk, *Permainan Tradisional digunakan Untuk Membina Karakter Anak*. Jurnal *Penelitian Mahasiswa UNY*. Vol. 4 No. 2, Agustus 2010, hlm. 90.

⁴¹ Haerani Nur, *Loc.cit.*

- b. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi dengan menjadi media pelepasan emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- f. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung.
- g. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

3. Fungsi Permainan Tradisional

Dalam permainan tradisional, yang paling menonjol sudah pasti adalah fungsi rekreasinya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi masyarakat yang tinggal di daerah yang kurang mempunyai hiburan

lain kecuali permainan dan kegiatan kesenian. Fungsi lain dari permainan tradisional adalah sebagai media belajar. Hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang sifatnya keterampilan fisik misalnya, berfungsi untuk mengembangkan kecekatan gerak otot-otot para pemain. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya pikir. Selanjutnya, permainan tradisional juga memiliki fungsi pedagogi yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Semua fungsi-fungsi tersebut dapat kita peras menjadi satu, yaitu apa yang oleh R.E. Herron dan B. Sutton-Smith disebut sebagai fungsi untuk menyiapkan anak-anak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.⁴²

B. Karakter

1. Hakikat Karakter

Menurut Simon Philips dalam buku *Refleksi Karakter Bangsa*, Karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sementara itu, Koesoma A menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-

⁴² James Danandjaja, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain Cetakan ke IV* (Jakarta: PT Pusaka Utama Grafiti, 1994), hlm.181.

bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan juga bawaan seseorang sejak lahir.” Prof. Suyanto, Ph.D menyatakan bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Imam Ghazali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.⁴³ Adapun penjelasan tentang akhlak atau karakter mulia dalam Al – Qur’an tercantum dalam surat Al – Isra ayat 23 :

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَنًا ۚ إِنَّمَا يَبُغْنَ عِنْدَكَ الْكِبَرُ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۝ ﴾

Artinya : “dan Tuhanmu memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan ‘ah’ dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.” (Q.S. Al-Isra :

⁴³ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 70

23)⁴⁴

Senada dengan surat Al-Isra ayat 23, Rasulullah bersabda dalam hadits riwayat At - Tirmidzi yang artinya : *“sesungguhnya orang yang paling aku cintai dan paling dekat kedudukannya dengan majelisku pada hari kiamat nanti adalah orang yang paling baik akhlaknya. Sebaliknya, orang yang aku benci dan paling jauh dariku adalah orang yang terlalu banyak bicara dan sombong.”* (HR. At - Tirmidzi)⁴⁵

Winnie yang juga dipahami oleh Ratna Megawangi menyampaikan bahwa istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti *“to mark”*. Istilah ini lebih fokus pada tindakan atau tingkah laku. Ada dua pengertian tentang karakter. Pertama, ia menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku. Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan *personality*. Seseorang baru bisa disebut orang yang berkarakter apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral.⁴⁶

Karakter berkaitan dengan tingkah laku manusia. Definisi karakter dinyatakan oleh Berkowitz sebagai:⁴⁷

an individual's sets of psychological characteristics that affects

⁴⁴ Departemen Agama RI, *op.cit.*, hlm. 284

⁴⁵ Ridwan Abdullah Sani dan Muhammad Kadri, *Pendidikan Karakter : Mengembangkan Karakter Anak yang Islami* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 45

⁴⁶ *Ibid.*.

⁴⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Pendidikan Karakter di Pesantren* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), hlm. 4

that person's ability and inclination to function morally.

Adapun Scerenko mendefinisikan karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa.⁴⁸

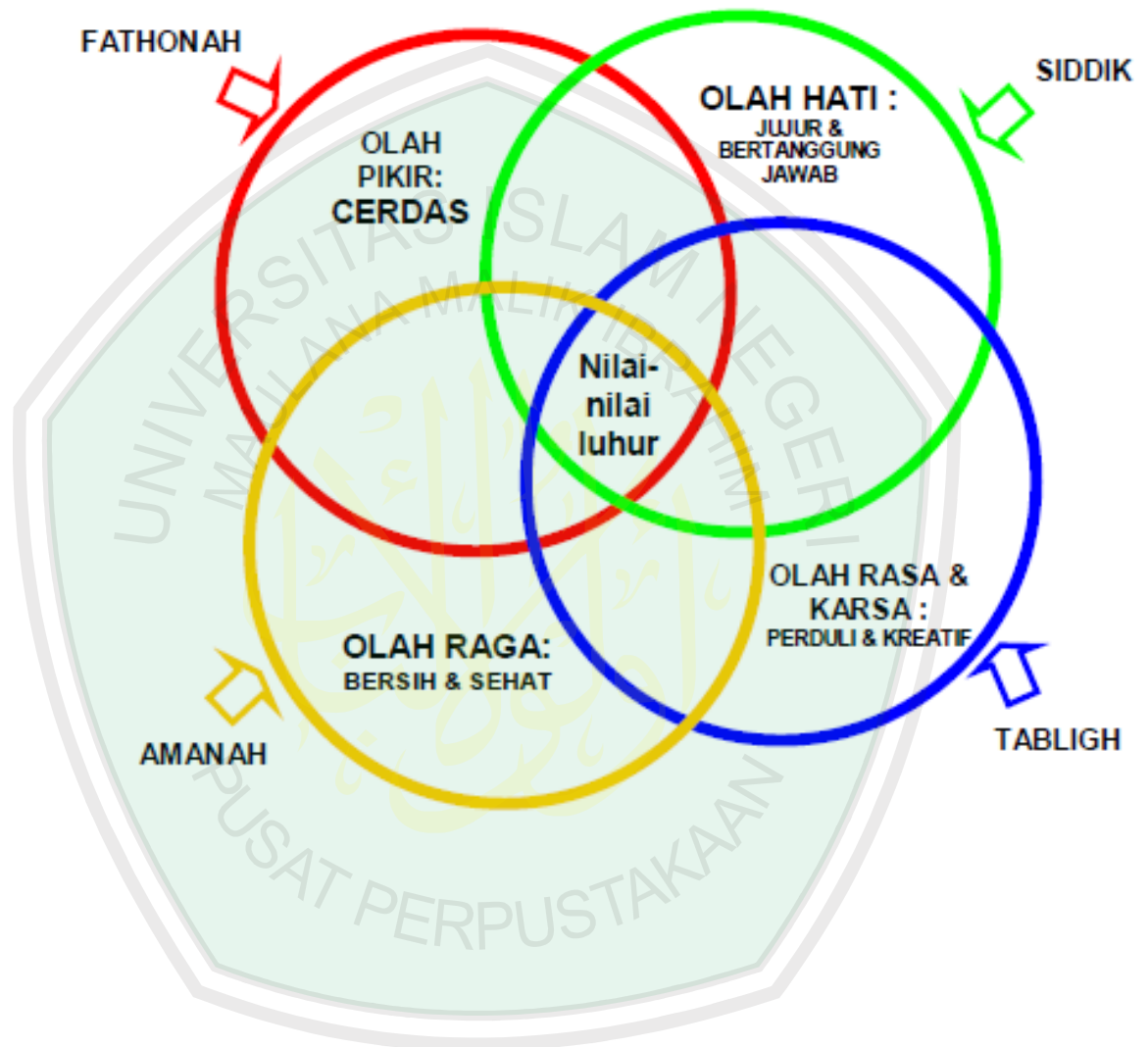
Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan akar dari semua tindakan yang dilakukan seseorang. Jahat dan buruknya seseorang terletak pada hilangnya karakter. Karakter yang kuat adalah pondasi seseorang untuk menciptakan keharmonisan dan kedamaian dalam hidup bersama di tengah masyarakat serta akan membentuk dunia yang dipenuhi dengan kebajikan.

Secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksisosial kultural dan berlangsung sepanjang hayat. Atribut karakter dalam konteks totalitas proses psikologi dan sosial kultural dapat dikelompokkan dalam: olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*) yang secara diagramatik

⁴⁸ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 42

dapat digambarkan sebagai berikut:⁴⁹

Gambar 2.1 Atribut karakter⁵⁰



⁴⁹ Ridwan Abdullah Sani, *op.cit.*, hlm. 7

⁵⁰ Kementrian Koordinator Kesejahteraan Rakyat RI 2010, dengan dimodifikasi

Adapun bagan atribut karakter tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Atribut karakter yang dideskripsikan dalam grand design pendidikan karakter oleh Kemendiknas

	Logika	Rasa
Intrapersonal	Olah pikir Fathonah Thinker IQ (Bervisi, cerdas, Kreatif, Terbuka)	Olah hati Siddiq Believer SQ (Jujur, Ikhlas, Religius, Adil)
Interpersonal	Olah raga Amanah Doer AQ (Gigih, Kerja Keras, Disiplin, Bersih, Bertanggungjawab)	Olah rasa/karsa Tabligh Networker EQ (Peduli, Demokrasi, Gotong royong, Suka membantu)

Salah satu bapak pendiri bangsa, Presiden pertama Republik Indonesia, Bung Karno, bahkan menegaskan:⁵¹

⁵¹ Muchlas Samani dan Hariyanto, *op.cit.*, hlm. 1-2

“Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan karakter (*character building*) karena *character building* inilah yang akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat. Kalau *character building* ini tidak dilakukan, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli.”

Perlu diperhatikan, dalam dunia pendidikan ada berbagai macam karakter yang seharusnya dimiliki anak sekolah dasar. Karakter-karakter yang dimaksud merupakan 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional diantaranya yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, dan tanggung jawab.⁵² Dari 18 karakter yang telah disebutkan, hanya karakter demokratis dan disiplin yang akan dibahas dalam penelitian ini.

a. Demokratis

Kata demokrasi merupakan gabungan dari kata *demos* yang berarti rakyat dan *kratos* yang berarti kekuasaan atau undang-undang. Pengertian yang dimaksud dengan demokrasi adalah kekuasaan atau undang-undang yang berakar kepada rakyat.

⁵² Daryanto, dkk. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 47.

⁵⁴ Departemen Agama RI, *op.cit.*, hlm. 71

Dijelaskan pula dalam hadits riwayat Imam Thabari yang artinya:

“Bermusyawarahlah kalian dengan para ahli (fikih) dan ahli ibadah, dan janganlah hanya mengandalkan pendapat otak saja.”

(HR. Ath-Thabrani)

Ngainun Naim menjelaskan dalam konteks *character building*, ada beberapa prinsip yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai demokrasi, yaitu :

- 1) Menghormati pendapat orang lain. Artinya memberikan hak yang sama kepada orang lain untuk berpendapat sesuai dengan karakteristik dan kualifikasi pemahamannya sendiri.
- 2) Berbaik sangka terhadap orang lain. Artinya Jika dari awal kita memiliki pendapat yang buruk terhadap orang lain, maka apapun yang dikatakannya akan selalu dilihat sebagai hal yang tidak benar. Sebab, perspektif yang digunakan sejak awal adalah negatif. Secara psikologis, buruk sangka menyebabkan berbagai penderitaan jiwa seperti marah, cemas, dan beragam emosi negatif lainnya.
- 3) Sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain.

Menurut Daryanto terdapat beberapa indikator demokratis yang menggambarkan antara nilai jenjang kelas dan indikator untuk nilai karakter demokratis. Indikator itu bersifat berkembang secara progresif. Artinya, perilaku yang dirumuskan dalam

indikator untuk jenjang kelas 1- 3 lebih sederhana dibandingkan perilaku untuk jenjang kelas 4 – 6.⁵⁵

Tabel 2.3 Indikator Karakter Demokratis

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Demokratis : Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain	Menerima ketua kelas terpilih berdasarkan suara terbanyak	Membiasakan diri bermusyawarah dengan teman –teman
	Memberikan suara dalam pemilihan di kelas dan sekolah	Menerima kekalahan dalam pemilihan dengan ikhlas
	Mengemukakan pikiran tentang teman-teman sekelas	Mengemukakan pendapat tentang teman yang jadi pemimpinnya
	Ikut membantu melaksanakan program ketua kelas	Memberi kesempatan kepada teman yang jadi pemimpinnya untuk bekerja
	Menerima arahan dari ketua kelas, ketua kelompok belajar, dan osis	Melaksanakan kegiatan yang dirancang oleh teman yang menjadi pemimpinnya

Karakter demokratis merupakan bagian yang penting, karena karakter demokratis merupakan salah satu karakter dasar yang harus dibangun dalam diri siswa untuk bisa hidup di lingkungannya. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan indikator demokratis berdasarkan beberapa prinsip dan substansi nilai-nilai karakter yang telah disesuaikan dengan permainan

⁵⁵ Daryanto, dkk., *Op.cit.*, hlm. 146.

tradisional petak umpet dan lompat tali. Adapun indikator karakter demokratis yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan musyawarah ketika hendak bermain.
- 2) Bersedia mengemukakan pendapat.
- 3) Saling menghormati satu sama lain.

b. Disiplin

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disiplin diartikan dengan tata tertib (di sekolah, kemiliteran, dsb); ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan; dan bidang studi yang memiliki objek, sistem, dan metode tertentu.⁵⁶ Sedangkan Tulus menjelaskan bahwa disiplin adalah mengikuti dan menaati peraturan, nilai dan hukum yang berlaku.⁵⁷ Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan ketersediaan menerima, mematuhi, dan melaksanakan tata tertib yang berlaku baik di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Islam mengajarkan kepada umatnya agar hidup disiplin dan pandai-pandai menggunakan waktu dengan membuat perencanaan yang baik supaya hidup menjadi teratur. Islam juga memerintahkan umatnya untuk selalu konsisten dalam menjalani peraturan. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Al – Huud ayat 112 :

⁵⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 286.

⁵⁷ Sri Mastuti, *Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Vol. 16 No. 2, Oktober 2014.

فَأَسْتَقِمْ كَمَا أُمِرْتَ وَمَنْ تَابَ مَعَكَ وَلَا تَطْغَوْا إِنَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

بَصِيرٌ

Artinya : “Maka tetaplah kamu pada jalan yang benar, sebagaimana diperintahkan kepadamu dan (juga) orang yang telah taubat beserta kamu dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya dia maha melihat apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al – Huud : 112)

Selain itu, rasulullah bersabda dalam hadits riwayat Bukhari Muslim yang artinya : “Seorang muslim wajib mendengar dan taat, baik dalam hal yang disukainya maupun hal yang dibencinya, kecuali bila ia diperintah untuk mengerjakan maksiat. Apabila ia diperintah mengerjakan maksiat, maka tidak wajib mendengar dan taat.” (H.R. Bukhari Muslim)

Karakteristik disiplin merupakan ciri khas yang menunjukkan seseorang memiliki sifat disiplin. Menurut Daryanto karakteristik disiplin yang sehat adalah orang yang mampu melakukan fungsi psikologisial dalam berbagai *setting* termasuk kompetensi dalam bidang akademik, pekerjaan, dan relasi sosial; pengelolaan emosi dan mengontrol prilaku-prilaku yang impulsif; kepemimpinan; harga diri yang positif dan identitas diri. Disiplin dapat diukur atau

dapat diobservasi baik secara emosional maupun tampilan prilaku.⁵⁸

Seseorang yang memiliki sikap disiplin diawali oleh serangkaian unsur-unsur yang mendorong terbentuknya sikap tersebut. Hurlock mengemukakan unsur-unsur disiplin tersebut antara lain adalah:⁵⁹

- 1) Peraturan sebagai pedoman prilaku.
- 2) Konsistensi dalam peraturan.
- 3) Hukuman untuk pelanggaran.
- 4) Penghargaan untuk prilaku yang baik.

Untuk mengukur karakter disiplin siswa, diperlukan adanya indikator. Indikator tersebut yang nantinya akan menunjukkan tingkat kedisiplinan yang dimiliki oleh siswa. Daryanto membagi indikator-indikator disiplin tersebut sebagai berikut:⁶⁰

Tabel 2.4 Indikator Karakter Disiplin

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada	Datang ke sekolah dan masuk kelas pada waktunya	Menyelesaikan tugas pada waktunya
	Melaksanakan tugas-	Saling menjaga dengan

⁵⁸ Daryanto, dkk., *op.cit.*, hlm. 49.

⁵⁹ Sofan Amri, dkk., *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2013), hlm. 165.

⁶⁰ Daryanto, dkk., *op.cit.*, hlm. 145.

berbagai ketentuan dan peraturan	tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya	teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik
	Duduk pada tempat yang telah ditetapkan	Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas
	Menaati peraturan sekolah dan kelas	Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung
	Berpakaian rapi	Berpakaian sopan dan rapi
	Mematuhi aturan permainan	Mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi

Berdasarkan tabel di atas, peneliti merumuskan indikator disiplin berdasarkan beberapa prinsip dan substansi nilai-nilai karakter yang telah disesuaikan dengan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali. Adapun indikator karakter disiplin yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan tugas sesuai bagiannya dalam permainan.
- 2) Menerima konsekwensi dalam permainan.
- 3) Mematuhi peraturan permainan.

2. Urgensi Karakter

Indonesia saat ini sedang menghadapi dua tantangan besar berupa desentralisasi atau otonomi daerah yang saat ini sudah dimulai dan era globalisasi total yang akan terjadi pada tahun 2020. Kunci sukses dalam menghadapi kedua tantangan berat itu terletak pada kualitas

sumber daya manusia yang handal dan berbudaya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan sungguh-sungguh.⁶¹

Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas sumber daya manusia karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter memberikan gambaran tentang suatu bangsa sebagai penanda, penciri sekaligus pembeda suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Karakter memberikan arahan tentang bagaimana bangsa menapaki dan melewati suatu zaman dan mengantarkannya pada suatu derajat tertentu.⁶²

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini dimana usia dini merupakan usia kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Menurut Freud kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya.⁶³

Pembentukan karakter harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek *knowledge, feeling, loving*,

⁶¹ Masnur Muslich, *op.cit.*, hlm. 35.

⁶² Akh. Muwafik Saleh, *Membangun Karakter dengan Hati Nurani: Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 1.

⁶³ Masnur Muslich, *loc.cit.*

dan *action*.pembentukan karakter sendiri dapat diibaratkan sebagai pembentukan seseorang menjadi *body builder* (binaragawan) yang memerlukan latihan otot-otot akhlak secara terus-menerus agar menjadi kokoh dan kuat. Pada dasarnya, anak yang berkarakter rendah adalah anak yang tingkat perkembangan emosi-sosialnya rendah sehingga anak beresiko atau berpotensi besar mengalami kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial, dan tidak mampu mengontrol diri. Mengingat pentingnya penanaman karakter di usia dini maka penanaman karakter yang baik di usia prasekolah merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan.⁶⁴

⁶⁴ Masnur Muslich, *op.cit.*, hlm. 36.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Lokasi ini dipilih oleh peneliti karena peserta didik SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan masih aktif bermain permainan tradisional khususnya petak umpet dan lompat tali. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis korelasional untuk menentukan hubungan variabel. Penelitian korelasional adalah penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi.⁶⁵

Dalam meneliti hubungan antar variabel, metode yang digunakan adalah metode korelasi. Metode korelasi ini bertujuan untuk meneliti sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada faktor lain.⁶⁶

⁶⁵ Sevilla, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: UI Press, 1993), hlm 87

⁶⁶ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 27

C. Data dan Sumber

Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik berupa angka ataupun fakta yang dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁶⁷ Menurut sumbernya, data penelitian digolongkan sebagai data primer dan data sekunder. Data primer, atau data tangan pertama adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data sekunder atau data tangan ke dua adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.⁶⁸ Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.⁶⁹ Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data primer yang langsung didapatkan dari responden melalui jawaban angket dan wawancara serta data sekunder sebagai data penunjang data primer melalui dokumentasi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan angket dan wawancara sebagai alat pengumpul

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 161.

⁶⁸ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 91.

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 172.

datanya, maka respondenlah yang menjadi sumber datanya. Responden penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Sedangkan sebagai sumber data sekunder adalah para staf pengajar dan yang bersangkutan dengan responden di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁷⁰ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi peserta didik di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, berdasarkan pemahaman tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah sebagian atau wakil yang sudah ditentukan. Arikunto menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10 sampai 15% atau 20 sampai 25%, tergantung setidak-tidaknya dari :

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 173.

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang di tanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang resikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.⁷¹

Berdasarkan dari pendapat tersebut, maka pengambilan sampel pada penelitian ini adalah 25% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi melebihi 100 yaitu 148 siswa. Hal ini berarti $25\% \times 183 = 45,75$, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 46 siswa dengan rincian kelas I sebanyak 7 siswa, kelas II sebanyak 7 siswa, kelas III sebanyak 8 siswa, siswa kelas IV sebanyak 8 siswa, kelas V sebanyak 8 siswa, dan kelas VI sebanyak 8 siswa dengan asumsi:

- a. Pernah bermain petak umpet dan lompat tali.
- b. Memahami tata cara bermain petak umpet dan lompat tali.
- c. Tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. Teknik ini dinamakan demikian karena dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek dalam

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 112.

populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Dengan demikian, peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel.⁷²

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.⁷³ Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian kuisisioner untuk mengungkapkan variabel bebas berupa permainan tradisional petak umpet dan lompat tali serta variabel terikat yaitu karakter demokratis dan disiplin pada anak SD. Dipandang dari cara menjawab, kuisisioner dalam penelitian ini merupakan kuisisioner tertutup yang didalamnya sudah tersedia jawaban sehingga responden tinggal memilih.⁷⁴ Metode untuk pengisian kuisisioner dengan cara memberikan tanda silang (*) jawaban pada pilihan yang telah disediakan. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *Likert*. Berikut adalah *blueprint* dari permainan tradisional petak umpet dan lompat tali:

⁷² Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 177.

⁷³ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 192.

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 195.

Tabel 3.1 *blueprint* angket petak umpet dan lompat tali

Variabel		Aspek	Indikator	Nomor Item
				Fav
Permainan Tradisional (X)	Petak umpet	Kognitif	Merencanakan alur permainan	1
			Mengajak banyak teman untuk bermain	3
	Lompat tali	Emosi	Peduli dengan teman	5
			Dapat membedakan antara yang benar dan yang salah	7
		Sosial	Mempunyai banyak teman bermain	9
				Bekerjasama dengan teman
Jumlah item				12

Adapun *blueprint* dari karakter demokratis dan disiplin adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 *blueprint* angket demokratis dan disiplin

No	Variabel	Indikator	Nomor Item
			Fav
1	Demokratis (Y ₁)	Menentukan aturan permainan	1
		Menentukan giliran bermain	4
		Berani mengemukakan pendapat	7
		Menganggap semua teman sama	10
2	Disiplin (Y ₂)	Bermain sesuai peran	13
		Menerima konsekwensi dalam permainan	16
		Mematuhi peraturan permainan	19
Jumlah item			21

Penyusunan angket jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 skor skala *likert*

Jawaban	Skor
	Favorable
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

F. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik dalam pengumpulan data penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

1) Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁷⁵ Teknik ini dilakukan untuk mengamati berbagai keadaan siswa.

2) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷⁶ Angket atau kuisioner tersebut dibagikan pada peserta didik di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

⁷⁵ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 70.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 142

yang telah ditetapkan sebagai sampel oleh peneliti. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis dan disiplin anak.

3) Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁷⁷ Teknik wawancara ini peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai responden yang ada di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan agar data yang diperoleh dilapangan tidak diragukan keabsahannya. Adapun wawancara yang dilakukan merupakan wawancara bebas yaitu proses wawancara dimana interviewer tidak secara sengaja mengarahkan tanya-jawab pada pokok-pokok persoalan dari fokus penelitian dan interviewer.⁷⁸

4) Dokumentasi.

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁷⁹ Teknik studi dokumen ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai profil SDN

⁷⁷ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *op.cit.*, hlm. 83.

⁷⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *op.cit.*, hlm. 84.

⁷⁹ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 274.

Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan dan data-data yang sekiranya dibutuhkan dalam penelitian ini.

G. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan instrumen.⁸⁰ Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Instrumen dikatakan valid apabila probabilitas (p) pada masing-masing butir pertanyaan kurang dari 0,05. Perhitungan validitas ini dilakukan dengan menggunakan program komputer analisa kesahihan butir aitem dari segi program IBM SPSS 20.00 *for windows*. Adapun teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *product moment*.⁸¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\} \{(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

Dimana :

r = Koefisien korelasi *product moment*

x = skor pernyataan tertentu

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 168

⁸¹ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 62

y = skor total

xy = skor pernyataan tertentu dengan skor total

N = jumlah populasi atau jumlah sampel penelitian

Σ = sigma

Nilai r yang diperoleh dikaitkan dengan tabel nilai r, bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir kuisioner dikatakan tidak valid, begitu pula sebaliknya bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir kuisioner dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁸² Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Saifuddin Azwar menerangkan bahwa reliabilitas dinyatakan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai dengan 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitas dan sebaliknya koefisien yang rendah akan semakin mendekati angka 0.⁸³

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai reliabilitas instrumen adalah

⁸² Suharsimi Arikunto, *op,cit.*, hlm. 178.

⁸³ Saifuddin Azwar, *Dasar-dasar Psikometri cet V* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), hlm.

Alpha Cronbach yang dibantu program IBM SPSS 20.00 *for windows*

adalah sebagai berikut:⁸⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Dimana :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

σ_b^2 = jumlah varian butir

σ_1^2 = Varian total

c. Kateorisasi

karakter demokratis dan disiplin siswa dapat dilihat melalui kategorisasi model distribusi normal, adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 : Standart Pembagian Kategorisasi

Klasifikasi	Skor
Tinggi	$X \geq (M + 1 \text{ SD})$
Sedang	$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + 1 \text{ SD})$
Rendah	$X < (M - 1 \text{ SD})$

⁸⁴ Muslich Anshori, *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), hlm. 80

H. Analisis Data

Setelah data-data terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

1) Analisis Pendahuluan

Pada tahap ini data terkumpul dikelompokkan kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi secara sederhana untuk setiap variabel yang ada dalam penelitian. Sedangkan angket pada setiap item akan diberi skor sesuai kriteria yang telah ditentukan.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data yang didapatkan mengikuti atau mendekati hukum sebaran normal baku dari Gauss. Distribusi data yang normal jika digambarkan dengan grafik poligon akan menyerupai bentuk bel, lonceng atau genta. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* pada program IBM SPSS 20.00 *for windows*. Data normal bila nilai sig (p) > 0,05 dan data tidak normal bila nilai sig (p) < 0,05. Distribusi data tersebut tidak.⁸⁵

⁸⁵ Nisfiannoor, *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), hlm. 91.

- a. *Positively Skewed* (miring ke kiri), memiliki frekuensi yang relatif lebih banyak di sebelah kiri dan ujung kurva cenderung meruncing ke kanan.
- b. *Negatively Skewed* (miring ke kanan), memiliki frekuensi yang relatif lebih banyak di sebelah kanan dan ujung kurva cenderung meruncing ke kiri.

3) Analisis Regresi Linier Sederhana

Mengacu pada tujuan dan hipotesis penelitian, model analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Penggunaan analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun rumus persamaan garis regresi yang dibantu program IBM SPSS 20.00 *for windows* adalah:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

- Y = Variabel terikat
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi
- X = Variabel bebas

I. Hasil Analisis Data

Adapun hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Derajat normalitas data dari angket permainan tradisional, demokratis dan disiplin menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 20*.

a. Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali

Tabel 3.5
Hasil Uji Normalitas Permainan Tradisional
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		permainan_tr adisional
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	36,48
	Std. Deviation	1,735
Most Extreme Differences	Absolute	,183
	Positive	,107
	Negative	-,183
Kolmogorov-Smirnov Z		1,244
Asymp. Sig. (2-tailed)		,091

Data normal bila nilai sig (p) > 0,05 dan data tidak normal bila sig (p) < 0,05. Nilai p = 0,091 > 0,05, jadi data normal.

b. Demokratis

Tabel 3.6
Hasil Uji Normalitas Karakter Demokratis
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		demokratis
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40,07
	Std. Deviation	3,200
Most Extreme Differences	Absolute	,132
	Positive	,132
	Negative	-,086
Kolmogorov-Smirnov Z		,895
Asymp. Sig. (2-tailed)		,400

Data normal bila nilai sig (p) > 0,05 dan data tidak normal bila sig (p) < 0,05. Nilai p = 0,400 > 0,05, jadi data normal.

c. Disiplin

Tabel 3.7
Hasil Uji Normalitas Karakter Disiplin
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		disiplin
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30,39
	Std. Deviation	2,481
Most Extreme Differences	Absolute	,169
	Positive	,169
	Negative	-,097
Kolmogorov-Smirnov Z		1,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,144

Data normal bila nilai sig (p) > 0,05 dan data tidak normal bila sig (p) < 0,05. Nilai p = 0,144 > 0,05, jadi data normal.

2. Hasil Uji Validitas

Instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dalam hal ini bertujuan untuk menguji tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang terdapat dalam penelitian ini yang terdiri dari tiga variabel yaitu permainan tradisional petak umpet dan lompat tali, karakter demokratis, dan karakter disiplin.

a. Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 20* yang telah dilakukan pada permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dari 12 aitem, ada 10 aitem valid dan 2 aitem tidak valid yakni aitem 3 dan 8 karena batas minimum koefisien korelasi sig (p) 0,05 dengan $N = 46$ yaitu $r_{\text{tabel}} = 0,291$. Dengan hasil koefisien aitem yang tidak valid yaitu -0,98 dan 0,21. Hasil koefisien korelasi yang valid berkisar 0,455 sampai 0,653.

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali

Variabel		Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
				Item Valid	Item Gugur	
Permainan Tradisional (X)	Petak umpet	Kognitif	Merencanakan alur permainan	1, 2	-	2
			Mengajak banyak teman untuk bermain	4	3	1
	Emosi	Peduli dengan teman	5, 6	-	2	
		Dapat membedakan antara yang benar dan yang salah	7	8	1	
	Lompat tali	Sosial	Mempunyai banyak teman bermain	9, 10	-	2
			Bekerjasama dengan teman	11,12	-	2
Total						10

b. Demokratis

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 20* yang telah dilakukan pada karakter demokratis menyatakan bahwa keseluruhan item valid karena koefisien korelasi sig (p) 0,05 dengan $N = 46$ yaitu $r_{\text{tabel}} = 0,291$. Dengan hasil koefisien korelasi yang valid berkisar 0,309 sampai 0,673.

Tabel 3.9
Hasil Uji Validitas Demokratis

Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Item Valid	Item Gugur	
Demokratis (Y₁)	Menentukan aturan permainan	1,2,3	-	3
	Menentukan giliran bermain	4,5,6	-	3
	Berani mengemukakan pendapat	7,8,9	-	3
	Menganggap semua teman sama	10,11,12	-	3
Total				12

c. Disiplin

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 20* yang telah dilakukan pada karakter disiplin menyatakan bahwa keseluruhan item valid karena koefisien korelasi sig (p) 0,05 dengan N = 46 yaitu $r_{tabel} = 0,291$. Dengan hasil koefisien korelasi yang valid berkisar 0,368 sampai 0,645.

Tabel 3.10
Hasil Uji Validitas Disiplin

Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Item Valid	Item Gugur	
Disiplin (Y₂)	Bermain sesuai peran	13,14,15	-	3
	Menerima konsekuensi dalam permainan	16,17,18	-	3
	Mematuhi peraturan permainan	19,20,21	-	3
Total				9

3. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*

Cronbach yang dibantu program IBM SPSS 20.00 *for windows*.

Tabel 3.11
Hasil Uji Reliabilitas Permainan Tradisional
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,757	10

Tabel 3.12
Hasil Uji Realibilitas Demokratis
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,648	12

Tabel 3.13
Hasil Uji Reliabilitas Disiplin
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,632	9

Dari hasil uji reliabilitas instrumen-instrumen di atas menunjukkan bahwa variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali reliabel karena $r \text{ alpha } 0,757 > 0,60$. Variabel karakter demokratis reliabel karena $r \text{ alpha } 0,648 > 0,60$. Variabel karakter disiplin reliabel karena $r \text{ alpha } 0,632 > 0,60$. Pengambilan keputusan tersebut berdasar pada:

- a. Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna
- b. Jika α antara $0,70 - 0,90$ maka reliabilitas tinggi
- c. Jika α antara $0,50 - 0,70$ maka reliabilitas moderat (sedang)
- d. Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah⁸⁶

4. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil deskripsi data yaitu dengan melakukan kategorisasi dari masing-masing variabel penelitian. Kategorisasi ini didasarkan pada nilai mean dan *standard deviation* yang dibantu program IBM SPSS 20.00 *for windows*. Nilai mean dan *standard deviation* dari masing-masing variabel dapat dilihat sebagai berikut:

⁸⁶ Perry Roy Hilton dan Charlotte Brownlow, *SPSS Explained* (East Sussex: Routledge, 2004), hlm. 364.

Tabel 3.14
Hasil Uji Analisis Deskriptif Permainan Tradisional
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
permainan_tradisional Valid N (listwise)	46 46	18	22	40	31,35	,540

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
permainan_tradisional Valid N (listwise)	3,665	13,432

Tabel 3.15
Hasil Uji Analisis Deskriptif Demokratis
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Demokratis Valid N (listwise)	46 46	12	35	47	40,07	,472

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
Demokratis Valid N (listwise)	3,200	10,240

Tabel 3.16
Hasil Uji Analisis Disiplin

Descriptive Statistic						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Disiplin	46	9	27	36	30,39	,366
Valid N (listwise)	46					

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
Disiplin	2,481	6,155
Valid N (listwise)		

Hasil dari kategorisasi masing-masing variabel dengan menggunakan nilai mean dan *standard deviation* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.17
Kategorisasi Variabel permainan Tradisional, demokratis, dan disiplin

Variabel	Kategorisasi	Kriteria		Frekuensi	Prosentase
Permainan Tradisional	Tinggi	$X \geq 36$	36 - 40	5	11%
	Sedang	$27 \leq X < 36$	27 - 35	36	78%
	Rendah	$X < 27$	22 - 26	5	11%
Total				46	100%
Demokratis	Tinggi	$X \geq 43$	43 - 47	11	26%
	Sedang	$37 \leq X < 43$	37 - 42	30	63%
	Rendah	$X < 37$	35 - 36	5	11%
Total				46	100%

Disiplin	Tinggi	$X \geq 34$	34 - 36	5	11%
	Sedang	$28 \leq X < 34$	28 - 35	35	76%
	Rendah	$X < 28$	27	6	13%
				Total	46

5. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel yaitu permainan tradisional petak umpet dan lompat tali, demokratis dan disiplin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis *regresi linier sederhana* program IBM SPSS 20.00 *for windows*. Pada penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu ada pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Adapun hasil uji regresi linier antara variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali, demokratis dan disiplin sebagai berikut:

a. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat tali Terhadap Karakter Demokratis

Tabel 3.18

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Demokratis	40,07	3,200	46
Permainan tradisional	31,35	3,665	46

Dari data di atas dapat diketahui bahwa besarnya rata-rata setiap variabel yaitu rata-rata karakter demokratis sebesar 40,07 dan rata-rata variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali sebesar 31,35.

Tabel 3.19
Correlations

		demokratis	permainantradisional
Pearson Correlation	Demokratis	1,000	,328
	Permainantradisional	,328	1,000
Sig. (1-tailed)	Demokratis	.	,013
	Permainantradisional	,013	.
N	Demokratis	46	46
	Permainantradisional	46	46

Nilai korelasi permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,328, dengan nilai signifikansi sebesar 0,013 dimana signifikansi $0,013 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antar variabel.

Tabel 3.20
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,328 ^a	,107	,087	3,057

Berdasarkan nilai R Square, dapat diketahui bahwa

besarnya koefisien determinasi antara permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,107 yang artinya permainan tradisional lompat tali dan petak umpet hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter demokratis sebesar 10,7%.

Besar *Standard Error of Estimate* (SEE) adalah 3,057. Nilai ini berfungsi untuk mengkaji apakah model regresi sudah berfungsi dengan baik sebagai prediktor atau belum. Untuk itu, nilai SEE harus dibandingkan dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) karakter demokratis sebesar 3,200. Jika angka $SEE < STD$ maka angka SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter demokratis. Dari analisis tersebut, dapat diketahui bahwa $3,037 < 3,200$ sehingga SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter demokratis.

Tabel 3.21
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49,491	1	49,491	5,294	,026 ^b
	Residual	411,314	44	9,348		
	Total	460,804	45			

Uji Anova menghasilkan F sebesar 5,294 dengan tingkat signifikansi 0,026. Syarat uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi harus lebih kecil dari 0,05 dimana $0,026 < 0,05$. Oleh karena itu, model regresi ini sudah layak untuk digunakan dalam memprediksi pembentuk karakter demokratis

Tabel 3.22
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31,095	3,924		7,923	,000
	Permainan tradisional	,286	,124	,328	2,301	,026

Berdasarkan data yang telah di analisis, persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y_1 = a + bX$$

Dimana :

Y_1 = karakter demokratis

X = permainan tradisional petak umpet dan lompat tali

a = angka konstan dari *Unstandardized Coefficient* yang dalam penelitian ini sebesar 31,095

b = angka koefisien regresi sebesar 0,286

persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y_1 = 31,095 + 0,286X$$

Artinya, apabila permainan tradisional petak umpet dan lompat tali hurufnya 0 ($X = 0$), maka karakter demokratis yang terbentuk adalah sebesar 31,095.

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang digunakan sebagai prediktor untuk variabel karakter demokratis.

Hipotesis:

H_0 = koefisien regresi tidak signifikan

H_a = koefisien regresi signifikan

Keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

$$t_{hitung} = 2,301 \quad \alpha = 0,05$$

t_{tabel} = tingkat kepercayaan dibagi dua; jumlah responden dikurangi dua.

$$46 - 2 = 44 \text{ (degree of freedom)}$$

$$= 0,025 ; 44$$

$$= 2,015$$

Karena $t_{hitung} (2,301) > t_{tabel} (2,015)$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima, artinya koefisien regresi signifikan. Kesimpulannya, variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali mempengaruhi karakter demoratis.

b. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Permainan Tradisional

Petak Umpet dan Lompat tali Terhadap Karakter Disiplin

Tabel 3.23
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Disiplin	30,39	2,481	46
Permainantradisional	31,35	3,665	46

Dari data di atas dapat diketahui bahwa besarnya rata-rata setiap variabel yaitu rata-rata karakter disiplin sebesar 30,39 dan rata-rata variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali sebesar 31,35.

Tabel 3.24
Correlations

		Disiplin	permainantradisional
Pearson Correlation	Disiplin	1,000	,310
	Permainantradisional	,310	1,000
Sig. (1-tailed)	Disiplin	.	,018
	Permainantradisional	,018	.
N	Disiplin	46	46
	Permainantradisional	46	46

Nilai korelasi permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter disiplin adalah sebesar 0,310, dengan nilai signifikansi sebesar 0,018 dimana signifikansi $0,018 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antar variabel.

Tabel 3.25
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,310 ^a	,096	,075	2,385

Berdasarkan nilai R Square, dapat diketahui bahwa besarnya koefisien determinasi antara permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,096 yang artinya permainan tradisional lompat tali dan petak umpet hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter disiplin sebesar 9,6%.

Besar *Standard Error of Estimate* (SEE) adalah 2,385.

Nilai ini berfungsi untuk mengkaji apakah model regresi sudah berfungsi dengan baik sebagai prediktor atau belum. Untuk itu, nilai SEE harus dibandingkan dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) karakter demokratis sebesar 2,481. Jika angka $SEE < STD$ maka angka SEE baik untuk dijadikan angka

prediktor pembentuk karakter demokratis. Dari analisis tersebut, dapat diketahui bahwa $2,385 < 2,481$ sehingga SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter disiplin.

Tabel 3.26
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	26,575	1	26,575	4,670	,036 ^b
	Residual	250,382	44	5,690		
	Total	276,957	45			

Uji Anova menghasilkan F sebesar 4,670 dengan tingkat signifikansi 0,036. Syarat uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi harus lebih kecil dari 0,05 dimana $0,036 < 0,05$. Oleh karena itu, model regresi ini sudah layak untuk digunakan dalam memprediksi pembentuk karakter demokratis.

Tabel 3.27
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23,818	3,062		7,779	,000
	Permainan tradisional	,210	,097	,310	2,161	,036

Berdasarkan data yang telah di analisis, persamaan regresi yang

diperoleh adalah:

$$Y_2 = a + bX$$

Dimana :

Y_2 = karakter disiplin

X = permainan tradisional petak umpet dan lompat tali

a = angka konstan dari *Unstandardized Coefficient* yang dalam penelitian ini sebesar 23,818

b = angka koefisien regresi sebesar 0,210
 $23,818 + 0,210X$

Artinya, apabila permainan tradisional petak umpet dan lompat tali hurufnya 0 ($X = 0$), maka karakter demokratis yang terbentuk adalah sebesar 23,818.

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang digunakan sebagai *predictor* untuk variabel karakter demokratis.

Hipotesis:

H_0 = koefisien regresi tidak signifikan

H_a = koefisien regresi signifikan

Keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

$$t_{hitung} = 2,161 \quad \alpha = 0,05$$

t_{tabel} = tingkat kepercayaan dibagi dua; jumlah responden dikurangi dua.

$$46 - 2 = 44 \text{ (degree of freedom)}$$

$$= 0,025 ; 44$$

$$= 2,015$$

Karena $t_{hitung} (2,161) > t_{tabel} (2,015)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien regresi signifikan. Kesimpulannya, variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali mempengaruhi karakter disiplin.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

B. Deskripsi Subjek Penelitian

SDN Pakukerto 1 Sukorejo terletak di Jl. Taman Safari Indonesia II Kabupaten Pasuruan. Saat ini SDN Pakukerto 1 Sukorejo dipimpin oleh bapak Sugiyanto selaku kepala sekolah. Jumlah keseluruhan siswa di SD ini yaitu 183 peserta didik. Dengan rincian pembagian kelas sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Siswa SDN I Pakukerto Kabupaten Pasuruan

No	Kelas	Jumlah Siswa	Laki-laki	Perempuan
1	Kelas I	25	11	14
2	Kelas II	26	12	14
3	Kelas III	30	16	14
4	Kelas IV	37	19	18
5	Kelas V	32	18	14
6	Kelas VI	33	15	18
Total		183	91	92

Sumber: Data SDN Pakukerto 1 Sukorejo 2015-2016

Proses berlangsungnya pembelajaran dilakukan oleh 9 guru yang mengajar sesuai dengan jenjang kelas. Proses belajar mengajar di sekolah ini dilakukan pada pagi hari. Adapun visi sekolah yaitu mencerdaskan anak bangsa berdasarkan IMTAQ. Sedangkan misinya sebagai berikut:

1. Mencerdaskan anak bangsa
2. Menciptakan sekolah yang bermutu dan berkarakter

3. Memberikan pendidikan agama yang utuh, berwawasan dan fungsional.
4. Membiasakan anak tertib dan disiplin serta peduli lingkungan yang bersih dan kuat
5. Menghasilkan standart pendidik dan kependidikan.
6. Pencapaian standart proses pembelajaran.
7. Pencapaian standart pengelolaan sekolah, meliputi: pencapaian standart pengelolaan, pembelajaran, kurikulum, sarana prasarana, SDM, kesiswaaaan, dan administrasi.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

6. Karakter Demokratis dan Disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Hasil observasi karakter demokratis siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan dalam bermain petak umpet maupun lompat tali. Para pemain bersama-sama berdiskusi untuk menentukan posisi tiap pemain dalam permainan, peraturan permainan, serta hal-hal yang berkaitan dengan permainan tersebut. Hal ini didukung pula pernyataan dari salah satu pemain yang menyatakan bahwa setiap akan bermain mereka selalu diskusi terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang jaga dan bagaimana aturan mainnya.

Berdasarkan hasil angket, karakter demokratis siswa dibagi dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategori tinggi yaitu 26% dengan jumlah 11 dari 46 siswa yang menjadi responden, pada kategori sedang yaitu 63% dengan jumlah 30 dari 46 siswa yang menjadi responden, dan pada kategori rendah yaitu 11% dengan jumlah 5 dari 46 siswa yang menjadi responden. Adapun untuk karakter disiplin dapat dilihat pada saat permainan berlangsung. Selama permainan berlangsung, sebagian besar para pemain menaati peraturan-peraturan yang telah dibuat bersama sebelumnya. Selain itu, para pemain juga harus menerima konsekwensi ketika kalah dalam permainan. Hal ini senada dengan pernyataan salah satu pemain yang menyatakan ketika bermain tidak boleh curang, walaupun kalah ketika bermain harus mau menerima kekalahan. Berdasarkan hasil angket, karakter disiplin siswa yang juga dibagi dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategori tinggi yaitu 11% dengan jumlah 5 dari 46 siswa yang menjadi responden, pada kategori sedang yaitu 76% dengan jumlah 35 dari 46 siswa yang menjadi responden, dan pada kategori rendah yaitu 13% dengan jumlah 6 dari 46 siswa yang menjadi responden.

**7. Peran Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat tali terhadap
Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa SDN
Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan**

Berdasarkan hasil observasi, peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dapat diidentifikasi melalui kegiatan diskusi sebelum bermain, menolong teman, memberikan pendapat, menanggapi pendapat, menerima pendapat, serta memiliki banyak teman bermain. Adapun hasil olah data yang diperoleh dari lapangan, pada tabel *model summary* permainan tradisional petak umpet dan lompat tali memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter demokratis sebesar 10,7%. Untuk karakter disiplin, peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dapat dilihat dari tidak melakukan kecurangan, bermain sesuai posisinya, menerima konsekwensi, serta menaati peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama. Adapun hasil olah data yang diperoleh dari lapangan, pada tabel *model summary* permainan tradisional petak umpet dan lompat tali memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter disiplin sebesar 9,6%.

8. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat tali Terhadap Karakter Demokratis

Tabel 4.2
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Demokratis	40,07	3,200	46
Permainantradision al	31,35	3,665	46

Dari data di atas dapat diketahui bahwa besarnya rata-rata setiap variabel yaitu rata-rata karakter demoratis sebesar 40.07 dan rata-rata variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali sebesar 31,35.

Tabel 4.3
Correlations

		demokratis	permainantradisional
Pearson Correlation	Demokratis	1,000	,328
	Permainantradisional	,328	1,000
Sig. (1-tailed)	Demokratis	.	,013
	Permainantradisional	,013	.
N	Demokratis	46	46
	Permainantradisional	46	46

Nilai korelasi permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,328, dengan nilai signifikansi sebesar 0,013 dimana signifikansi $0,013 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antar variabel.

Tabel 4.4
Model Summary^b

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,328 ^a	,107	,087	3,057

Berdasarkan nilai R Square, dapat diketahui bahwa besarnya koefisien determinasi antara permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,107 yang artinya permainan tradisional lompat tali dan petak umpet hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter demokratis sebesar 10,7%.

Besar *Standard Error of Estimate* (SEE) adalah 3,057. Nilai ini berfungsi untuk mengkaji apakah model regresi sudah berfungsi dengan baik sebagai prediktor atau belum. Untuk itu, nilai SEE harus dibandingkan dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) karakter demokratis sebesar 3,200. Jika angka $SEE < STD$ maka angka SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter demokratis. Dari analisis tersebut, dapat diketahui bahwa $3,037 < 3,200$ sehingga SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter demokratis.

Tabel 4.5
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49,491	1	49,491	5,294	,026 ^b
	Residual	411,314	44	9,348		
	Total	460,804	45			

Uji Anova menghasilkan F sebesar 5,294 dengan tingkat signifikansi 0,026. Syarat uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi harus lebih kecil dari 0,05 dimana $0,026 < 0,05$. Oleh karena itu, model regresi ini sudah layak untuk digunakan dalam memprediksi pembentuk karakter demokratis

Tabel 4.6
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31,095	3,924		7,923	,000
	Permainan tradisional	,286	,124	,328	2,301	,026

Berdasarkan data yang telah di analisis, persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y_1 = a + bX$$

Dimana :

Y_1 = karakter demokratis

X = permainan tradisional petak umpet dan lompat tali

a = angka konstan dari *Unstandardized Coefficient* yang dalam penelitian ini sebesar 31,095

b = angka koefisien regresi sebesar 0,286

persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y_1 = 31,095 + 0,286X$$

Artinya, apabila permainan tradisional petak umpet dan lompat tali hurufnya 0 ($X = 0$), maka karakter demokratis yang terbentuk adalah sebesar 31,095.

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel

permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang digunakan sebagai prediktor untuk variabel karakter demokratis.

Hipotesis:

H_0 = koefisien regresi tidak signifikan

H_a = koefisien regresi signifikan

Keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

$$t_{hitung} = 2,301 \quad \alpha = 0,05$$

t_{tabel} = tingkat kepercayaan dibagi 2 ; jumlah responden dikurangi 2.

$$46 - 2 = 44 \text{ (degree of freedom)}$$

$$= 0,025 ; 44$$

$$= 2,015$$

Karena $t_{hitung} (2,301) > t_{tabel} (2,015)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien regresi signifikan. Kesimpulannya, variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali mempengaruhi karakter demokratis.

b. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Permainan Tradisional Petak

Umpet dan Lompat tali Terhadap Karakter Disiplin

Tabel 4.7
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Disiplin	30,39	2,481	46
Permainantradisional	31,35	3,665	46

Dari data di atas dapat diketahui bahwa besarnya rata-rata setiap variabel yaitu rata-rata karakter disiplin sebesar 30,39 dan rata-rata variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali sebesar 31,35.

Tabel 4.8
Correlations

		disiplin	permainantradisional
Pearson Correlation	Disiplin	1,000	,310
	Permainantradisional	,310	1,000
Sig. (1-tailed)	Disiplin	.	,018
	Permainantradisional	,018	.
N	Disiplin	46	46
	Permainantradisional	46	46

Nilai korelasi permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter disiplin adalah sebesar 0,310, dengan nilai signifikansi sebesar 0,018 dimana signifikansi $0,018 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antar variabel.

Tabel 4.9
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,310 ^a	,096	,075	2,385

Berdasarkan nilai R Square, dapat diketahui bahwa besarnya koefisien determinasi antara permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dengan karakter demokratis adalah sebesar 0,096 yang artinya permainan tradisional lompat tali dan petak umpet hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter disiplin sebesar 9,6%.

Besar *Standard Error of Estimate* (SEE) adalah 2,385. Nilai ini berfungsi untuk mengkaji apakah model regresi sudah berfungsi dengan baik sebagai prediktor atau belum. Untuk itu, nilai SEE harus dibandingkan dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) karakter demokratis sebesar 2,481. Jika angka $SEE < STD$ maka angka SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter demokratis. Dari analisis tersebut, dapat diketahui bahwa $2,385 < 2,481$ sehingga SEE baik untuk dijadikan angka prediktor pembentuk karakter disiplin.

Tabel 4.10
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	26,575	1	26,575	4,670	,036 ^b
	Residual	250,382	44	5,690		
	Total	276,957	45			

Uji Anova menghasilkan F sebesar 4,670 dengan tingkat signifikansi 0,036. Syarat uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi harus lebih kecil dari 0,05 dimana $0,036 < 0,05$. Oleh karena itu, model regresi ini sudah layak untuk digunakan dalam memprediksi pembentuk karakter demokratis.

Tabel 4.11
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23,818	3,062		7,779	,000
	Permainan tradisional	,210	,097	,310	2,161	,036

Berdasarkan data yang telah di analisis, persamaan regresi yang

diperoleh adalah:

$$Y_2 = a + bX$$

Dimana :

Y_2 = karakter disiplin

X = permainan tradisional petak umpet dan lompat tali

a = angka konstan dari *Unstandardized Coefficient* yang dalam penelitian ini sebesar 23,818

b = angka koefisien regresi sebesar 0,210

$23,818 + 0,210X$

Artinya, apabila permainan tradisional petak umpet dan lompat tali hurufnya 0 ($X = 0$), maka karakter demokratis yang terbentuk adalah sebesar 23,818.

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang digunakan sebagai *predictor* untuk variabel karakter demokratis.

Hipotesis:

H_0 = koefisien regresi tidak signifikan

H_a = koefisien regresi signifikan

Keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

$t_{hitung} = 2,161$ $\alpha = 0,05$

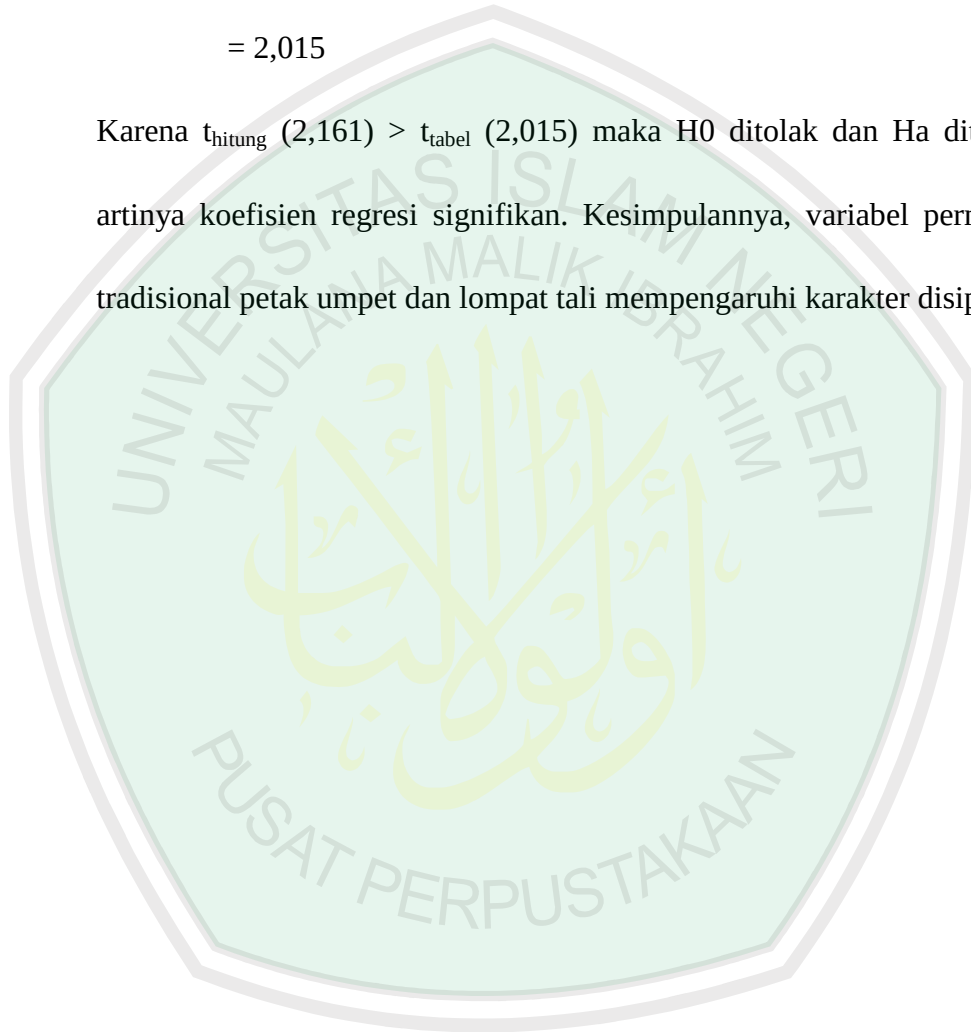
t_{tabel} = tingkat kepercayaan dibagi 2 ; jumlah responden dikurangi 2.

$$46 - 2 = 44 \text{ (degree of freedom)}$$

$$= 0,025 ; 44$$

$$= 2,015$$

Karena $t_{\text{hitung}} (2,161) > t_{\text{tabel}} (2,015)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien regresi signifikan. Kesimpulannya, variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali mempengaruhi karakter disiplin.



BAB V

PEMBAHASAN

1. Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Berdasarkan hasil analisis uji kategorisasi yang telah dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 20 *for windows*, menunjukkan bahwa karakter demokratis dan disiplin siswa berada pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pada karakter demokratis, taraf kategori tinggi diperoleh 26% dengan jumlah 11 dari 46 siswa, pada kategori sedang sebesar 63% dengan jumlah 30 dari 46 siswa, dan pada kategori rendah sebesar 11% dengan jumlah 5 dari 46 siswa. Sedangkan pada karakter disiplin, taraf kategori tinggi diperoleh 11% dengan jumlah 5 dari 46 siswa, pada kategori sedang sebesar 76% dengan jumlah 35 dari 46 siswa, dan pada kategori rendah sebesar 13% dengan jumlah 6 dari 46 siswa.

Dapat diambil kesimpulan bahwa karakter demokratis dan disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan adalah sedang dengan prosentase sebesar 63% untuk karakter demokratis dan 76% untuk karakter disiplin. Hasil ini menunjukkan bahwa karkater demokratis dan disiplin secara tidak langsung telah terbentuk secara alami sebagai ciri

khas tiap siswa untuk dapat bersosialisasi bersama siswa lainnya. Hal ini terkait dengan konteks *character building*, tentang beberapa prinsip yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai demokrasi, yaitu menghormati pendapat orang lain, berbaik sangka terhadap orang lain, dan sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain.⁸⁷ Sedangkan untuk karakter disiplin Hurlock mengemukakan unsur-unsur disiplin tersebut antara lain: peraturan sebagai pedoman perilaku, konsistensi dalam peraturan, hukuman untuk pelanggaran, dan penghargaan untuk perilaku yang baik.⁸⁸

2. Peran Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa SDN Pakukerto

1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Permainan tradisional petak umpet dan lompat tali ikut berperan dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi pada tabel *model summary* dimana permainan tradisional lompat tali dan petak umpet telah memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter demokratis sebesar 10,7% dan 9,6% dalam mempengaruhi karakter disiplin.

⁸⁷ Ngainun Naim, *loc. cit.*

⁸⁸ Sofan Amri, dkk. *loc. cit.*

Hal ini sejalan dengan fungsi yang dikemukakan oleh Mutiah, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang, fungsi yang dimaksud antara lain sebagai berikut. *Pertama*, permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. *Kedua*, permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak. *Ketiga*, permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.⁸⁹

3. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin Siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Berdasarkan hasil analisis regresi linier antara permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter demokratis dan disiplin yang telah dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS

⁸⁹ Haerani Nur, *loc. cit.*

20 *for windows*, terdapat pengaruh antara permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dengan karakter demokratis dan disiplin. Hal ini ditandai dengan koefisien regresi linier variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis sebesar 2,301 dan koefisien regresi linier variabel permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter disiplin 2,161 dimana hasil yang didapatkan lebih besar dari t tabel untuk sampel sebanyak 46 adalah (2,012) dengan nilai probabilitas permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis $0,036 < 0,05$ dan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter disiplin $0,036 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin dengan taraf kebenaran 95%. Selanjutnya variabel karakter demokratis dan disiplin dipengaruhi oleh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali sebesar 10,7% dan 9,6%. Sisanya 79,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dihitung dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tuti Andriani bahwa permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Salah satunya yaitu permainan tradisional itu dibangun

secara bersama-sama. Artinya, demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks ini anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*. Apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka ini, anak mulai belajar hidup bersosial. Namun dipihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lainpun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang mengakui kesalahannya.⁹⁰

Robert dan Sutton Smith memaparkan bahwa permainan untuk bertanding hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, seperti (1) terorganisasi, (2) Perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang pemain, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh pesertanya.⁹¹ Berdasarkan teori tersebut, karakter demokratis dan disiplin secara tidak langsung dapat terbentuk

⁹⁰ Tuti Andriani, *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9 No. 1, Januari – Juli 2012, hlm. 133-134.

⁹¹ James Danandjaja, *loc. cit.*

dengan alami melalui sifat khusus yang telah disebutkan. Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut. *Pertama*, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. *Kedua*, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain. *Ketiga*, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.⁹²

Permainan tradisional kaya akan dampak positif dalam permainannya. Hal tersebut menjadi alasan penting untuk tetap melestarikan dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional melalui pewarisan antar generasi. Disadari atau tidak, Permainan

⁹² Haerani Nur, *loc. cit.*

tradisional juga telah banyak menyumbang karakter-karakter luhur melalui interaksi sosial yang terjalin antar sesama pemain.

Dengan demikian apabila permainan tradisional tetap dilestarikan, dikenalkan, dan diajarkan pada generasi selanjutnya, maka sangat dimungkinkan para pemainnya memiliki karakter-karakter luhur yang saat ini diupayakan oleh pemerintah dalam satuan pendidikan dan disertakan dalam kurikulum untuk membangun sumber daya manusia yang lebih berkualitas.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kelemahan yang patut dikemukakan. Sehingga penelitian mendatang diharapkan mampu menggali data lebih lanjut dan menghasilkan data yang lebih akurat terkait penelitian permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakter demokratis siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan berada pada kategori sedang dimana jumlah responden 30 siswa dari 46 siswa dengan prosentase 63%. Sedangkan untuk karakter disiplin sebanyak 35 siswa dari 46 siswa dengan prosentase 76%.
2. Permainan tradisional lompat tali dan petak umpet telah memberikan kontribusi dalam mempengaruhi karakter demokratis sebesar 10,7% dan 9,6% dalam mempengaruhi karakter disiplin.
3. Dari hasil analisis data penelitian juga diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin pada siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 2,301 dengan signifikansi $p = 0,026 < 0,05$ untuk permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis dan 2,161 dengan signifikansi $p =$

0,036 < 0,05 untuk permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter disiplin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

Pihak sekolah diharapkan mampu memahami pentingnya permainan tradisional sebagai wahana pembentukan karakter secara alami dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar.

2. Bagi FITK

Penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi mengenai pengaruh permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi pengembangan ilmu pengetahuan baru yang relevan dengan penelitian ini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menggali lebih dalam faktor-faktor yang belum terungkap dalam penelitian ini yang memengaruhi dan memiliki hubungan dengan permainan tradisional dan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Mukhlis dan Sadid Al Muqrim (eds). 2013. *PSIKOLOGI LINTAS BUDAYA : Fenomena Prilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas*. Malang : UIN Maliki Press.
- Andriani, Tuti. 2012. *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9 No. 1, Januari – Juli.
- Anshori, Muslich. 2009. *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayyu Mawaddah, dkk. 2015. *Penerapan Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*. *Jurnal PG PAUD*. Vol 3. No. 1.
- Azka, Siti Fathimah. 2013. *Hiburan yang Sesuai untuk Anak*. (http://www.kompasiana.com/www.kompasianasifath.com/hiburan-yang-sesuai-untuk-anak_55280f616ea834ca228b458c, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 10.17 wib).
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Dasar-dasar Psikometri cet V*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bernikaniu. 2013. *Anak Ceria dengan Bermain Lompat Tali Karet Gelang*. (<http://bernikaulin.blogspot.co.id/2013/12/anak-ceria-dengan-bermain-lompat-tali.html>, diakses tanggal 25 Maret 2016 jam 10.15 wib).

- Binti Syarofah, dkk. 2010. *Permainan Tradisional digunakan Untuk Membina Karakter Anak*. Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY. Vol. 4 No. 2, Agustus.
- Cahyono, Nuri. 2009. *Permainan Lompat Tali* (<http://permata-nusantara.blogspot.co.id/2009/03/permainan-tali-merdeka-riau.html>, diakses 25 Maret 2016 Jam 09.40 wib).
- Cahyono, Aris. 2014. *18 Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa*. (<http://disdik.riau.go.id/berita-18-nilai-dalam-pendidikan-karakter-bangsa.html>, diakses tanggal 17 Nopember 2015 jam 22.10 wib).
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjadja, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain Cetakan ke IV*. Jakarta: PT Pusaka Utama Grafiti.
- Daryanto, dkk. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharmamulya, Sukirman. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Ifa H. Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. ([Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur. Psikologi/197507292005012-Ifa Hanifah Misbach](http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur._Psikologi/197507292005012-Ifa_Hanifah_Misbach)

[/Laporan Penelitian Peran Permainan Tradisional Revisi Final .Pdf,](#)

diakses 22 Maret 2015 jam 22.10 wib).

Koekoeh, Imam. 2013. *Wujud Permainan Jasmani Tradisional di Nusantara* (<http://imankoekoeh.blogspot.com/2013/12/wujud-permainan-jasmani-tradisional-di.html>, diakses 29 April 2015 April Jam 08.21 wib).

Kementrian Koordinator Kesejahteraan Rakyat RI 2010, dengan dimodifikasi

Lerin, Christine. 2009. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah Hati*. Jakarta: TransMedia Pustaka.

Mastuti, Sri. 2014. *Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Vol. 16 No. 2, Oktober.

Muchlas Samani dan Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Naim, Ngainun. 2012. *Character Building*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Nisfiannoor. 2009. *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Nugroho, Agung. 2005. *Permainan Tradisional Anak-anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. (<http://core.ac.uk/download/pdf/16506585.pdf>, diakses 22 Maret 2015 jam 22.57 wib).

Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter. No. 1 th.III Februari.

Perry Roy Hilton dan Charlotte Brownlow. 2004. *SPSS Explained*. East Sussex: Routledge.

Pontjopoetro, Soetoto. 2002. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas*

- Ritmik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Retno. 2015. *Petak Umpet, Permainan Anak-anak yang Seru*. (<http://yogyakarta.panduanwisata.id/hiburan/petak-umpet-permainan-anak-anak-yang-seru>, diakses 26 Nopember 2015 jam 21.30 wib).
- Riza. 2012. *Permainan Modern VS Permainan Tradisional*. (<http://maricari.com/permainan-modern-vs-permainan-tradisional/>, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 09.10 wib).
- Saleh, Akh. Muwafik. 2011. *Membangun Karakter dengan Hati Nurani: Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa*. Jakarta: Erlangga.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2011. *Pendidikan Karakter di Pesantren*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sani, Ridwan Abdullah dan Muhammad Kadiri. 2016. *Pendidikan Karakter : Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santoso, Slamet. 2009. *Statistika Induktif*, cet I. Yogyakarta: Ardana Media.
- Sevilla. 1993. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: UI Press.
- Sofan Amri, dkk. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Titi Karyati, dkk. *Aku Cinta Jakarta :Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala. 2014. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 3 No. 1, Oktober.

- Wijaya, Asep. 2012. *Permainan Moderen Berpotensi Buruk Bagi Anak*.
(<http://m.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/12/05/06/m3li2i-permainan-moderen-berpotensi-buruk-bagi-anak>, diakses 17 November 2015 jam 19.12 wib).
- Yulia Nur Ekawati, Dahlya Indra Nurwanti, dan Anin Eka Sulistyawati. 2015. *Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-anak*. *Jurnal Penelitian dan Wacana Pendidikan*. Vol. 9 No. 1, Mei.
- _____. 2014. *Dampak Permainan Anak Modern*.
(<http://bukupaud.com/dampak-permainan-anak-modern.html>, diakses tanggal 18 Nopember 2015 jam 08.22 wib).
- _____. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2012. *Petak Umpet*.
(<http://kebudayaanjawatengah.blogspot.co.id/2012/09/petak-umpet.html>, diakses 17 Nopember 2015 jam 20.03 wib).
- Permainan Lompat Tali*
(<http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011/04/permainan-lompat-tali-lompat-karet.html>, diakses 17 Nopember 2015 jam 21.20 wib).
- _____. 2012. *Bersembunyi yang Menghibur dan Menyehatkan*.
(<http://djamandoeloe.com/read/19/kaulinan/bersembunyi-yang-menghibur-dan-menyehatkan>, diakses 26 Nopember 2015 jam 21.10 wib).



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

30 November 2015

Kepada
Yth. Kepala SDN Pakukerto 1 Sukorejo Pasuruan
di

Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Wardatun Nafisah
NIM : 11140036
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil - 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,


Dr. H. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 0029

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip





PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PAKUKERTO I
Jalan Taman Safari Indonesia II Pakukerto Kec. Sukorejo
PASURUAN 67161
Email address: sdn1pakukerto@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No. 422.1 / 25 / 424.059.09.1.12 / 2016

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SUGIYANTO,S.Pd**
NIP : 19570707 197703 1 005
Pangkat / Golongan Ruang : Pembina Tk.1 / IV b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Pakukerto I Kecamatan Sukorejo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **WARDATUN NAFISAH**
NIM : 11140036
Fakultas / Jurusan : FITK / PGMI
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan Penelitian di SDN Pakukerto I mulai tanggal 11 s/d 13 Mei 2016 untuk keperluan skripsi dengan judul “ Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto I Sukorejo Kabupaten Pasuruan.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pakukerto, 14 Mei 2016

Kepala SDN Pakukerto I

SUGIYANTO,S.Pd
NIP. 19570707 197703 1 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Wardatun Nafisah
NIM : 11140035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali dalam Membentuk Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	07 Oktober 2015	Bimbingan Bab I, II, dan III	1.
2	10 November 2015	Revisi Bab I, II, dan III	2.
3	25 Mei 2016	Pengajuan Bab IV dan V	3.
4	01 Juni 2016	Revisi Bab IV dan V	4.
5	06 Juni 2016	Pengajuan Bab I-VI	5.
6	08 Juni 2016	Revisi Bab I-VI	6.
7	10 Juni 2016	Bimbingan Abstrak	7.
8	13 Juni 2016	ACC	8.

Malang, 14 Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1 002

BERMAIN PETAK UMPET

Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer. Permainan petak umpet dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut akan semakin menyenangkan. Permainan ini tidak memerlukan alat dalam memainkannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi. Cara bermain petak umpet adalah sebagai berikut:

1. Sebelum memulai petak umpet semua pemain wajib melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan pihak mana yang kalah dan wajib menjadi penjaga.
2. Penjaga wajib menutup mata pada pos atau benteng yang telah ditentukan.
3. Penjaga menghitung sesuai kesepakatan.
4. Para pemain mencari tempat persembunyian.
5. Setelah hitungan berakhir, penjaga berkeliling untuk mencari pemain yang bersembunyi sambil menjaga agar benteng atau posnya tidak disentuh oleh pemain.
6. Pemain yang pertama kali ditemukan oleh penjaga merupakan calon penjaga selanjutnya dengan catatan semua pemain dapat ditemukan oleh penjaga.

BERMAIN LOMPAT TALI

Permainan lompat tali merupakan salah satu permainan tradisional yang juga tidak kalah populer dari petak umpet. Permainan ini tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Apabila gagal sewaktu melompat, pemain harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang gagal dan menggantikan posisinya. Lompat tali ini salah satu permainan tradisional yang sangat menyenangkan. Adapun cara bermainnya adalah sebagai berikut:

1. Setiap anak diberi satu tali untuk satu siswa kurang lebih panjangnya 2 meter.
2. Ujung tali pertama dipegang tangan kanan dan ujung satunya dipegang oleh tangan kiri.
3. Tali diputar diatas kepala dari depan kebelakang, atau dari belakang kedepan. Pada saat tali menyentuh tanah atau lantai didepan dan melompatlah dengan satu kaki dan turun dengan kaki lainnya.
4. Saat memutar tali tangan harus berada di samping luar dan tidak diatas pundak.

jika dilakukan secara beregu cara bermainnya adalah sebagai berikut:

1. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi pemegang tali dan yang menjadi pelompat.
2. Setelah ditentukan, pemegang tali memutar tali dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya.
3. Jika para pelompat tali tidak bisa melompati tali dengan baik, maka pelompat harus menggantikan pemegang tali agar pemegang talimendapat giliran untuk menjadi pelompat tali.

I. Identitas Siswa

1. Nama :
2. Kelas :

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum menjawab daftar pernyataan berikut, pelajari dan pahami cara bermain petak umpet dan lompat tali.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur. Kecermatan dan ketepatan sangat diperlukan.

III. Daftar Pernyataan

1. Saya memahami aturan permainan lompat tali dan petak umpet.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
2. Saya dan teman-teman membuat peraturan permainan lebih sederhana.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
3. Saya mengajak teman-teman bermain petak umpet ataupun lompat tali.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
4. Jika salah satu teman ada yang berhenti, saya dan yang lainnya tetap melanjutkan permainan.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
5. Jika ada teman yang jatuh, saya menolongnya.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah

6. Jika ada teman yang bersembunyi masih belum ditemukan, saya ikut mencarinya.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
7. Saya menegur teman ketika bermain curang.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
8. Saya berani mengakui jika berbuat salah.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
9. Teman bermain saya berbeda-beda.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
10. Saya senang bermain dengan banyak teman.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
11. Saya dan teman-teman menjaga kekompakan dalam bermain.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
12. Saya ikut menyelesaikan permainan sampai akhir.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah

Daftar Pernyataan

1. Saya ikut serta berdiskusi dengan teman-teman untuk membuat aturan permainan.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
2. Saya menerima aturan bermain yang telah dibuat bersama.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
3. Aturan bermain yang dibuat, sesuai dengan kesepakatan bersama.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
4. Saya dan teman-teman bermain secara bergiliran.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
5. Saya dan teman-teman menentukan giliran bermain dengan hompimpa.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
6. Permainan yang saya dan teman-teman lakukan, sesuai dengan giliran yang telah ditentukan.
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
7. Saya memberikan usulan dalam membuat peraturan permainan
a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah

8. Saya memberikan pendapat tentang usulan yang teman-teman berikan.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
9. Saya menggabungkan pendapat yang berbeda dari teman-teman.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
10. Saya mau bermain dengan siapa saja.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
11. Saya tidak membedakan antara teman yang satu dengan teman yang lainnya.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
12. Ketika ada teman yang bertengkar, saya tidak memihak salah satu dari mereka dan berusaha mendamaikannya.
- a. Sering b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
13. Peran yang saya lakukan sesuai dengan peraturan permainan.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
14. Jika ada teman yang kalah, saya berganti peran.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
15. Saya menjalankan peran dalam permainan dengan senang hati
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
16. Jika tidak bisa melompati dengan benar saya bersedia menggantikan teman untuk memegang tali.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
17. Jika kalah dalam bermain petak umpet, saya bersedia menjadi penjaga.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
18. Jika saya curang, saya bersedia mendapat sanksi dari teman-teman.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
19. Saya bermain sesuai dengan peraturan yang dibuat bersama.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
20. Saya bersedia ditegur ketika saya melakukan kesalahan dalam bermain
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah
21. Saya mengingatkan teman-teman untuk mematuhi aturan permainan selama bermain.
- a. Selalu b. Sering c. Jarang d. Tidak pernah

Skor Permainan Tradisional

Nama	1	2	4	5	6	7	9	10	11	12		Kategori
nana	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	tinggi
rida	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	sedang
alif	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	25	rendah
dian	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	30	sedang
najwa	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32	sedang
ardi	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	34	sedang
Arul	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	sedang
alfin	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	34	sedang
nia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	sedang
sasa	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	37	tinggi
tio	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	sedang
fifi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	tinggi
ajeng	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	sedang
bela	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	sedang
eka	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	sedang
alfian	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	sedang
syahrul	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	27	rendah
amin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	tinggi
tia	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30	sedang
mita	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	30	sedang
firda	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	sedang
fauzia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	tinggi
arik	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	sedang
wahyu	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	sedang
zainul	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	22	rendah
nana	3	2	2	4	1	3	3	4	3	3	28	sedang
fani	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	31	sedang
fida	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	32	sedang
irfan	4	3	2	3	3	3	2	2	4	4	30	sedang
muis	4	3	2	2	2	3	3	4	4	4	31	sedang
aan	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	32	sedang
khoir	3	3	3	4	1	3	3	4	4	3	31	sedang
arif	4	1	4	3	3	4	3	3	3	4	32	sedang
hafiz	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	30	sedang
nurul	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	32	sedang

mifta	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	33	sedang
zahro	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	29	sedang
fika	3	1	3	3	1	4	4	3	4	4	30	sedang
aulia	4	2	2	3	3	3	2	4	3	4	30	sedang
fitri	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	33	sedang
didin	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	29	sedang
fauzan	4	3	3	3	3	4	2	2	4	3	31	sedang
lutfi	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	27	rendah
tika	3	1	2	2	2	4	2	3	4	3	26	rendah
nabil	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	33	sedang
farah	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	sedang

Skor Karakter Demokratis

nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		Kategori
nana	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	41	sedang
rida	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	46	tinggi
alif	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	sedang
dian	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	2	36	rendah
najwa	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	46	tinggi
ardi	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	44	tinggi
Arul	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	43	tinggi
alfin	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	36	rendah
nia	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	43	tinggi
sasa	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	39	sedang
tio	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	44	tinggi
fifi	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47	tinggi
ajeng	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	2	37	sedang
bela	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	41	sedang
eka	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	38	sedang
alfian	4	3	3	3	4	4	2	2	2	4	3	3	37	sedang
syahrul	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	35	rendah
amin	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	41	sedang
tia	3	4	3	3	4	4	2	3	2	2	4	3	37	sedang
mita	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	38	sedang
firda	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	35	rendah
fauzia	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	40	sedang

arik	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	42	sedang
wahyu	4	3	4	4	3	3	2	3	2	4	3	2	37	sedang
zainul	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	2	35	rendah
nana	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	41	sedang
fani	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	38	sedang
fida	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	42	sedang
irfan	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	39	sedang
muis	4	3	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	38	sedang
aan	4	3	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	39	sedang
khoir	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	44	tinggi
arif	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	44	tinggi
hafiz	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	37	sedang
nurul	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	37	sedang
mifta	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	43	tinggi
zahro	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	3	38	sedang
fika	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	41	sedang
aulia	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	40	sedang
fitri	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	4	39	sedang
didin	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	41	sedang
fauzan	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	44	tinggi
lutfi	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	39	sedang
tika	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	42	sedang
nabil	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	44	tinggi
farah	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	2	37	sedang

Skor Karakter Disiplin

nama	13	14	15	16	17	18	19	20	21		Kategori
nana	4	3	4	3	4	3	4	3	3	31	sedang
rida	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	tinggi
alif	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28	sedang
dian	3	3	4	3	3	3	4	3	3	29	sedang
najwa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	tinggi
ardi	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33	sedang
Arul	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	rendah
alfin	3	3	4	3	3	2	4	3	2	27	rendah
nia	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	tinggi

[illegible]

Uji Normalitas Permainan Tradisional

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		permainan_tr adisional
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	36,48
	Std.	1,735
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	,183
	Positive	,107
	Negative	-,183
Kolmogorov-Smirnov Z		1,244
Asymp. Sig. (2-tailed)		,091

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas Demokratis

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		demokratis
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40,07
	Std.	
	Deviation	3,200
Most Extreme Differences	Absolute	,132
	Positive	,132
	Negative	-,086
Kolmogorov-Smirnov Z		,895
Asymp. Sig. (2-tailed)		,400

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas Disiplin

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		disiplin
N		46
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30,39
	Std. Deviation	2,481
	Absolute	,169
Most Extreme Differences	Positive	,169
	Negative	-,097
Kolmogorov-Smirnov Z		1,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,144

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**Uji Validitas Permainan Tradisional Petak Umpet
dan Lompat Tali**

Correlations					
		ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4
permainan_tradisional	Pearson Correlation	,464	,619	-,098	,479
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,515	,001
	N	46	46	46	46

Correlations					
		ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8
permainan_tradisional	Pearson Correlation	,653	,578	,507	,021
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,888
	N	46	46	46	46

Correlations					
		ITEM_9	ITEM_10	ITEM_11	ITEM_12
permainan_tradisional	Pearson Correlation	,539	,539	,455	,591
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,000
	N	46	46	46	46

Correlations		
		permainan_tradisional
permainan_tradisional	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	46

Hasil Uji Validitas Demokratis

Correlations

		ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5
demokratis	Pearson Correlation	,394	,401	,448	,391	,392
	Sig. (2-tailed)	,007	,006	,002	,007	,007
	N	46	46	46	46	46

Correlations

		ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10
demokratis	Pearson Correlation	,309	,449	,673	,602	,341
	Sig. (2-tailed)	,037	,002	,000	,000	,020
	N	46	46	46	46	46

Correlations

		ITEM11	ITEM12	demokratis
demokratis	Pearson Correlation	,391	,554	1
	Sig. (2-tailed)	,007	,000	
	N	46	46	46

Hasil Uji Validitas Disiplin
Correlations

		ITEM_1	ITEM_2	ITEM_3	ITEM_4	ITEM_5	ITEM_6
disiplin	Pearson Correlation	,530	,512	,525	,378	,444	,531
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,010	,002	,000
	N	46	46	46	46	46	46

Correlations

		ITEM_7	ITEM_8	ITEM_9	disiplin
disiplin	Pearson Correlation	,368	,591	,645	1
	Sig. (2-tailed)	,012	,000	,000	
	N	46	46	46	46

Hasil Uji Reliabilitas Permainan Tradisional Petak Umpet

Dan Lompat Tali

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	46	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	46	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,757	10

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM1	3,33	,474	46
ITEM2	2,83	,769	46
ITEM4	3,00	,760	46
ITEM5	3,20	,619	46
ITEM6	2,85	,842	46
ITEM7	3,33	,598	46
ITEM9	3,13	,619	46
ITEM10	3,13	,619	46
ITEM11	3,37	,532	46
ITEM12	3,20	,619	46

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
31,35	13,432	3,665	10

Hasil Uji Reliabilitas Demokratis

Case Processing Summary

	N	%
Valid	46	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	46	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,648	12

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM1	3,59	,498	46
ITEM2	3,41	,498	46
ITEM3	3,48	,505	46
ITEM4	3,54	,504	46
ITEM5	3,50	,506	46
ITEM6	3,57	,501	46
ITEM7	2,87	,687	46
ITEM8	2,89	,674	46
ITEM9	2,78	,758	46
ITEM10	3,63	,532	46
ITEM11	3,52	,505	46
ITEM12	3,28	,779	46

Hasil Uji Reliabilitas Disiplin

Case Processing Summary

	N	%
Valid	46	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	46	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,632	9

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM1	3,46	,504	46
ITEM2	3,46	,504	46
ITEM3	3,52	,505	46
ITEM4	3,43	,501	46
ITEM5	3,57	,501	46
ITEM6	2,89	,674	46
ITEM7	3,61	,537	46
ITEM8	3,54	,504	46
ITEM9	2,91	,661	46

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
30,39	6,155	2,481	9

**Hasil Uji Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Petak Umpet dan
Lompat Tali**

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
permainan_tradisional	46	18	22	40	31,35	,540
Valid N (listwise)	46					

Descriptive Statistics

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
permainan_tradisional	3,665	13,432
Valid N (listwise)		

Hasil Uji Analisis Deskriptif Demokratis

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
demokratis Valid N (listwise)	46	12	35	47	40,07	,472

Descriptive Statistics

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
demokratis Valid N (listwise)	3,200	10,240

Hasil Uji Analisis Deskriptif Disiplin

Descriptive Statistics

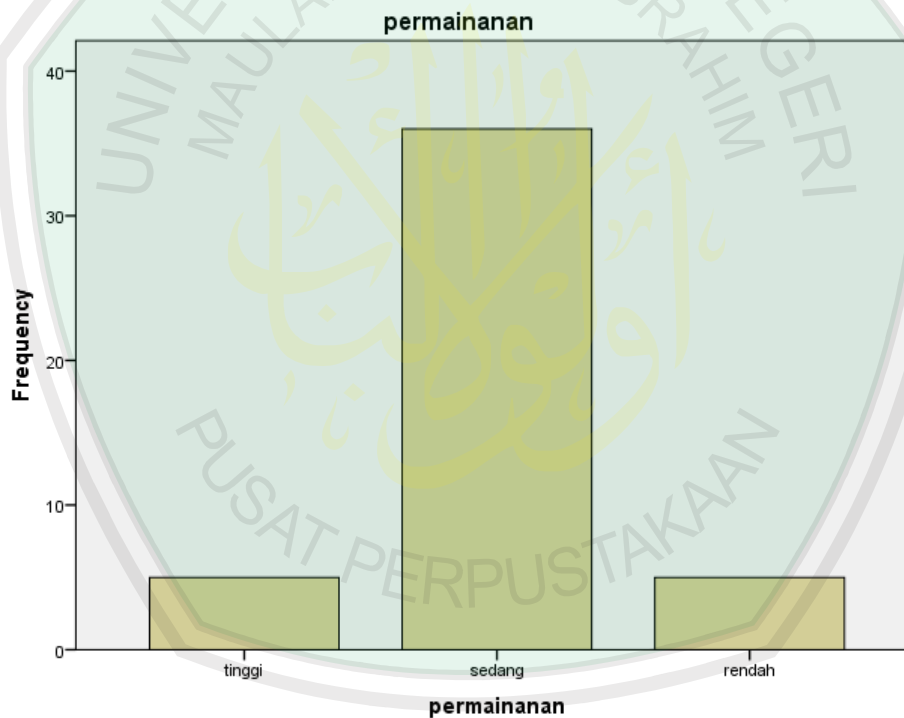
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
disiplin	46	9	27	36	30,39	,366
Valid N (listwise)	46					

Descriptive Statistics

	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic
disiplin	2,481	6,155
Valid N (listwise)		

**Hasil Kategorisasi Permainan Tradisional Petak Umpet
Dan Lompat Tali**

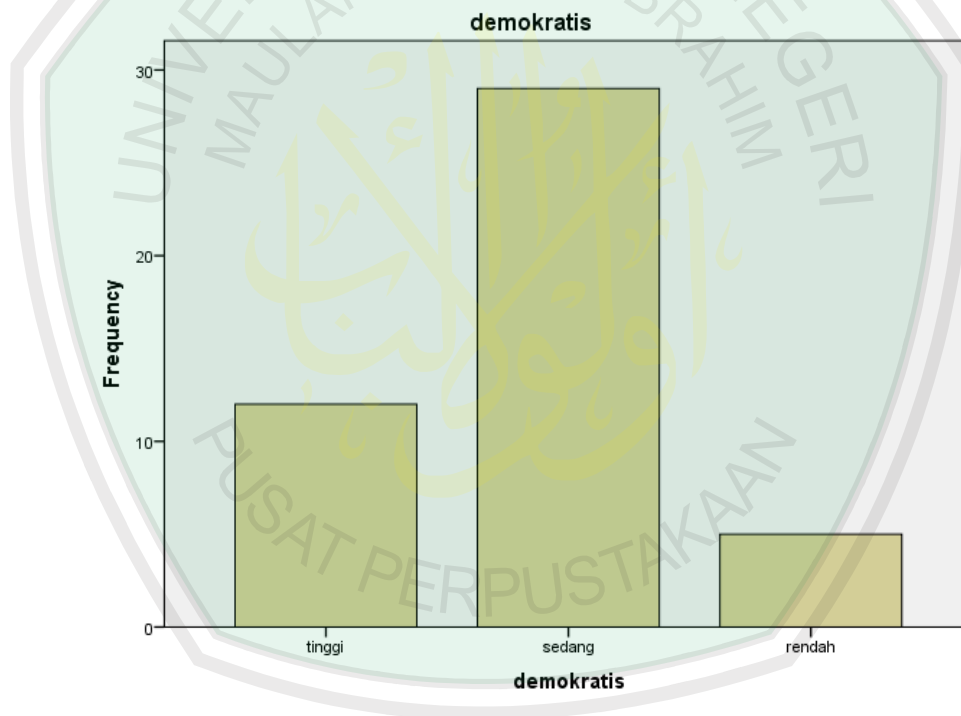
permainan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	5	10,9	10,9	10,9
sedang	36	78,3	78,3	89,1
rendah	5	10,9	10,9	100,0
Total	46	100,0	100,0	



Hasil Kategorisasi Demokratis

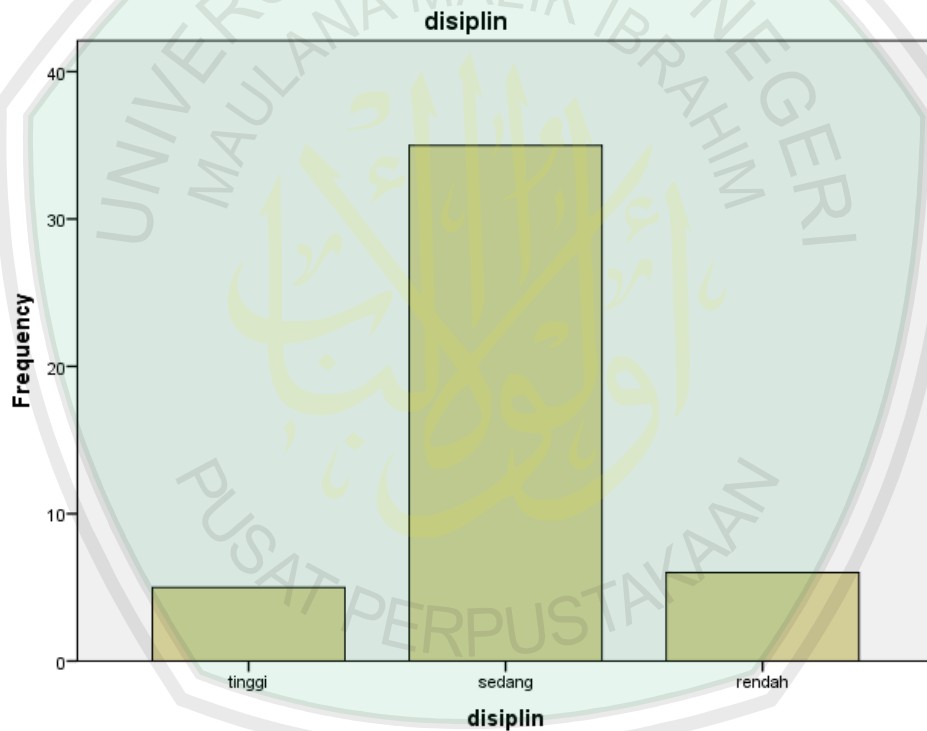
demokratis

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	12	26,1	26,1	26,1
	sedang	29	63,0	63,0	89,1
	rendah	5	10,9	10,9	100,0
	Total	46	100,0	100,0	



Hasil Kategorisasi Disiplin

disiplin		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	5	10,9	10,9	10,9
	sedang	35	76,1	76,1	87,0
	rendah	6	13,0	13,0	100,0
	Total	46	100,0	100,0	



Hasil Uji Regresi Linier Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Karakter Demokratis

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Demokratis	40,07	3,200	46
Permainantradisional	31,35	3,665	46

Correlations

		demokratis	permainantradisional
Pearson Correlation	demokratis	1,000	,328
	permainantradisional	,328	1,000
Sig. (1-tailed)	demokratis	.	,013
	permainantradisional	,013	.
N	demokratis	46	46
	permainantradisional	46	46

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	permainantradisional ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: demokratis

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,328 ^a	,107	,087	3,057

a. Predictors: (Constant), permainantradisional

b. Dependent Variable: demokratis

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49,491	1	49,491	5,294	,026 ^b
	Residual	411,314	44	9,348		
	Total	460,804	45			

a. Dependent Variable: demokratis

b. Predictors: (Constant), permainantradisional

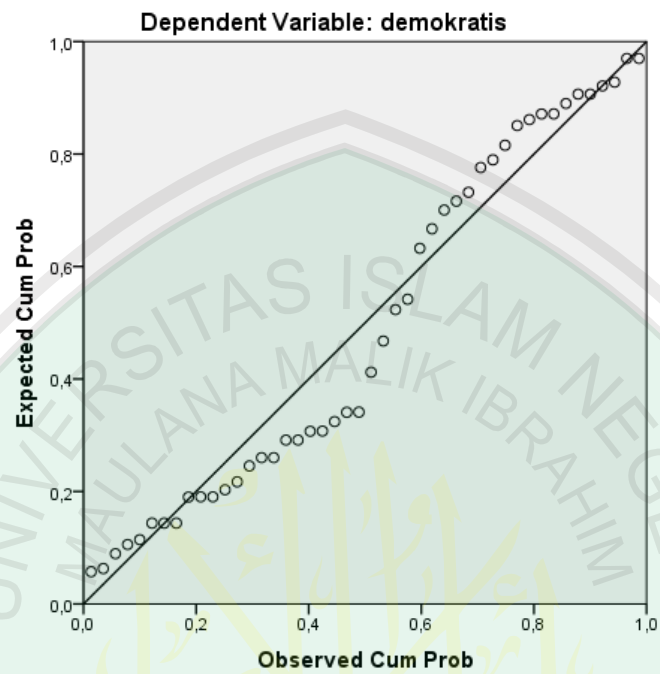
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31,095	3,924		7,923	,000
	permainantradisional	,286	,124	,328	2,301	,026

a. Dependent Variable: demokratis

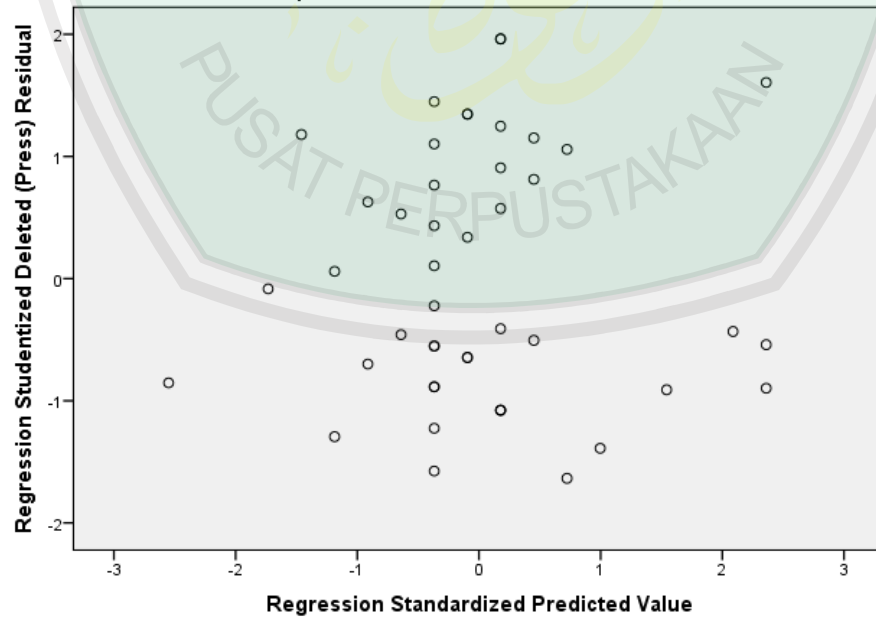
Charts

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



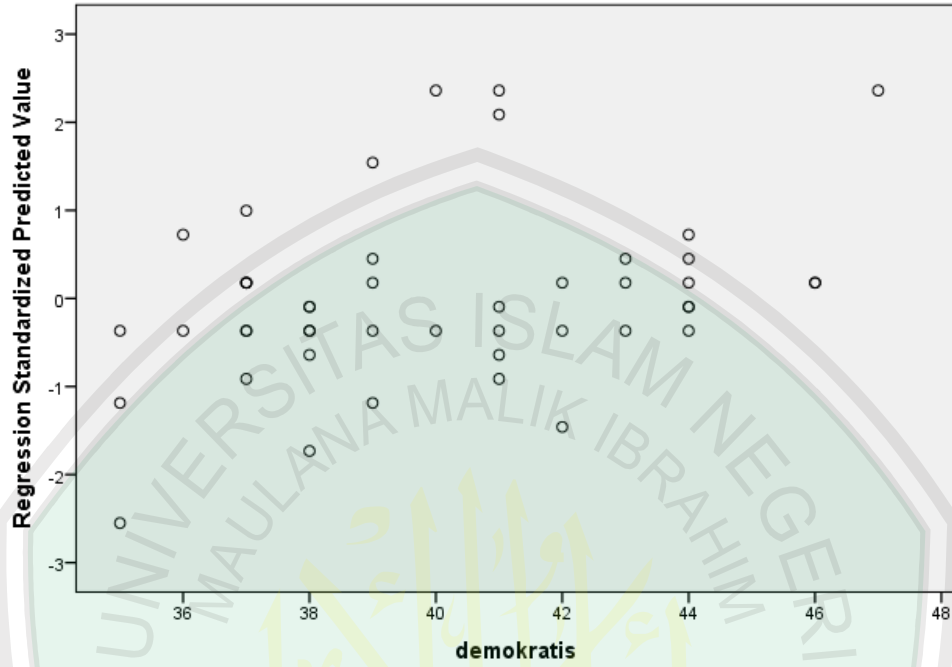
Scatterplot

Dependent Variable: demokratis



Scatterplot

Dependent Variable: demokratis



**Hasil Regresi Linier Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali
terhadap Karakter Disiplin**

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
disiplin	30,39	2,481	46
permainantradisional	31,35	3,665	46

Correlations

		disiplin	permainantradisional
Pearson Correlation	disiplin	1,000	,310
	permainantradisional	,310	1,000
Sig. (1-tailed)	disiplin	.	,018
	permainantradisional	,018	.
N	disiplin	46	46
	permainantradisional	46	46

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	permainantradisional ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: disiplin

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,310 ^a	,096	,075	2,385

a. Predictors: (Constant), permanantradisional

b. Dependent Variable: disiplin

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	26,575	1	26,575	4,670	,036 ^b
	Residual	250,382	44	5,690		
	Total	276,957	45			

a. Dependent Variable: disiplin

b. Predictors: (Constant), permanantradisional

Coefficients^a

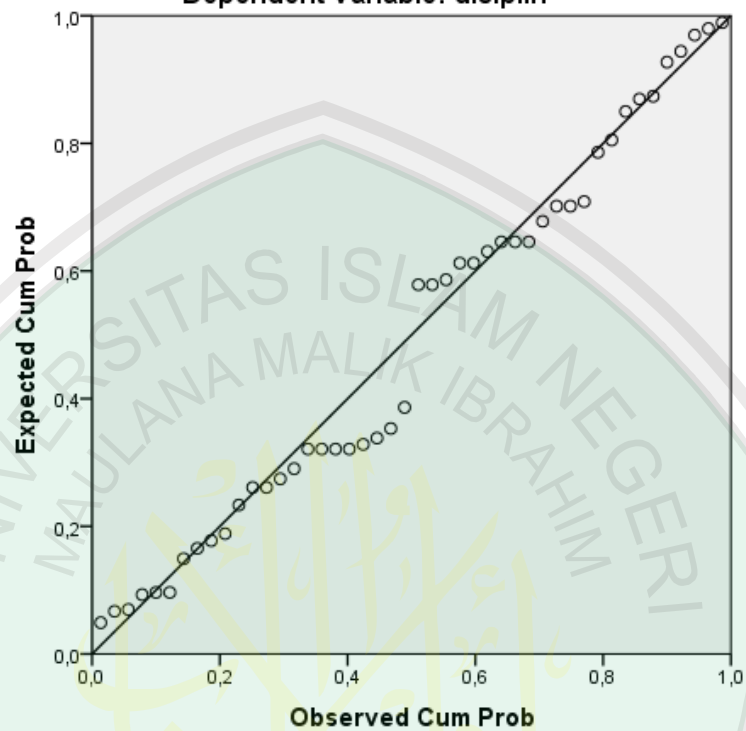
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23,818	3,062		7,779	,000
	permanantradisional	,210	,097	,310	2,161	,036

a. Dependent Variable: disiplin

Charts

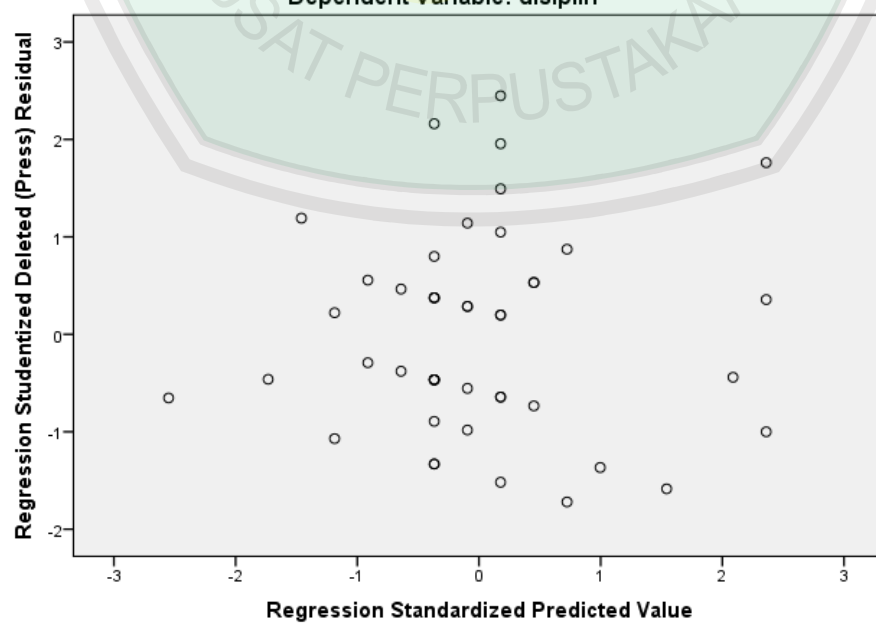
Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: disiplin



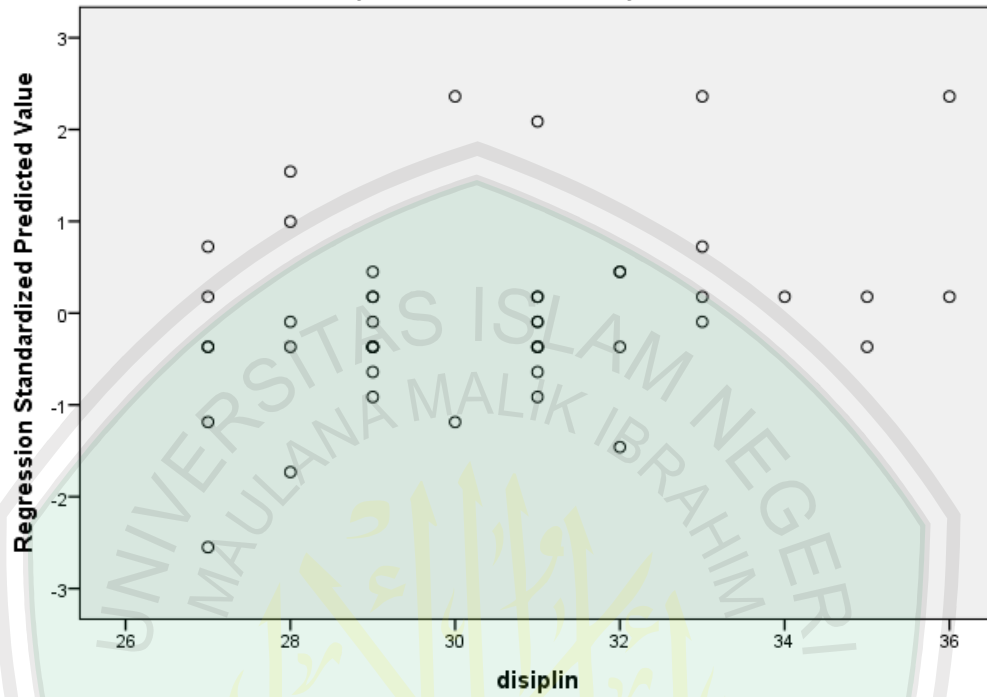
Scatterplot

Dependent Variable: disiplin



Scatterplot

Dependent Variable: disiplin







PROFILE SEKOLAH	
1. NAMA SEKOLAH	SDN PAUKEUTU 1
2. NOMBOR STATISTIK	11152020001
3. PROFESI	PAUKEUTU 1
4. GURU BERTANGGUNG JAWAB	PAUKEUTU 1
5. KALAMANDAR	PAUKEUTU 1
6. DESA / KOTA	PAUKEUTU 1
7. JALAN DAN RUMAH	PAUKEUTU 1
8. KODE POS	PAUKEUTU 1
9. TELEPON	PAUKEUTU 1
10. FASILITAS / PAS	PAUKEUTU 1
11. TANGGAL	PAUKEUTU 1
12. STATUS SEKOLAH	PAUKEUTU 1
13. KETERANGAN SEKOLAH	PAUKEUTU 1
14. AKREDITASI	PAUKEUTU 1
15. BERTANGGUNG JAWAB	PAUKEUTU 1
16. KETERANGAN	PAUKEUTU 1
17. TANGGAL	PAUKEUTU 1
18. TANGGAL	PAUKEUTU 1
19. KETERANGAN	PAUKEUTU 1
20. BANGUNAN SEKOLAH	PAUKEUTU 1
21. LOKASI SEKOLAH	PAUKEUTU 1
22. JARAK KE PUSAT KECAMATAN	PAUKEUTU 1
23. JARAK KE PUSAT OTONOMI DAERAH	PAUKEUTU 1
24. TERLETAK PADA LINTASAN	PAUKEUTU 1
25. PENJALARAN PERUBAHAN SEKOLAH	PAUKEUTU 1
26. JENJANG KEANGGOTAAN	PAUKEUTU 1
27. ORGANISASI PENYELENGGARA	PAUKEUTU 1

SEKOLAH : SDN PAUKEUTU 1		TABEL PELAJARAN : 2015 / 2016			
PEMBAGIAN TUGAS GURU					
NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
1. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
2. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
3. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
4. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
5. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
6. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
7. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
8. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
9. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
10. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
11. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
12. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
13. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
14. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
15. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
16. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
17. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
18. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
19. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
20. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
21. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
22. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
23. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
24. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
25. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
26. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
27. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
28. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
29. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
30. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
31. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
32. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
33. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
34. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
35. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
36. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
37. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
38. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
39. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
40. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
41. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
42. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
43. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
44. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
45. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
46. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
47. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
48. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
49. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
50. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
51. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
52. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
53. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
54. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
55. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
56. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
57. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
58. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
59. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
60. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
61. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
62. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
63. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
64. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
65. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
66. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
67. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
68. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
69. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
70. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
71. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
72. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
73. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
74. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
75. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
76. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
77. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
78. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
79. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
80. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
81. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
82. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
83. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
84. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
85. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
86. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
87. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
88. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
89. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
90. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
91. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
92. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
93. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
94. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
95. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
96. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
97. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
98. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
99. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN
100. NAMA GURU	IPK	LOKASI	KELOMPOK	KELOMPOK	KETERANGAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Wardatun Nafisah

NIM : 11140036

TTL : Pasuruan, 11 Juli 1993

Alamat : Dsn. Kembang Kuning RT 02 RW 02
Sengon Agung Purwosari Pasuruan

E-mail : elwardah11@gmail.com

Telp : 085755216337

Jenjang Pendidikan:

a. Pendidikan Formal

1. SDN Sengon 1 Tahun 1999-2005.
2. SMP Negeri 1 Sukorejo Tahun 2005-2008.
3. SMA Negeri 1 Purwosari Tahun 2008-2011.
4. S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2011-sekarang.

b. Pendidikan Non Formal

1. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.