

KARTU BIMBINGAN TA/SKRIPSI/TESIS



Nama : RICO KURNIAWAN
NPM : 2215030305
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Semester : GNP
Thn Akademik : 25/26

No.	Sem/TA	Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi	Catatan
1	GNP 25/26	06 April 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB I	Latar belakang masalah.
2	GNP 25/26	13 April 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB I	Gap penelitian .
3	GNP 25/26	07 April 2026	SETYO HARMONO	Judul Penelitian	acc judul.
4	GNP 25/26	04 Mei 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB I	kebaruan penelitian.
5	GNP 25/26	06 Mei 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB II	teori sub bab variabel.
6	GNP 25/26	21 April 2026	SETYO HARMONO	BAB II	revisi bab II.
7	GNP 25/26	07 Mei 2026	SETYO HARMONO	BAB II	bimbingan bab II.
8	GNP 25/26	11 Mei 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB III	kisi kisi instrumen.
9	GNP 25/26	18 Mei 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB III	instrumen dan validasi.
10	GNP 25/26	12 Mei 2026	SETYO HARMONO	BAB III	acc.
11	GNP 25/26	25 Mei 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	ambil data penelitian.
12	GNP 25/26	19 Mei 2026	SETYO HARMONO	BAB IV	konsultasi bab IV.
13	GNP 25/26	05 Juni 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	analisis data mentah.
14	GNP 25/26	08 Juli 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	uji statistik.
15	GNP 25/26	09 Juni 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	tambah tabel.
16	GNP 25/26	18 Juni 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	deskripsi hasil penelitian.
17	GNP 25/26	28 Juni 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	BAB IV	lampiran lampiran.
18	GNP 25/26	29 Juni 2026	SETYO HARMONO	Lainnya	lampiran.
19	GNP 25/26	30 Juni 2026	WING PRASETYA KURNIAWAN	Lainnya	tanda tangan lembar persetujuan.
20	GNP 25/26	30 Juli 2026	SETYO HARMONO	Lainnya	Tanda Tangan Persetujuan.

No.	Sem/TA	Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi	Catatan
-----	--------	---------	------------------	--------	---------

Kaprodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Dosen Pembimbing Akademik

Dosen Pembimbing Utama

✔ Valid

✔ Valid

✔ Valid

(WEDA, S.Pd, M.Pd) (ARDHI MARDIYANTO INDRA PURNOMO, S.Pd, M.Pd) (RICO KURNIAWAN, S.Pd, M.Pd)

Turnitin LLCC

2215030305_RICO KURNIAWAN

Document Details

Submission ID

trn:oid:::2945:396502744

Submission Date

Jul 1, 2026, 3:37 AM GMT+0

Download Date

Jul 1, 2026, 3:42 AM GMT+0

File Name

2215030305_RICO KURNIAWAN.pdf

File Size

764.8 KB

59 Pages**11,806 Words****79,959 Characters**

26% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 10%  Publications
- 21%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 19% Internet sources
- 10% Publications
- 21% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	docplayer.info	<1%
2	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
3	Internet	ejournal.unibabwi.ac.id	<1%
4	Internet	repository.upi.edu	<1%
5	Internet	ejournal.undiksha.ac.id	<1%
6	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-30	<1%
7	Internet	journal.uny.ac.id	<1%
8	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-05-11	<1%
9	Internet	vm36.upi.edu	<1%
10	Internet	jurnal.pancabudi.ac.id	<1%
11	Student papers	University of Muhammadiyah Malang on 2026-06-22	<1%

12	Internet	core.ac.uk	<1%
13	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2023-06-19	<1%
14	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-13	<1%
16	Internet	bagawanabiyasa.wordpress.com	<1%
17	Internet	repositori.uin-alaudidin.ac.id	<1%
18	Internet	repository2.unw.ac.id	<1%
19	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
20	Publication	Millati Fitri Amaliya, Syafira. "Membentuk Pribadi Saleh: Strategi Menanamkan N...	<1%
21	Internet	putrapublisher.org	<1%
22	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-01-28	<1%
23	Publication	Made Ayu Anggreni, Syarif Sumantri, Nurbiana Dhieni, Karnadi Karnadi. "Kompet...	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-05-19	<1%
25	Internet	journalng.uwks.ac.id	<1%

26	Internet	media.neliti.com	<1%
27	Internet	ojs.uhnsugriwa.ac.id	<1%
28	Internet	pt.scribd.com	<1%
29	Internet	repositori.unibos.ac.id	<1%
30	Publication	Tasya Anggraini, Jasmienti Jasmienti. "Pengaruh Teman Sebaya terhadap Karakte...	<1%
31	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-05-19	<1%
32	Student papers	Universitas Negeri Semarang on 2019-05-08	<1%
33	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-10	<1%
34	Student papers	Universiti Malaysia Sabah on 2024-06-20	<1%
35	Internet	studentresearchhub.org	<1%
36	Internet	www.journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
37	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-05-22	<1%
38	Internet	journal.uin-alauddin.ac.id	<1%
39	Internet	jptam.org	<1%

40	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-12-07	<1%
41	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
42	Internet	repository.unej.ac.id	<1%
43	Internet	www.researchgate.net	<1%
44	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-02-23	<1%
45	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2025-03-10	<1%
46	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2026-04-29	<1%
47	Internet	repository.uinpalopo.ac.id	<1%
48	Publication	Puji Rahayu, Itsnaini Muslimati Alwi. "Penggunaan Media Puzzle sebagai Sarana ...	<1%
49	Internet	www.widyaiswarakemendagri.org	<1%
50	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-26	<1%
51	Internet	text-id.123dok.com	<1%
52	Student papers	Universitas Negeri Semarang on 2026-06-03	<1%
53	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-06	<1%

54	Internet	departamentodegriegoiesmariaenriquez.blogspot.com	<1%
55	Publication	Ari Utami, Heri Maria Zulfiati, Heri Maria Zulfiati, Banun Havifah Cahyo Khosiyon...	<1%
56	Student papers	LPPM on 2025-11-14	<1%
57	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-21	<1%
58	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
59	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
60	Internet	vdocuments.site	<1%
61	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-12-01	<1%
62	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-16	<1%
63	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2023-06-19	<1%
64	Internet	docobook.com	<1%
65	Internet	mafiadoc.com	<1%
66	Internet	repository.unri.ac.id	<1%
67	Publication	Nurul Amadyah, Jamaluddin Arifin, Abdul Azis. "Validated Labu Panlop Board Ga...	<1%

68	Student papers	UINFAS Bengkulu on 2026-02-26	<1%
69	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-25	<1%
70	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-08-07	<1%
71	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2026-06-15	<1%
72	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-26	<1%
73	Internet	journal.upgris.ac.id	<1%
74	Internet	repository.umy.ac.id	<1%
75	Publication	Alventur Baun, Yahya Jecson Palinata, Melvianus Selan, Andry Sinlaeloe. "ACTIVIT...	<1%
76	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III on 2026-05-19	<1%
77	Internet	repositori.unsil.ac.id	<1%
78	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
79	Internet	repository.ubpkarawang.ac.id	<1%
80	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-05-13	<1%
81	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-06-20	<1%

82	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2026-01-15	<1%
83	Student papers	Universitas Terbuka on 2026-03-12	<1%
84	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-22	<1%
85	Student papers	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya on 2025-10-02	<1%
86	Student papers	Universitas Sanata Dharma on 2026-04-14	<1%
87	Publication	Wijayanti, Catur Menik. "Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosia..."	<1%
88	Internet	docs.google.com	<1%
89	Internet	ejournal.bbg.ac.id	<1%
90	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
91	Internet	journal-nusantara.com	<1%
92	Internet	perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id	<1%
93	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
94	Publication	Hastha Purna Putra, Nurhizrah Gistituati, Syahniar Syahniar. "Peningkatan Perila..."	<1%
95	Student papers	Udayana University on 2025-11-22	<1%

96	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman on 2019-07-29	<1%
97	Student papers	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya on 2025-07-12	<1%
98	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-15	<1%
99	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-15	<1%
100	Student papers	Universitas Prima Indonesia on 2026-05-21	<1%
101	Internet	adoc.pub	<1%
102	Internet	digitallib.iainkendari.ac.id	<1%
103	Internet	ejournal.almaata.ac.id	<1%
104	Internet	id.123dok.com	<1%
105	Internet	jas.lppmbinabangsa.ac.id	<1%
106	Internet	jurnalbioma.blogspot.com	<1%
107	Internet	repository.dharmawangsa.ac.id	<1%
108	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
109	Internet	sipinter.ub.ac.id	<1%

110	Internet	trainingtambang.com	<1%
111	Publication	Baidarus Baidarus, Radhiyatul Fithri, Abunawas Abunawas. "Pengembangan Kara...	<1%
112	Student papers	Lincoln University College on 2025-08-31	<1%
113	Publication	Noviyana Sari, Maryatun Maryatun. "PENGARUH PENGGUNAAN METODE DRILL T...	<1%
114	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2014-03-03	<1%
115	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2014-11-01	<1%
116	Student papers	Universitas Mulawarman on 2026-06-22	<1%
117	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-17	<1%
118	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-07-04	<1%
119	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-15	<1%
120	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-16	<1%
121	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-22	<1%
122	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-07-11	<1%
123	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-05-04	<1%

124	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-25	<1%
125	Student papers	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa on 2024-06-19	<1%
126	Internet	adoc.tips	<1%
127	Internet	akurat.co	<1%
128	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
129	Internet	ejournal.unma.ac.id	<1%
130	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	<1%
131	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
132	Internet	journal.uir.ac.id	<1%
133	Internet	jurnal.smpharapanananda.sch.id	<1%
134	Internet	jurnal2.untagsmg.ac.id	<1%
135	Internet	metta.sch.id	<1%
136	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
137	Internet	repository.iainpalopo.ac.id	<1%

138	Internet	repository.institutpendidikan.ac.id	<1%
139	Internet	repository.um.ac.id	<1%
140	Internet	sarungkeme.blogspot.com	<1%
141	Internet	tmfv.com.ua	<1%
142	Internet	www.darulhuda.or.id	<1%
143	Internet	123dok.com	<1%
144	Student papers	Badan PPSPM Kesehatan Kementerian Kesehatan on 2025-01-13	<1%
145	Student papers	IAIN Palopo on 2026-06-30	<1%
146	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-06-27	<1%
147	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-10-20	<1%
148	Publication	Iwin Pebrisen, Endang Sri Hanani, Bambang Priyono. "Character Values and Fitne...	<1%
149	Student papers	Konsorsium PTS Batch 5 on 2026-06-08	<1%
150	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III on 2026-05-27	<1%
151	Publication	Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Keju...	<1%

152	Publication	Siti Humairoh, Yuliasutik Yuliasutik, Tri Marfiyanto. "Peran Guru Pendidikan Ag...	<1%
153	Publication	Sukhriyatun Fitriyah, Ade Rahmawati. "Intervensi Perilaku Berbasis Sekolah Dasa...	<1%
154	Publication	Suratiyah. "Pengaruh Permainan Congklak Modifikasi Terhadap Kemampuan Lite...	<1%
155	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-18	<1%
156	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-05-20	<1%
157	Student papers	UIN Walisongo on 2021-04-09	<1%
158	Student papers	Universitas Djuanda on 2026-05-13	<1%
159	Student papers	Universitas Indraprasta PGRI on 2025-09-07	<1%
160	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-05-18	<1%
161	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-06-12	<1%
162	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-25	<1%
163	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-09-21	<1%
164	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2026-05-22	<1%
165	Student papers	Universitas Negeri Manado on 2025-06-24	<1%

166	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-15	<1%
167	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
168	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-02	<1%
169	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-24	<1%
170	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-22	<1%
171	Internet	anzdoc.com	<1%
172	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
173	Internet	ejournal.pustakakaryamandiri.com	<1%
174	Internet	es.scribd.com	<1%
175	Internet	journals.edukasinusantara.com	<1%
176	Internet	jurnal.kolibi.org	<1%
177	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
178	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
179	Internet	library.binus.ac.id	<1%

180	Internet	
ojs.uninus.ac.id		<1%
181	Internet	
repository.unissula.ac.id		<1%
182	Internet	
www.frontiersin.org		<1%
183	Internet	
www.scribd.com		<1%
184	Internet	
www.slideshare.net		<1%

1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari sistem pendidikan dan karenanya memainkan peran yang sangat penting di tingkat sekolah dasar. Pendidikan jasmani sangat terlibat dalam perkembangan fisik anak-anak. Penerapannya harus secara sadar dan terstruktur oleh kegiatan fisik tertentu seperti permainan dan olahraga untuk mengembangkan keterampilan siswa. Ini termasuk keterampilan fisik, atletis, sosial dan berpikir, membentuk kepribadian siswa fisik, mental dan sehat secara sosial. Bentuk aktivitas yang tersedia adalah permainan tradisional yang membantu melatih mobilitas siswa sekolah dasar (Saputra dkk., t.t.).

Sebagian besar permainan tradisional di mainkan secara berkelompok sebagai contoh permainan gobak sodor, Permainan gobak sodor adalah salah satu jenis permainan tradisional yang berasal dari Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu. Istilah “gobak” bermakna menghalau, sementara “sodor” berarti mendorong, sehingga secara keseluruhan permainan ini menggambarkan aktivitas menghalau lawan dengan dorongan dalam konteks permainan. Dalam pelaksanaannya, tim penjaga bertugas mengamankan area permainan, sedangkan tim penyerang berupaya melewati batas-batas area tersebut tanpa tersentuh. Permainan ini bersifat sederhana karena tidak membutuhkan alat khusus, sehingga dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa di berbagai tempat (Rani Kusuma Ningtyas dkk., 2024).

Permainan Gobak Sodor juga sebagai bagian dari budaya lokal yang mengandung banyak nilai edukatif, termasuk kerja sama, kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Permainan tradisional juga membuka ruang interaksi sosial antarsiswa yang dapat merangsang perkembangan perilaku

44

179

10 sosial secara alami (Sholikin dkk., 2022). Adapun nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor adalah disiplin, kerja keras, jujur, dan bertanggung jawab. Tak hanya pendidikan karakter tersebut, permainan gobak sodor juga menimbulkan aktivitas berfikir agar anak berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi dalam memenangkan permainan gobak sodor (Almabruri dkk., 2020)

132 Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari perilaku dan sikap sosial. Hal ini karena perilaku sosial mencerminkan bentuk interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, perilaku sosial juga menunjukkan pola hubungan antarindividu dalam suatu kelompok atau masyarakat, sehingga memungkinkan seseorang untuk diterima secara sosial. Dengan demikian, individu yang mampu menyesuaikan perilakunya dengan norma dan nilai sosial akan lebih mudah diterima oleh lingkungannya. Oleh karena itu, sejak lahir, manusia sudah memiliki kecenderungan untuk membangun relasi sosial, karena hal tersebut merupakan bagian dari kebutuhan biologis dan psikologis yang melekat pada setiap individu (Nurdin, 2023). Sikap sosial merupakan kecenderungan individu untuk merespons atau bertindak terhadap suatu situasi, lingkungan, objek, maupun orang lain, baik dalam bentuk reaksi yang menyenangkan atau tidak, bersifat positif ataupun negatif. Sikap ini berkaitan erat dengan kondisi mental dan emosional seseorang (Sarnoto & Andini, 2017). Perkembangan sosial merupakan aspek krusial dalam tumbuh kembang anak dan memiliki keterkaitan yang erat dengan interaksi antarindividu. Individu dapat merangkai hubungan sosial yang baik dengan orang lain, sementara yang lain kurang mampu dalam merangkai hubungan sosial, bahkan ada yang tidak mampu membangun hubungan sosial dengan baik (Lestariningsih dkk., 2024).

125 Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif pada perkembangan sosial dan kepribadian anak. Penelitian (Lesmana & Nugrahanta, 2023) menunjukkan bahwa keterlibatan

180 dalam permainan tradisional seperti egrang dan gobak sodor mampu
129 menumbuhkan karakter integritas, kerja sama, dan empati pada anak usia 7–9
tahun. Selain itu, studi oleh(Listyaningrum, 2018) di SDN 01 Manguharjo
menyimpulkan bahwa permainan Gobak Sodor memberikan pengaruh terhadap
sikap sosial siswa kelas III, seperti kejujuran dan kedisiplinan. Sementara itu,
25 penelitian oleh(Sriyahanidkk., 2022) menekankan bahwa permainan
tradisional menjadi media efektif dalam pendidikan karakter melalui interaksi
sosial yang terjadi antar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya
masih terbatas pada konteks pendidikan karakter secara umum atau aspek
motorik anak, tanpa menyoroti secara spesifik implementasi sistematis
permainan Gobak Sodor pada perilaku sosial siswa kelas V SD. Penelitian
sebelumnya oleh(Nurdin, 2023) menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam
permainan berkontribusi positif terhadap perilaku sosial anak, namun belum
17 banyak yang meneliti secara spesifik pengaruh permainan Gobak Sodor
terhadap siswa sekolah dasar.

32 Meskipun banyak penelitian yang telah membuktikan manfaat
permainan tradisional, sangat sedikit yang mengkaji secara eksperimen
bagaimana permainan Gobak Sodor secara langsung memengaruhi perilaku
sosial siswa sekolah dasar kelas V. Kebanyakan penelitian hanya bersifat
deskriptif atau mengkaji aspek karakter secara umum, bukan perilaku sosial
secara operasional dan terukur. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut
dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan pengukuran
perilaku sosial melalui instrumen observasi serta angket skala Likert. Keunikan
dari penelitian ini berada pada pendekatan evaluasi terhadap perubahan
perilaku sosial siswa akibat pelaksanaan permainan Gobak Sodor yang
terstruktur dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, penelitian ini juga
mendukung pelestarian budaya lokal sebagai media pendidikan kontekstual
berbasis nilai sosial.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku sosial siswa kelas V SD sebelum dan setelah diimplementasikan permainan tradisional Gobak Sodor?

C. Tujuan Penelitian

Secara keseluruhan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku sosial siswa sebelum di laksanakan nya permainan gobak sodor. Tujuan umum tersebut di capai melalui tujuan khusus yakni, pemberian materi permainan gobak sodor untuk mengetahui karakter sosial siswa kelas V.

D. Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini dimaksudkan mempunyai manfaat dalam jangkauan olahraga baik langsung maupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a) Memberikan sumbangan ilmiah di bidang olahraga, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani terkait pembelajaran olahraga permainan tradisional dan juga melestarikan budaya.
- b) Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan olahraga tradisional.

2. Manfaat praktis

a) Bagi guru PJOK

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, efektif untuk membentuk perilaku siswa.
- 2) Menjadikan referensi dalam pembuatan RPP atau modul ajar berbasis permainan tradisional untuk mendukung pembentukan karakter siswa.

3. Bagi peserta didik

- a) Meningkatkan antusias dan keterlibatan dalam pembelajaran PJOK.

- b) Mengembangkan sikap kerja sama,kepedulian sosial terhaap sesama, empati melalui aktivitas permainan dan juga menjunjung tinggi sportifitas dalam permaian.

4. Bagi sekolah

Memberikan masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk mendukung pembentukan karakter siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku sosial anak telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian oleh Listyaningrum (2018) yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap sosial siswa, terutama dalam aspek kedisiplinan dan kejujuran. Permainan ini mampu melatih anak untuk mematuhi aturan, bekerja sama, dan menunjukkan sikap sportif dalam setiap aktivitas yang dilakukan.
- b. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lesmana dan Nugrahanta (2023) dengan judul "Peran Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Integritas Anak Usia 7–9 Tahun" menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam permainan tradisional seperti egrang dan gobak sodor mampu menumbuhkan karakter empati, kerja sama, dan integritas pada anak. Mereka menyimpulkan bahwa permainan tradisional tidak hanya memberikan manfaat fisik, namun juga berperan besar dalam pembentukan nilai-nilai sosial.
- c. Penelitian lain oleh Sriyahani dkk. (2022) juga menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan karakter. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo", disimpulkan bahwa interaksi yang terjadi dalam permainan seperti Gobak Sodor membantu siswa belajar membentuk

hubungan sosial yang sehat, mengasah kemampuan komunikasi, dan mengembangkan rasa tanggung jawab serta empati terhadap sesama.

- d. Dalam konteks pendidikan jasmani, Nurdin (2023) melakukan penelitian berjudul "Efek Pendidikan Jasmani terhadap Perilaku Sosial pada Siswa MAN Banda Aceh". Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas fisik yang terstruktur melalui pembelajaran jasmani berpengaruh positif terhadap perkembangan perilaku sosial siswa, terutama dalam hal kolaborasi dan sikap saling menghargai antar teman. Hasil tersebut memperkuat asumsi bahwa permainan dalam pendidikan jasmani, termasuk permainan tradisional, memiliki peran penting dalam pengembangan perilaku sosial.
- e. Selanjutnya, Sholikin dkk. (2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan Gobak Sodor mengandung nilai-nilai karakter seperti gotong royong, integritas, dan kerja sama. Permainan ini dianggap efektif sebagai media pembelajaran karakter karena mampu menciptakan suasana yang mendukung interaksi sosial secara alami dan menyenangkan

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang mengandung nilai pendidikan dan sosial yang tinggi. Permainan ini berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat dan menjadi sarana pembelajaran informal bagi anak. Menurut Koentjaraningrat (2009), kebudayaan mencakup sistem nilai, norma, dan perilaku yang diwariskan, termasuk dalam bentuk permainan tradisional yang mengandung makna sosial dan pendidikan.

Secara konseptual, permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang dilakukan secara kelompok dengan aturan tertentu yang berkembang dalam suatu komunitas. Dalam kajian Pendidikan Jasmani, permainan tradisional

4
8
dikategorikan sebagai aktivitas fisik yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Sukintaka, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses perkembangan peserta didik.

150
Permainan tradisional mempunyai karakteristik utama berupa interaksi sosial yang intens antar pemain. Dalam perspektif Psikologi Sosial, interaksi tersebut berperan penting dalam pembentukan perilaku sosial individu. George Herbert Mead (1934) menyatakan bahwa perilaku sosial terbentuk melalui proses interaksi simbolik yang terjadi dalam lingkungan sosial, termasuk dalam aktivitas bermain.

21
Selain itu, permainan tradisional juga menuntut adanya kerja sama dan komunikasi antar anggota kelompok. Menurut Lev Vygotsky (1978), interaksi sosial dalam aktivitas bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui konsep zone of proximal development (ZPD), di mana anak belajar dari teman sebaya yang lebih kompeten.

50
Dari segi perkembangan fisik, permainan tradisional memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar. Aktivitas seperti berlari, melompat, dan menghindar merupakan bagian penting dalam permainan kelompok. David L. Gallahue (2006) menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur maupun melalui permainan.

19
Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut terbentuk melalui aturan permainan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Menurut Lickona (2012), pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui

pengalaman langsung, salah satunya melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial dan pengambilan keputusan.

Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional mulai banyak digunakan sebagai pendekatan pembelajaran, khususnya dalam pendidikan jasmani. Pendekatan ini dinilai efektif karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Achroni (2012) menunjukkan penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif.

Secara empiris, permainan tradisional terbukti memiliki pengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2016) menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan empati siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif dalam pembentukan keterampilan sosial.

Di sisi lain, permainan tradisional juga berperan dalam melestarikan budaya lokal di tengah perkembangan teknologi modern. Menurut UNESCO (2017), permainan tradisional termasuk dalam warisan budaya tak benda yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai identitas dan kearifan lokal suatu masyarakat.

Dengan demikian, berdasarkan kajian teoritis dan empiris, permainan tradisional memiliki kontribusi yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak, baik dari aspek fisik, kognitif, maupun sosial. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa secara optimal.

3. Permainan Tradisional Gobak Sodor

63 Permainan Gobak Sodor merupakan permainan kelompok yang sangat identik dengan kerja tim dan memerlukan koordinasi antar pemain (Sesanti et al., 2023). Secara teknis, permainan ini menggunakan beberapa aspek keterampilan motorik yang mencakup kecepatan, kelincahan, dan daya tahan tubuh yang baik (Sesanti et al., 2023). Struktur permainan ini melibatkan dua kelompok yang saling berhadapan, di mana satu kelompok bertugas sebagai penjaga yang harus menghalangi kelompok lawan untuk melewati garis-garis yang telah ditentukan, sementara kelompok lainnya berusaha menembus pertahanan tersebut.

139 Dari perspektif pengembangan gerak dasar, permainan Gobak Sodor terbukti dapat berperan dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada peserta didik sekolah dasar (Baun et al., 2023). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan multilateral anak merupakan proses pengembangan berbagai keterampilan gerak melalui aktivitas bermain dan permainan beregu dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Irmansyah et al., 2020). Pendekatan multilateral ini sangat penting karena memberikan stimulasi yang komprehensif terhadap perkembangan fisik anak pada masa pertumbuhan.

7 Implementasi permainan Gobak Sodor dalam konteks pendidikan didasarkan pada teori Pendidikan Olahraga yang menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Irmansyah et al., 2020). Model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah model yang mengutamakan aktivitas bermain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kegembiraan, serta mempererat hubungan sosial melalui permainan, teknik olahraga, permainan tradisional, maupun kombinasi dari berbagai bentuk permainan dan olahraga (Irmansyah et al., 2020). Pendekatan

35 ini mengakui bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan psikomotor anak.

49 Teori Perkembangan Multilateral Anak memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk memahami bagaimana permainan Gobak Sodor berkontribusi terhadap perkembangan holistik anak (Irmansyah et al., 2020). Teori ini menekankan bahwa pengembangan keterampilan motorik harus dilakukan secara menyeluruh dan tidak terfokus pada satu aspek saja, sehingga anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan fisik secara seimbang.

13 Permainan tradisional Gobak Sodor memiliki potensi yang sangat besar dalam membentuk keterampilan sosial anak (Irmansyah et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dapat membentuk berbagai aspek keterampilan sosial seperti: (1) kerja sama, (2) tanggung jawab, (3) kerja keras, dan (4) kepedulian (Irmansyah et al., 2020). Keterampilan-keterampilan ini sangat penting dalam konteks perkembangan sosial anak, karena menjadi dasar bagi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara efektif dalam masyarakat.

61 Dalam pelaksanaannya, penerapan permainan Gobak Sodor diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, termasuk tanggung jawab secara individu maupun kelompok, kemampuan berkomunikasi, kerja sama antarpeserta, dan kepedulian sosial (Irmansyah et al., 2020). Pembelajaran keterampilan sosial melalui permainan tradisional Gobak Sodor pada siswa tingkat sekolah dasar terbukti dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (Intyaswati & Uljanatunnisa, 2022).

17 Pemilihan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah memenuhi berbagai aspek yang diperlukan untuk

1 mengembangkan keterampilan sosial peserta didik serta menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalam permainan tersebut (Irmansyah et al., 2020). Permainan ini juga berfungsi sebagai bentuk dalam mempertahankan identitas budaya lokal dan konstruksi sosial yang telah terbentuk (Irmansyah et al., 2020). Dalam konteks pendidikan karakter, permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat melatih kesabaran, sportivitas, dan sikap dalam bermasyarakat (Dadan & Widodo, 2020).

32 Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Gobak Sodor sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pada pengembangan aspek intelektual, emosional, dan spiritual siswa secara seimbang (Putri & Siswanto, 2024). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, dan rasa hormat terhadap aturan dan sesama pemain.

37 Permainan olahraga tradisional Gobak Sodor merupakan warisan budaya yang memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi, khususnya dalam konteks pengembangan perilaku sosial siswa sekolah dasar. Berdasarkan berbagai kajian teoretis dan empiris, permainan ini terbukti efektif dalam membentuk keterampilan sosial, mengembangkan karakter, dan melestarikan kearifan lokal. Implementasi permainan Gobak Sodor dalam pembelajaran pendidikan jasmani memerlukan pendekatan pedagogis yang tepat dan terintegrasi dengan kurikulum yang ada. Dengan pemahaman yang komprehensif tentang nilai-nilai dan mekanisme permainan ini, pendidik dapat mengoptimalkan potensinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik, yang tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga kognitif, afektif, dan sosial siswa.

4. Karakteristik Umur 10 Sampai 11 Tahun

Anak usia 10 sampai 11 tahun berada pada fase perkembangan yang sangat krusial, yaitu masa kanak-kanak akhir (late childhood) yang juga sering disebut sebagai usia sekolah dasar kelas tinggi. Pada rentang usia ini, anak mengalami perubahan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Pemahaman yang komprehensif mengenai karakteristik anak pada usia ini sangat penting dalam konteks penelitian ini, mengingat subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar yang umumnya berada pada rentang usia tersebut. Berikut adalah deskripsi karakteristik anak usia 10 sampai 11 tahun yang relevan dengan implementasi permainan tradisional Gobak Sodor dan pengembangan perilaku sosial.

Anak usia 10 sampai 11 tahun berada pada tahap perkembangan motorik yang semakin matang dan terkoordinasi. Pada usia ini, kemampuan motorik kasar anak telah berkembang dengan baik, sehingga mereka mampu melakukan gerakan-gerakan kompleks yang memerlukan kecepatan, kelincahan, dan daya tahan tubuh. Hal ini sejalan dengan pandangan Gallahue (2006) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur maupun melalui permainan. Dalam konteks permainan Gobak Sodor, aktivitas seperti berlari, menghindar, dan mengubah arah secara cepat merupakan bentuk stimulasi motorik yang sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usia ini.

Permainan Gobak Sodor secara teknis menggunakan beberapa aspek keterampilan motorik yang mencakup kecepatan, kelincahan, dan daya tahan tubuh yang baik Azis & Asnawi (2023). Selain itu, permainan ini terbukti dapat membentuk gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulasi untuk peserta didik sekolah dasar (Zen et al., 2021). Teori Perkembangan

49 Multilateral Anak menekankan bahwa pengembangan keterampilan motorik harus dilakukan secara menyeluruh dan tidak terfokus pada satu aspek saja, sehingga anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan fisik secara seimbang (Syah & Ismanto, 2022). Pada usia 10–11 tahun, anak sudah memiliki koordinasi tubuh yang memadai untuk berpartisipasi aktif dalam permainan kelompok yang menuntut gerakan dinamis dan strategi fisik.

Pertumbuhan fisik pada usia ini relatif stabil dibandingkan dengan masa pubertas yang akan segera datang. Anak-anak pada usia ini umumnya mengalami peningkatan tinggi badan dan berat badan secara proporsional, serta memiliki stamina yang cukup untuk melakukan aktivitas fisik dalam durasi yang lebih lama. Kondisi fisik ini menjadikan anak usia 10–11 tahun sangat cocok untuk terlibat dalam permainan tradisional yang memerlukan aktivitas fisik berkelanjutan seperti Gobak Sodor.

20 Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*). Pada tahap ini, anak telah mampu berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat konkret, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu, dan berpikir secara reversibel. Kemampuan kognitif ini memungkinkan anak untuk memahami aturan permainan yang lebih kompleks, menyusun strategi, dan mengambil keputusan secara cepat dalam situasi permainan.

124 61 10 7 Dalam konteks permainan Gobak Sodor, kemampuan berpikir logis anak pada usia ini sangat relevan karena permainan ini menuntut pemain untuk berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam menentukan strategi untuk memenangkan permainan. Model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah model yang mengutamakan aktivitas bermain sebagai sarana untuk menciptakan suasana

35 belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kegembiraan, serta memperkuat hubungan persahabatan antarpeserta didik (Syah & Ismanto, 2022). Pendekatan ini mengakui bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan psikomotor anak.

142 Selain itu, Vygotsky (1978) menekankan bahwa interaksi sosial dalam aktivitas bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui konsep zone of proximal development (ZPD), di mana anak belajar dari teman sebaya yang lebih kompeten. Pada usia 10–11 tahun, anak sudah mampu melakukan kolaborasi kognitif dengan teman sebaya, saling bertukar ide tentang strategi permainan, dan belajar dari pengalaman bermain bersama. Kemampuan ini menjadikan permainan kelompok seperti Gobak Sodor sebagai media yang sangat efektif untuk stimulasi kognitif.

21 159 Anak usia 10 sampai 11 tahun mulai menunjukkan kematangan emosional yang lebih baik dibandingkan usia sebelumnya. Mereka sudah mampu mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri, meskipun masih dalam proses penyempurnaan. Penelitian longitudinal mengungkapkan bahwa pemahaman emosi merupakan prediktor perilaku sosial, regulasi diri, dan penyesuaian sekolah berikutnya dalam pengaturan prasekolah dan sekolah dasar, bahkan setelah mengontrol variabel seperti usia, jenis kelamin, kemampuan verbal, labilitas emosional, dan regulasi emosi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk memahami dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial mereka.

6 Pada usia ini, anak mulai mengembangkan empati yang lebih mendalam terhadap orang lain. Mereka mampu memahami perspektif orang lain dan merespons secara emosional terhadap situasi yang dialami teman sebaya. Keterampilan prososial seperti kecenderungan untuk membantu orang lain

muncul selama masa balita dan menjadi perilaku rutin ketika anak mengembangkan kompetensi sosial. Pada usia 10–11 tahun, perilaku prososial ini sudah lebih terstruktur dan konsisten, sehingga anak mampu menunjukkan kepedulian, berbagi, dan membantu orang lain secara lebih sadar dan terencana.

Dalam konteks permainan Gobak Sodor, aspek emosional anak usia 10–11 tahun sangat berperan. Permainan ini menuntut anak untuk mengelola emosi saat kalah atau menang, menunjukkan sportivitas, dan mengendalikan frustrasi ketika strategi tidak berjalan sesuai rencana. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat melatih kesabaran, sportivitas, dan sikap dalam bermasyarakat. Pengalaman emosional yang diperoleh melalui permainan ini berkontribusi terhadap pematangan emosional anak.

Perkembangan sosial merupakan aspek yang paling menonjol pada anak usia 10 sampai 11 tahun. Pada usia ini, anak mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang tua dan lebih berorientasi pada kelompok teman sebaya (peer group). Keterampilan sosial sangat diperlukan terutama pada periode sekolah dasar agar anak dapat bergaul dengan baik dan menjalin hubungan yang positif dengan orang lain. Penelitian tentang perkembangan menekankan pentingnya perilaku sosial anak dalam pencapaian sekolah dan kesuksesan akademik. Anak-anak yang memasuki sekolah dengan kompetensi sosial yang rendah sering menghadapi masalah seperti penolakan teman sebaya, masalah perilaku, dan pencapaian akademik yang rendah.

Pada usia 10–11 tahun, anak sudah mampu memahami norma-norma sosial yang berlaku dalam kelompok dan masyarakat. Mereka mulai menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab. Perilaku sosial pada anak usia sekolah dasar dapat dipahami sebagai sistem integratif dari aktivitas kognitif dan emosional yang mampu mengontrol

proses komunikasi manusia dan perilaku sosial. Sistem ini berkembang melalui interaksi kompleks antara faktor-faktor individual, lingkungan, dan pengalaman pembelajaran yang dialami anak.

Permainan tradisional Gobak Sodor memiliki potensi yang sangat besar dalam membentuk keterampilan sosial anak (Syah & Ismanto, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dapat membentuk berbagai aspek keterampilan sosial seperti: (1) kerja sama, (2) tanggung jawab, (3) kerja keras, dan (4) kepedulian (Syah & Ismanto, 2022). Dalam pelaksanaannya, penerapan permainan Gobak Sodor diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial dan respons sosial peserta didik, yang mencakup tanggung jawab individu maupun kelompok serta kemampuan komunikasi sosial, kerja sama antar peserta, dan kepedulian antar sesama (Syah & Ismanto, 2022). Pembelajaran keterampilan sosial melalui permainan tradisional Gobak Sodor pada siswa tingkat sekolah dasar terbukti dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama.

Anak usia 10–11 tahun juga sudah mulai menunjukkan kemampuan untuk memimpin dan mengikuti dalam konteks kelompok. Mereka mampu bernegosiasi, menyelesaikan konflik, dan membuat keputusan bersama. Karakteristik ini sangat relevan dengan permainan Gobak Sodor yang merupakan permainan kelompok yang sangat identik dengan kerja tim dan memerlukan koordinasi antar pemain Azis & Asnawi (2023). Permainan ini membuka ruang interaksi sosial antarsiswa yang dapat merangsang perkembangan perilaku sosial secara alami.

Anak usia 10 sampai 11 tahun berada pada tahap perkembangan moral yang semakin matang. Berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, anak pada usia tersebut umumnya berada pada tahap moralitas

konvensional, yaitu tahap ketika mereka mulai memahami pentingnya mematuhi aturan dan norma sosial sebagai pedoman dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk menjaga keharmonisan kelompok. Mereka sudah mampu membedakan antara perilaku yang benar dan salah berdasarkan standar sosial yang berlaku.

Dalam konteks permainan tradisional, nilai-nilai moral seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab terbentuk melalui aturan permainan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Menurut Lickona (2012), pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui pengalaman langsung, salah satunya melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial dan pengambilan keputusan. Permainan Gobak Sodor mengandung nilai-nilai karakter seperti gotong royong, integritas, dan kerja sama. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Gobak Sodor sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pada pengembangan aspek intelektual, emosional, dan spiritual siswa secara seimbang.

Guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembentukan karakter peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, dan kepedulian. Pada rentang usia 10–11 tahun, anak telah memiliki tingkat kematangan yang memadai untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tradisional. Oleh karena itu, pengalaman bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif dalam menanamkan pendidikan karakter.

Hubungan dengan teman sebaya (peer relationship) menjadi sangat penting bagi anak usia 10–11 tahun. Pada usia ini, anak mulai membentuk kelompok pertemanan yang lebih stabil dan selektif. Mereka cenderung memilih teman berdasarkan kesamaan minat, nilai, dan aktivitas. Karakteristik

sekolah seperti struktur sosial, kapasitas fisik, dan faktor-faktor lain mempengaruhi optimisme guru, dan guru yang optimis merupakan model peran yang efektif dalam kesuksesan dan hubungan siswa.

Studi yang dilakukan pada anak-anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam rentang normal untuk keterampilan sosial. Namun, mayoritas anak melaporkan pengalaman ejekan dan intimidasi yang sering dimulai di sekolah dasar dan mencapai puncak agresivitas di sekolah menengah. Oleh karena itu, sangat penting bagi penyedia layanan dan wali untuk membedakan antara masalah perilaku internalisasi/eksternalisasi dan kontributor eksternal terhadap pengalaman sekolah yang negatif untuk memberikan dukungan yang paling efektif.

Permainan tradisional seperti Gobak Sodor menyediakan konteks yang ideal untuk pengembangan hubungan teman sebaya yang positif. Permainan ini bersifat sederhana karena tidak membutuhkan alat khusus, sehingga dapat dimainkan oleh anak-anak di berbagai tempat. Sebagian besar permainan tradisional dimainkan secara berkelompok, yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara intensif dengan teman sebaya dan membangun hubungan sosial yang sehat.

Berdasarkan uraian karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 10 sampai 11 tahun memiliki kesiapan yang optimal untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan memperoleh manfaat dari aspek pengembangan perilaku sosial. Dari segi fisik, mereka memiliki kemampuan motorik yang memadai untuk melakukan gerakan-gerakan dinamis yang dituntut dalam permainan. Dari segi kognitif, mereka mampu memahami aturan permainan yang kompleks dan menyusun strategi. Dari segi emosional, mereka sudah mampu mengelola emosi dan menunjukkan empati. Dari segi sosial, mereka berada pada fase di mana hubungan teman sebaya

menjadi sangat penting, sehingga permainan kelompok menjadi media yang sangat relevan untuk pengembangan keterampilan sosial.

Pola korelasi untuk perilaku prososial anak stabil dari waktu ke waktu, dengan perubahan terbesar dalam besaran asosiasi diamati pada transisi dari usia 3 hingga 5 tahun. Hal ini konsisten dengan bukti empiris sebelumnya yang menekankan periode transisi prasekolah ke sekolah dasar sebagai jendela waktu yang krusial untuk mengasah keterampilan sosial awal. Meskipun demikian, pada usia 10–11 tahun, keterampilan sosial anak terus berkembang dan dapat ditingkatkan melalui intervensi yang tepat, termasuk melalui permainan tradisional yang terstruktur dalam pembelajaran PJOK.

Implementasi permainan Gobak Sodor dalam konteks pendidikan didasarkan pada teori Pendidikan Olahraga yang menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Syah & Ismanto, 2022). Penerapan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah memenuhi berbagai aspek yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik serta menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tersebut (Syah & Ismanto, 2022). Dengan demikian, karakteristik anak usia 10–11 tahun yang berada pada fase perkembangan yang dinamis menjadikan mereka subjek penelitian yang tepat untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar.

5. Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan konstruk multidimensional yang mencakup berbagai aspek interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, khususnya dalam konteks pendidikan di sekolah dasar. Menurut kajian psikologi perkembangan, keterampilan sosial sangat diperlukan terutama pada periode sekolah dasar agar anak dapat bergaul dengan baik dan menjalin hubungan

yang positif dengan orang lain (Zembat et al., 2018). Penelitian tentang perkembangan menekankan pentingnya perilaku sosial anak dalam pencapaian sekolah dan kesuksesan akademik (Zembat et al., 2018). Anak-anak yang memasuki sekolah dengan kompetensi sosial yang rendah sering menghadapi masalah seperti penolakan teman sebaya, masalah perilaku, dan pencapaian akademik yang rendah (Zembat et al., 2018).

6 Perilaku sosial pada anak usia sekolah dasar dapat dipahami sebagai sistem integratif dari aktivitas kognitif dan emosional yang mampu mengontrol proses komunikasi manusia dan perilaku sosial (Popovych et al., 2022). Sistem ini berkembang melalui interaksi kompleks antara faktor-faktor individual, lingkungan, dan pengalaman pembelajaran yang dialami anak. Dalam konteks sekolah dasar, perilaku sosial tidak hanya mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi juga kemampuan untuk beradaptasi dengan tuntutan sosial sekolah, mengikuti aturan kelas, dan membangun hubungan positif dengan guru dan orang dewasa lainnya.

135 Perilaku prososial merupakan dimensi penting dari perilaku sosial yang mencakup tindakan-tindakan yang bertujuan untuk membantu atau menguntungkan orang lain. Keterampilan prososial seperti kecenderungan untuk membantu orang lain muncul selama masa balita dan menjadi perilaku rutin ketika anak mengembangkan kompetensi sosial (Blume et al., 2022). Dengan demikian, perilaku sosial awal dan keterampilan bahasa saling terkait, dan keduanya sangat penting untuk transisi ke sekolah dasar dan selanjutnya masa kanak-kanak pertengahan (Blume et al., 2022).

Untuk mengukur perilaku prososial yang dilaporkan orang tua, penelitian menggunakan Strengths and Difficulties (SDQ) Prosocial Scale untuk mengukur keterampilan sosial anak (Baker-Henningham et al., 2021; Galindo et al., 2022). Skala ini mengukur berbagai aspek perilaku prososial

77

seperti mempertimbangkan perasaan orang lain, berbagi dengan anak lain, membantu seseorang yang terluka atau kesal, bersikap baik kepada anak-anak yang lebih muda, dan sering menawarkan bantuan kepada orang lain.

Pola korelasi untuk perilaku prososial anak stabil dari waktu ke waktu, dengan perubahan terbesar dalam besaran asosiasi diamati pada transisi dari usia 3 hingga 5 tahun (Blume et al., 2022). Hal ini konsisten dengan bukti empiris sebelumnya yang menekankan periode transisi prasekolah ke sekolah dasar sebagai jendela waktu yang krusial untuk mengasah keterampilan sosial awal (Blume et al., 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa menargetkan keterampilan perkembangan anak awal seperti perilaku sosial dan keterampilan bahasa dalam berbagai lingkungan pembelajaran (misalnya, rumah, prasekolah atau penitipan anak, dan sekolah dasar) memiliki potensi untuk memunculkan efek positif tidak langsung pada pengasuhan yang mendukung dari waktu ke waktu (Blume et al., 2022).

182

Masalah perilaku merupakan aspek negatif dari perilaku sosial yang dapat menghambat perkembangan sosial dan akademik anak. Untuk mengukur masalah perilaku anak yang dilaporkan guru, penelitian menggunakan Sutter-Eyberg Student Behavior Inventory (SESBI) frequency scale untuk mengukur masalah perilaku anak (Baker-Henningham et al., 2021; Galindo et al., 2022). Sementara untuk perilaku anak yang dilaporkan orang tua, digunakan Eyberg Child Behavior Inventory (ECBI) frequency scale untuk mengukur masalah perilaku anak (Baker-Henningham et al., 2021; Galindo et al., 2022).

Penelitian longitudinal mengungkapkan bahwa pemahaman emosi merupakan prediktor perilaku sosial, regulasi diri, dan penyesuaian sekolah berikutnya dalam pengaturan prasekolah dan sekolah dasar, bahkan setelah mengontrol variabel seperti usia, jenis kelamin, kemampuan verbal, labilitas

emosional, dan regulasi emosi (Strand et al., 2015). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk memahami dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial mereka.

Studi yang dilakukan pada anak-anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam rentang normal untuk keterampilan sosial, sekolah, dan subskala masalah pada Child Behavior Checklist (CBCL) (Nguyen et al., 2025). Namun, mayoritas pasien melaporkan pengalaman ejekan dan intimidasi yang secara langsung terkait dengan kondisi mereka, sering dimulai di sekolah dasar dan mencapai puncak agresivitas di sekolah menengah (Nguyen et al., 2025). Oleh karena itu, sangat penting bagi penyedia layanan dan wali untuk membedakan antara masalah perilaku internalisasi/eksternalisasi dan kontributor eksternal terhadap pengalaman sekolah yang negatif untuk memberikan dukungan yang paling efektif (Nguyen et al., 2025).

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan perilaku sosial siswa. Karakteristik sekolah seperti struktur sosial, kapasitas fisik, dan faktor-faktor lain mempengaruhi optimisme guru ("An Examination Of Gifted Students' Perceptions Of Their Social-Emotional Skills And Peer Relationships", 2022). Dinyatakan bahwa guru dipengaruhi oleh karakteristik sekolah dan guru yang optimis merupakan model peran yang efektif dalam kesuksesan dan hubungan siswa ("An Examination Of Gifted Students' Perceptions Of Their Social-Emotional Skills And Peer Relationships", 2022). Guru dapat mengembangkan materi pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, dan sikap peduli terhadap sesama (Anggreni et al., 2022).

Kinder training menerapkan konsep dari terapi Adlerian pada pelatihan dan supervisi guru dalam metode dan prinsip Filial Therapy untuk meningkatkan hubungan dengan siswa individu dan kelas secara keseluruhan (Cooper et al., 2020). Child-Teacher Relationship Therapy (CTRT) diadaptasi dari CPRT ke format yang secara khusus disesuaikan dengan pengaturan prasekolah dan sekolah dasar; memperluas intervensi di luar sesi bermain individu dengan anak yang bergejala, untuk juga mencakup implementasi keterampilan dan prinsip terapi bermain ke dalam kelas (Cooper et al., 2020).

Perilaku sosial pada siswa sekolah dasar merupakan konstruk multidimensional yang mencakup keterampilan sosial, perilaku prososial, dan berbagai aspek interaksi sosial lainnya. Perkembangan perilaku sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk karakteristik individual anak, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah. Pengukuran perilaku sosial memerlukan pendekatan multi-informan yang menggunakan berbagai instrumen standar seperti SDQ, CBCL, dan SSBS. Periode transisi dari prasekolah ke sekolah dasar merupakan masa kritis dalam perkembangan perilaku sosial, di mana intervensi yang tepat dapat memberikan dampak jangka panjang yang signifikan.

Berbagai intervensi telah terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku sosial siswa, termasuk intervensi berbasis sekolah, berbasis permainan, dan berbasis keluarga. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor memiliki potensi besar sebagai media untuk mengembangkan perilaku sosial anak karena sifatnya yang kolaboratif dan menekankan pada kerja sama tim. Tantangan dalam pengembangan perilaku sosial termasuk masalah perilaku eksternalisasi dan internalisasi, serta pengaruh media sosial yang semakin meningkat.

Implikasi untuk praktik pendidikan mencakup pentingnya peran guru sebagai model dan fasilitator, integrasi pengembangan perilaku sosial dalam kurikulum, dan kolaborasi yang kuat antara keluarga dan sekolah. Dengan pemahaman yang komprehensif tentang perilaku sosial dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, pendidik dapat merancang program dan intervensi yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan sosial yang optimal pada siswa sekolah dasar, khususnya melalui implementasi permainan olahraga tradisional seperti Gobak Sodor.

6. Hubungan Permainan Tradisional dengan Perilaku Sosial

Hubungan antara permainan tradisional dan perilaku sosial dapat dipahami melalui berbagai perspektif teoretis. Aktivitas pendidikan jasmani memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan sosial peserta didik. Namun, perilaku sosial masih menjadi salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada anak dan remaja (Sofiarini et al., 2020; . Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat peserta didik memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai perilaku sosial, seperti kerja sama, kepemimpinan, tanggung jawab, pengambilan keputusan, penyelesaian konflik, kepatuhan terhadap norma sosial, serta kemampuan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya (Sofiarini et al., 2020; . Dalam konteks ini, pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan aspek pribadi dan sosial peserta didik (Sofiarini et al., 2020).

Teori belajar sosial memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk memahami bagaimana permainan tradisional mempengaruhi perilaku sosial. Berdasarkan teori belajar sosial, pengajaran keterampilan sosial menekankan pengembangan dan penguatan perilaku positif sebagai upaya menggantikan perilaku negatif, sehingga peserta didik mampu membangun perilaku sosial

yang lebih konstruktif dan bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa mendatang (Sofiarini et al., 2020; (Lugaya et al., 2019). Pembelajaran keterampilan sosial umumnya melibatkan pemberian contoh perilaku sosial, umpan balik, praktik langsung, penguatan, kesempatan untuk menerapkan perilaku yang dipelajari, serta pembentukan perubahan perilaku ke arah yang lebih positif (Sofiarini et al., 2020; (Lugaya et al., 2019). Berdasarkan teori belajar sosial, sebagian besar perilaku dipelajari dan dengan demikian instruksi langsung dapat digunakan untuk mengajarkan perilaku sosial yang sesuai (Lugaya et al., 2019).

Permainan tradisional mempengaruhi perilaku sosial melalui berbagai mekanisme yang kompleks dan saling terkait. Permainan Gobak Sodor dilaporkan dapat meningkatkan sikap kooperatif anak-anak (Rosidah et al., 2022). Studi lain yang dilakukan menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam Gobak Sodor menunjukkan sikap sosial yang lebih baik daripada mereka yang tidak (Rosidah et al., 2022). Sesuai dengan penelitian bahwa perilaku interaksi sosial siswa telah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran permainan Gobak Sodor (Rosidah et al., 2022).

Dalam konteks yang lebih luas, permainan tradisional menyediakan konteks sosial yang kaya untuk pengembangan berbagai keterampilan sosial. Dalam penelitian ini, perilaku sosial mengacu pada beberapa komponen yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian terdahulu, yaitu hubungan dengan teman sebaya, kemampuan manajemen diri, serta perilaku akademik peserta didik dalam kehidupan di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Nur et al., 2019). Pada hakikatnya, seorang remaja akan menghabiskan banyak waktunya di sekolah dengan guru dan teman sebaya (Nur et al., 2019).

Permainan tradisional juga mempengaruhi perilaku akademik siswa melalui pengembangan keterampilan sosial yang mendukung pembelajaran.

171 Komponen *academic behavior* mencerminkan perilaku peserta didik yang mendukung keberhasilan belajar, seperti kesiapan mengikuti pembelajaran, kehadiran yang teratur, perhatian dan partisipasi aktif selama kegiatan belajar, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Dalam penelitian ini, komponen tersebut dikembangkan melalui penerapan permainan tradisional boy boyan (Nur et al., 2019). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan intervensi yang menekankan kemampuan mendengarkan dan mengikuti arahan guru, mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terhadap aturan yang telah disampaikan, serta meminta bantuan kepada teman maupun guru apabila menghadapi kesulitan (Nur et al., 2019).

145 Pengembangan *school social behavior* memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran sosial serta mendukung perkembangan individu pada aspek sosial, emosional, dan kognitif selama masa remaja (Nur et al., 2019). Peserta didik diharapkan mampu membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang positif, memperoleh penerimaan dari teman sebaya, menjalin serta mempertahankan persahabatan, dan mengakhiri hubungan interpersonal yang bersifat negatif (Nur et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan aspek sosial peserta didik, tetapi juga mendukung peningkatan keberhasilan akademik mereka.

112 Guru memainkan peran mediasi yang sangat penting dalam hubungan antara permainan tradisional dan perilaku sosial siswa. Guru merupakan pemain utama dan berperan penting dalam perkembangan siswa (Wiyanto et al., 2024). Lingkungan sekolah berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik melalui berbagai komponen sosial, seperti interaksi antarsiswa, komunikasi, serta hubungan sosial yang berkembang di lingkungan sekolah (Wiyanto et al., 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan yang

2 dihadapi mitra adalah bagaimana menanamkan nilai-nilai karakter yang berkaitan dengan perilaku sosial pada siswa sekolah dasar melalui penerapan materi yang telah dipelajari selama proses perkuliahan di perguruan tinggi (Wiyanto et al., 2024).

117 Berdasarkan penelitian tentang keteladanan didapatkan hasil sebesar 19,80% keteladanan dari guru berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa (Mubarokah & Baits, 2023). Sedangkan sisanya 80,20%, perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor keluarga atau lingkungan diluar sekolah (Mubarokah & Baits, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki pengaruh yang signifikan, faktor-faktor lain juga perlu dipertimbangkan dalam memahami hubungan antara permainan tradisional dan perilaku sosial.

3 Konteks sosial di mana permainan tradisional dilaksanakan sangat mempengaruhi efektivitasnya dalam mengembangkan perilaku sosial. Siswa sekolah dasar bersosialisasi dengan teman sebayanya disekolah, sosialisasi diwujudkan melalui interaksi dan komunikasi yang dibangun dan ditunjukkan dengan perilaku (Wiyanto et al., 2024). Perilaku sosial yang baik akan mampu membuat komunikasi yang dilakukan menjadi baik sehingga hal ini akan membawa dampak positif terhadap diri siswa (Wiyanto et al., 2024).

184 41 Perilaku sosial merupakan serangkaian tindakan atau aktivitas individu yang dilakukan dalam proses berinteraksi dengan orang lain. Perilaku ini mencakup berbagai bentuk hubungan antarmanusia yang memerlukan proses sosialisasi secara berkelanjutan dalam lingkungan sosial. Melalui proses tersebut, individu belajar memahami peran sosialnya, menyesuaikan diri dengan norma dan nilai yang berlaku, serta mengembangkan kemampuan untuk menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Selain itu, perilaku sosial juga berperan sebagai sarana bagi individu untuk memperoleh

penerimaan dari lingkungan sekitarnya melalui pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan harapan sosial, sehingga dapat diterima dan dihargai dalam kehidupan bermasyarakat (Wiyanto et al., 2024). Melalui pendidikan jasmani yang diberikan juga dapat meningkatkan interaksi serta komunikasi yang terjadi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungannya (Wiyanto et al., 2024).

Permainan tradisional membawa nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang mempengaruhi cara permainan tersebut berdampak pada perilaku sosial. Pembentukan karakter dalam mengembangkan sikap dan perilaku sosial peserta didik dilakukan melalui proses pembiasaan yang berkelanjutan. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang ditanamkan dapat terinternalisasi dan tercermin dalam sikap serta perilaku sosial peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Nurdian et al., 2021). Setelah penerapan pembelajaran karakter cinta tanah air, sikap dan perilaku sosial peserta didik menunjukkan perkembangan yang baik (Nurdian et al., 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran karakter cinta tanah air, sikap dan perilaku peserta didik telah mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter (Nurdian et al., 2021).

Pembelajaran karakter berbasis cinta tanah air, orang tua dan guru juga bekerja sama dalam mengajarkan pendidikan karakter dan moral untuk siswa (Nurdian et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media untuk transmisi nilai-nilai budaya yang penting untuk pembentukan perilaku sosial yang positif.

Permainan tradisional sangat efektif dalam membentuk perilaku prososial siswa. Siswa yang memiliki prososial yang baik mudah diterima oleh orang lain (Prastyo et al., 2023). Hasil penelitian Prastyo et al. (2023)

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mampu meningkatkan perilaku sosial peserta didik. Selain itu, model *Project Based Learning* (PjBL) juga memberikan pengaruh positif terhadap perubahan sikap peserta didik

Dalam interaksi sosial, seorang anak pertama-tama akan memilih tujuan, mengevaluasi lingkungan tugas, menghasilkan dan menyaring strategi perilaku untuk mencapai interaksi sosial, menunjukkan perilaku sosial, dan menekankan peran perilaku sosial anak itu sendiri dalam interaksi sosial (Shi et al., 2022). Beberapa penelitian percaya bahwa bimbingan belajar setelah sekolah dapat mempromosikan perkembangan perilaku sosial anak sampai batas tertentu (Shi et al., 2022). Meskipun efek promosi ini terbatas, jika luasnya partisipasi dipilih secara wajar, efek promosi meningkat (Shi et al., 2022).

Hubungan antara permainan tradisional dan perilaku sosial siswa merupakan area kajian yang sangat penting dan kompleks dalam konteks pendidikan. Bukti empiris menunjukkan bahwa permainan tradisional, khususnya Gobak Sodor, memiliki dampak yang signifikan dan positif terhadap berbagai aspek perilaku sosial siswa, termasuk keterampilan interaksi sosial, perilaku akademik, manajemen diri, dan perilaku prososial. Hubungan ini dimediasi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru, konteks sosial, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional.

Meskipun terdapat berbagai tantangan seperti pengaruh teknologi digital, masalah perilaku emosional, dan faktor sosial ekonomi, strategi optimalisasi yang tepat dapat memaksimalkan dampak positif permainan tradisional terhadap perilaku sosial. Strategi-strategi ini mencakup integrasi dalam kurikulum, pengembangan kompetensi guru, dan kolaborasi multipihak. Penelitian masa depan perlu mengeksplorasi lebih dalam

mekanisme spesifik yang menghubungkan permainan tradisional dengan perilaku sosial, serta mengembangkan intervensi berbasis bukti yang dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pendidikan.

Dengan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara permainan tradisional dan perilaku sosial, pendidik dan praktisi dapat merancang program yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan sosial yang optimal pada siswa sekolah dasar. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor tidak hanya berfungsi sebagai media pelestarian budaya, tetapi juga sebagai alat yang powerful untuk membentuk karakter dan perilaku sosial siswa yang positif, yang sangat penting untuk kesuksesan mereka dalam kehidupan akademik dan sosial.

7. Teori Vygotsky dalam Konteks Permainan

Teori Vygotsky memberikan kerangka konseptual yang sangat penting untuk memahami bagaimana permainan tradisional, khususnya Gobak Sodor, dapat memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan konteks budaya merupakan faktor penting dalam perkembangan kognitif anak. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, peserta didik umumnya memiliki karakteristik berupa kemampuan berpikir secara konkret, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kecenderungan belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dengan guru maupun teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan pengalaman nyata dapat mendukung perkembangan kognitif maupun sosial peserta didik secara optimal (Rusandi et al., 2023). Teori Vygotsky sangat relevan untuk memahami bagaimana permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu konsep paling fundamental dalam Salah satu konsep utama dalam teori Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD) atau Zona Perkembangan Proksimal. Konsep ini mengacu pada rentang antara tingkat perkembangan aktual anak, yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah secara mandiri, dengan tingkat perkembangan potensial yang dapat dicapai melalui bimbingan guru atau orang dewasa, maupun melalui kolaborasi dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran yang menekankan kerja sama dan interaksi sosial, seperti permainan tradisional Gobak Sodor, dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dan sosial peserta didik. Dalam konteks permainan tradisional Gobak Sodor, ZPD dapat dimanfaatkan untuk merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa namun tetap menantang mereka untuk berkembang.

Konsep ZPD sangat relevan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar karena siswa pada usia ini berada pada tahap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik yang krusial (Rusandi et al., 2023). Melalui permainan Gobak Sodor, siswa dapat belajar keterampilan baru dengan bantuan teman sebaya atau guru yang lebih berpengalaman, sehingga mereka dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi daripada jika mereka belajar sendiri.

Permainan tradisional seperti Gobak Sodor menyediakan konteks yang ideal untuk pembelajaran sosial sesuai dengan teori Vygotsky. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan fisik seperti berlari dan menghindar, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Media yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yaitu media yang dikombinasikan dengan permainan (Wadud & Lailiyah, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi melalui partisipasi dalam aktivitas sosial yang bermakna.

24

Dalam konteks Gobak Sodor, siswa belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti aturan, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam tim. Permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami situasi sosial yang kompleks dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Melalui pengalaman ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang norma-norma sosial dan keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

151

110

Teori Vygotsky memberikan kerangka teoretis yang sangat relevan dan bermanfaat untuk memahami bagaimana permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Konsep-konsep kunci seperti Zone of Proximal Development, scaffolding, interaksi sosial, dan mediasi budaya memberikan wawasan penting tentang mekanisme melalui mana permainan tradisional dapat mendukung pembelajaran.

116

Aplikasi teori Vygotsky dalam konteks permainan Gobak Sodor menunjukkan bahwa permainan ini bukan hanya aktivitas fisik, tetapi juga konteks pembelajaran sosial yang kaya di mana siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting. Melalui partisipasi dalam permainan, siswa dapat belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan menginternalisasi nilai-nilai budaya dalam lingkungan yang mendukung dan bermakna.

Implementasi teori Vygotsky dalam praktik pendidikan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep teoretis, keterampilan pedagogis yang tinggi, dan komitmen untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi, manfaat potensial dari pendekatan ini sangat signifikan untuk perkembangan holistik siswa.

80
6
Dengan mengintegrasikan teori Vygotsky dalam desain dan implementasi permainan tradisional Gobak Sodor, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan fisik dan sosial, tetapi juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan menghargai warisan budaya mereka, yang sangat penting untuk pembentukan identitas dan kesuksesan mereka di masa depan.

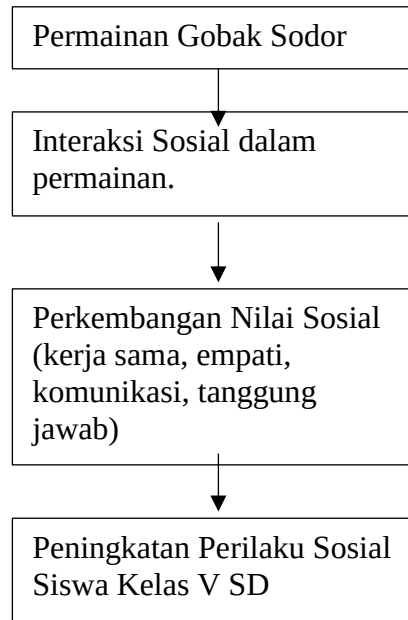
B. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang dapat digunakan dalam pengembangan karakter dan perilaku sosial anak. Salah satu permainan yang kaya akan interaksi sosial adalah Gobak Sodor, di mana anak-anak dituntut untuk bekerja sama, mematuhi aturan, dan membentuk strategi kelompok. Berdasarkan teori perkembangan sosial Vygotsky dalam (Titin Mariatul Qiptiyah, 2024), bahwa interaksi sosial merupakan fondasi utama dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar.

30
5
Dalam konteks ini, permainan Gobak Sodor dapat menjadi intervensi edukatif yang mendorong perkembangan perilaku sosial seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, dan komunikasi. Maka dari itu, diterapkannya permainan Gobak Sodor secara terstruktur diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan dari implementasi permainan Gobak Sodor terhadap peningkatan perilaku sosial siswa, melalui pendekatan kuantitatif eksperimen.

Skema kerangka berpikir sbb:



C. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar sebelum dan sesudah di laksanakan nya permainan tradisional Gobak Sodor.

2. Hipotesis Alternatif (H_1):

Terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar sebelum dan sesudah dilaksanakannya permainan tradisional Gobak Sodor.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan menggunakan desain *the one-group posttest-only design*. Menurut (Saifuddin, 2020) desain ini melibatkan kelompok eksperimen ini hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan. Dan bagaimana permainan olahraga tradisional gobak sodor terhadap perilaku sosial sekolah dasar kelas V.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor terhadap perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar setelah diberikan perlakuan. Melalui desain *one-group posttest-only design*, seluruh subjek penelitian memperoleh perlakuan yang sama tanpa adanya kelompok kontrol maupun pengukuran awal (*pretest*). Pendekatan ini dipilih karena peneliti berfokus pada hasil perilaku sosial yang muncul setelah pelaksanaan permainan gobak sodor, sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati berdasarkan capaian akhir setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pemilihan metode eksperimen semu juga didasarkan pada kondisi penelitian yang dilaksanakan di lingkungan sekolah, di mana pengelompokan subjek secara acak (*random assignment*) sulit dilakukan karena mempertimbangkan aspek administratif, etika, dan keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, desain ini dinilai sesuai untuk mengkaji efektivitas penerapan permainan olahraga tradisional gobak sodor sebagai bentuk perlakuan dalam meningkatkan perilaku sosial siswa, yang meliputi aspek kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, sportivitas, saling menghargai, dan kepedulian terhadap teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Anantasia & Rindrani, t.t.) Penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji

4 hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat tanpa melakukan pengacakan (*randomisasi*) secara penuh terhadap subjek penelitian. Metode ini 103 dipilih karena memungkinkan peneliti menguji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang nyata, sehingga pelaksanaan penelitian lebih sesuai dengan situasi di lapangan meskipun proses randomisasi tidak dapat dilakukan secara penuh

93 Penggunaan metode quasi-eksperimen dalam penelitian ini dipandang tepat karena kondisi penelitian dilaksanakan pada lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan dalam melakukan pengendalian terhadap seluruh variabel luar. Peneliti tidak memungkinkan untuk membagi siswa ke dalam kelompok secara acak karena subjek penelitian telah tergabung dalam kelas yang telah 128 ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, desain quasi-eksperimen menjadi alternatif yang relevan untuk menguji pengaruh implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor terhadap perilaku sosial siswa dengan tetap mempertahankan kondisi pembelajaran yang berlangsung secara alami.

Melalui penerapan metode quasi-eksperimen, peneliti dapat 76 memberikan perlakuan berupa implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor kepada seluruh subjek penelitian, kemudian mengukur perilaku sosial siswa setelah perlakuan diberikan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data empiris mengenai efektivitas permainan gobak sodor dalam mengembangkan aspek-aspek perilaku sosial, seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, sportivitas, kepedulian, dan sikap saling menghargai. Dengan 134 demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh permainan olahraga tradisional sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan perilaku sosial siswa sekolah dasar.

B. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala Pengukuran
Permainan Gobak Sodor (X)	Aktivitas permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, melibatkan strategi, koordinasi, dan kerja sama tim untuk melewati atau menjaga garis.	- Partisipasi dalam permainan - Kepatuhan aturan - Kerja sama tim - Antusiasme siswa	Lembar observasi aktivitas	Nominal (ada/tidak)
Perilaku Sosial (Y)	Kemampuan siswa dalam berinteraksi positif dengan teman sebaya dalam konteks pembelajaran dan bermain.	- Kerja sama - Empati - Komunikasi - Tanggung jawab	Angket skala Likert	Ordinal

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian ilmiah. Dalam penelitian mengenai implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar, penggunaan instrumen yang valid, reliabel, dan komprehensif sangat penting untuk memperoleh data yang akurat,

objektif, serta mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian secara tepat. Pengukuran perilaku sosial siswa memerlukan pendekatan multi-metode yang mencakup observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang holistik tentang dampak permainan tradisional terhadap perilaku sosial siswa Nur et al., 2019).

Penggunaan instrumen penelitian yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas hasil penelitian. Instrumen yang disusun harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga mampu mengukur variabel penelitian secara tepat, konsisten, dan objektif. Dalam penelitian ini, instrumen difokuskan untuk mengukur perilaku sosial siswa setelah mengikuti implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor. Indikator perilaku sosial yang diamati meliputi kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, sportivitas, kepedulian, disiplin, serta sikap saling menghargai antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, instrumen yang digunakan diharapkan mampu memberikan data yang akurat mengenai perubahan perilaku sosial yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran, angket digunakan untuk mengukur perilaku sosial peserta didik setelah diberikan perlakuan, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen lain yang relevan.

1. Angket Perilaku Sosial

Angket perilaku sosial memakai skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena social(Pranatawijaya dkk., 2019) Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu:

1 = Tidak Pernah

2 = Kadang-kadang

3 = Sering

4 = Selalu

NO	ASPEK	PERNYATAAN	SKOR			
			1	2	3	4
A	Kerja Sama dalam Tim					
		Saya bekerja sama dengan teman saat bermain gobak sodor.				
		Saya mau membantu teman dalam permainan.				
B	Komunikasi					
		Saya berbicara dengan teman saat bermain.				
		Saya mendengarkan pendapat teman.				
C	Tanggung Jawab					
		Saya datang tepat waktu saat kegiatan.				
		Saya mengikuti aturan permainan.				
D	Kepedulian					
		Saya peduli jika teman mengalami kesulitan.				
		Saya menghargai teman dalam tim.				
E	Sportivitas					
		Saya tidak curang saat bermain.				
		Saya menerima kekalahan dengan lapang dada.				

2. Lembar Observasi Aktivitas Permainan

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama permainan Gobak Sodor berlangsung, khususnya untuk mencermati perilaku sosial yang ditampilkan secara langsung.

NO	ASPEK	PERNYATAAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
A	Kerja Sama dalam Tim						
		Saya senang bekerja sama dengan teman dalam permainan Gobak Sodor.					
		Saya aktif berdiskusi dengan tim untuk menentukan strategi.					
		Saya mendukung anggota tim yang lain.					
		Saya berbagi tugas dengan adil dalam tim.					
B	Komunikasi						
		Saya berkomunikasi dengan jelas kepada anggota tim.					
		Saya mendengarkan pendapat teman saat bermain.					
		Saya memberikan instruksi yang mudah dipahami.					
		Saya menyampaikan ide dan strategi kepada tim.					
C	Tanggung Jawab						
		Saya menjalankan peran saya dalam tim dengan baik.					

107

		Saya mengikuti aturan permainan dengan konsisten.					
		Saya bertanggung jawab atas kesalahan yang saya buat.					
		Saya menyelesaikan permainan hingga akhir.					
D	Kepedulian						
		Saya memperhatikan kondisi teman saat bermain.					
		Saya membantu teman yang mengalami kesulitan.					
		Saya menghargai usaha teman dalam permainan.					
		Saya peduli terhadap perasaan teman.					
E	Sportivitas						
		Saya menerima kekalahan dengan lapang dada.					
		Saya menghormati lawan saat bermain.					
		Saya bermain dengan jujur tanpa curang.					
		Saya memberikan selamat kepada pemenang.					

Keterangan Skor:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

D. Tempat dan Jadwal Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Purwoasri 1 sebagai lokasi penelitian karena dinilai memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor terhadap perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposive* berdasarkan beberapa pertimbangan, di antaranya sekolah masih melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang memungkinkan integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah memberikan izin dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga proses pemberian perlakuan, pelaksanaan pengamatan, dan pengumpulan data dapat dilakukan secara optimal sesuai dengan tahapan dan prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Purwoasri 1 yang dipilih karena berada pada tahap perkembangan sosial yang penting, di mana kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai teman, bertanggung jawab, dan menunjukkan sikap sportivitas mulai berkembang secara optimal. Permainan olahraga tradisional Gobak Sodor dipilih sebagai bentuk perlakuan karena mengandung nilai-nilai sosial yang dapat mendorong interaksi antarsiswa melalui aktivitas kelompok yang menuntut kerja sama, koordinasi, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, serta sikap saling menghormati. Oleh karena itu, SDN Purwoasri 1 dipandang sebagai lokasi yang representatif untuk mengkaji pengaruh implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional di tingkat sekolah dasar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Maret hingga Mei 2025. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan, mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan pretest, implementasi perlakuan (permainan Gobak Sodor), pelaksanaan posttest, serta analisis dan pelaporan hasil.

Penentuan waktu penelitian disusun secara sistematis agar setiap tahapan penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Tahap awal penelitian diawali dengan penyusunan perangkat penelitian, pengurusan perizinan, koordinasi dengan pihak sekolah dan guru PJOK, serta uji kelayakan instrumen penelitian. Setelah seluruh persiapan dinyatakan memenuhi persyaratan, peneliti melaksanakan pengumpulan data sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengaturan waktu yang terencana ini diharapkan mampu mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian serta meningkatkan kualitas data yang diperoleh.

Selama periode penelitian, implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor dilaksanakan secara bertahap dalam kegiatan pembelajaran PJOK sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Setiap pertemuan dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa berpartisipasi secara aktif dalam permainan sehingga nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, sportivitas, disiplin, dan sikap saling menghargai dapat berkembang secara optimal. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti melakukan pengukuran akhir *posttest* untuk mengetahui tingkat perilaku sosial siswa setelah mengikuti implementasi permainan Gobak Sodor, kemudian dilanjutkan dengan proses pengolahan, analisis, interpretasi data, serta

penyusunan laporan penelitian sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah terhadap hasil penelitian yang diperoleh.

E. Populasi dan Sempel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SDN Purwoasri 1 yang berjumlah 12 peserta didik. Seluruh populasi memiliki karakteristik yang relatif homogen, meliputi tingkat pendidikan, rentang usia, serta pengalaman mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Dengan karakteristik tersebut, seluruh anggota populasi dinilai layak dan representatif untuk dijadikan subjek dalam penelitian yang bertujuan menganalisis implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar..

Jumlah populasi yang relatif kecil memungkinkan peneliti untuk melibatkan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik **sampling jenuh (total sampling)***, yaitu teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif serta menghindari terjadinya kesalahan dalam pemilihan sampel, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu menggambarkan kondisi perilaku sosial seluruh siswa kelas V SDN Purwoasri 1 setelah memperoleh perlakuan berupa implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor.

Pemilihan seluruh siswa kelas V sebagai subjek penelitian juga didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang tersebut berada pada tahap perkembangan sosial yang cukup pesat. Pada fase ini, siswa mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam bekerja sama,

berkomunikasi, mematuhi aturan, bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta mengembangkan sikap sportivitas dalam aktivitas kelompok. Karakteristik tersebut menjadikan siswa kelas V sebagai subjek yang relevan untuk mengkaji pengaruh implementasi permainan olahraga tradisional Gobak Sodor terhadap perkembangan perilaku sosial, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter sosial peserta didik.

2. Sampel

a. Sampel merupakan sebagian atau seluruh anggota populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian sehingga dapat mewakili karakteristik populasi yang diteliti. Ketepatan dalam menentukan sampel menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi kualitas hasil penelitian, karena sampel yang representatif akan menghasilkan data yang dapat menggambarkan kondisi populasi secara objektif. Oleh sebab itu, proses pengambilan sampel harus dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan tujuan penelitian, karakteristik populasi, serta metode penelitian yang digunakan agar data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Pengambilan ukuran sampel harus dilakukan sebaik mungkin agar diperoleh sampel yang menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sampel dari penelitian adalah semua siswa kelas V SDN Purwoasri 1.

b. Cara pengambilan sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Total sampling*, karena menurut sugiyono 2016 di dalam (Novitasari & Fauziddin, 2022) menjelaskan bawasannya apabila sampel di bawah 100 maka di ambil semua populasi untuk dijadikan sampel.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis untuk memastikan keakuratan dan keandalan data. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu persiapan, pengumpulan data, pengelolaan data, dan pelaporan hasil penelitian (Jailani & Saksitha, t.t.)

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, peneliti menyusun proposal penelitian dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian ditentukan pada satu kelas, yaitu seluruh siswa di SDN Purwoasri 1. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa angket perilaku sosial berbasis skala Likert serta lembar observasi aktivitas permainan Gobak Sodor.

2. Pelaksanaan Pretest

Pretest dilakukan terhadap seluruh siswa SDN Purwoasri 1, untuk mengetahui kondisi awal perilaku sosial siswa. Pretest ini menggunakan angket perilaku sosial yang disusun berdasarkan indikator kerja sama, empati, komunikasi, dan tanggung jawab.

3. Pemberian Perlakuan

Setelah pelaksanaan pretest, seluruh siswa yang mengikuti eksperimen ini diberikan perlakuan berupa implementasi permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Permainan dilaksanakan dengan frekuensi 4-6 minggu dengan berulang dalam beberapa pertemuan sesuai jadwal pelajaran.

4. Observasi Selama Perlakuan

Selama proses perlakuan berlangsung, peneliti melakukan observasi langsung terhadap siswa menggunakan lembar observasi aktivitas. Observasi ini bertujuan untuk melihat partisipasi siswa dalam permainan, kepatuhan terhadap aturan, serta perilaku sosial seperti kerja sama, empati, komunikasi, dan tanggung jawab yang ditampilkan secara nyata.

5. Pelaksanaan Posttest

Setelah rangkaian perlakuan selesai, siswa kembali diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama seperti pada saat pretest. Tujuannya adalah untuk mengetahui perubahan perilaku sosial siswa setelah implementasi permainan Gobak Sodor pada kelompok eksperimen.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik yang relevan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat perilaku sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah diimplementasikan permainan gobak sodor secara signifikan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuisioner akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Teknik analisis yang digunakan meliputi:

1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran awal dari data yang dikumpulkan, seperti berapa rata-rata skor siswa, seberapa besar perbedaan antar siswa (standar deviasi), serta nilai tertinggi dan terendah yang mereka capai. Langkah ini penting untuk memahami kondisi awal data sebelum melanjutkan ke analisis yang lebih mendalam. Menurut (Maswar, 2017) Analisis statistik deskriptif adalah suatu analisis statistik yang digunakan untuk melakukan perhitungan data yang dikumpulkan atau tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang general.

2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

105
42
Digunakan untuk menguji apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. uji Shapiro-Wilk yang pada umumnya penggunaannya terbatas untuk sampel yang kurang dari 50 (Oktaviani & Notobroto, 2023)

Kriteria pengambilan keputusan:

2
a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05 \rightarrow$ data berdistribusi normal

b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05 \rightarrow$ data tidak normal

3. Uji hipotesis (Paired Sample T-Test)

91
38
Digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest. Tujuannya adalah mengetahui apakah terdapat perubahan signifikan setelah diberikan perlakuan (Gobak Sodor). menurut(Nurul Fuadi dkk., 2022)tujuan Paired sample t-test yaitu untuk mengevaluasi treatment atau perlakuan pada satu sampel yang sama dan dua periode yang berbeda.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang digunakan dikumpulkan dari 12 siswa SDN Purwoasri 1. Penelitian ini mengumpulkan data tentang implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor terhadap perilaku sosial siswa SDN Purwoasri 1.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil *pree-test* dan *post-test* perilaku sosial setelah diberikan implementasi permainan olahraga tradisional diperoleh hasil sebagai berikut:

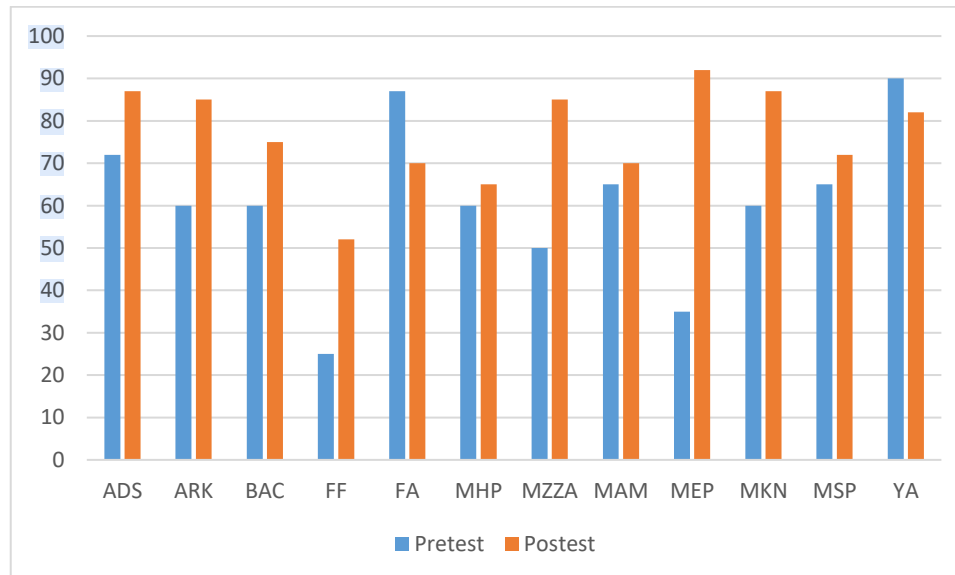
Tabel 4.1 Data deskriptif perilaku sosial siswa

No	Inisial	Indeks Perilaku Sosial		Selisih
		Pre-test	Post-test	
1.	ADS	72	87	-15
2.	ARK	60	85	-25
3.	BAC	60	75	-15
4.	FF	25	52	-27
5.	FA	87	70	17
6.	MHP	60	65	-5
7.	MZZA	50	85	-35
8.	MAM	65	70	-5
9.	MEP	35	92	-57

10.	MKN	60	87	-27
11.	MSP	65	72	-7
12.	YA	90	82	8
Mean		60,75	76,83333333	
Std. Deviantion		18,50368514	11,57452794	

78

Gambar 4.1 Diagram grafik hasil *pretest* dan *posttest* perilaku sosial



Tabel 4.2 Data statistik perilaku sosial

Variabel		N	Mean±SD	Min	Max	Mean±SD <i>PRE- POST</i>
Indeks perilaku sosial	<i>Pre-test</i>	12	60,75±18,50	25	90	16,08±6,93
	<i>Post-test</i>	12	76,83±11,57	52	92	

Tabel diatas menjelaskan data yang dihasilkan dari peningkatan perilaku sosial dalam penelitian ini. Berdasarkan pada perhitungan *pre-test* dan *post-test*, didapatkan rata-rata peningkatan perilaku sosial sebesar 16,08±6,93.

2. Analisis Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Uji normalitas ini bertujuan untuk menentukan variable penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini yang digunakan uji *Shapiro-Wilk* yang diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 16. Menampilkan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data hasil uji normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.234	12	.069	.933	12	.418
posttest	.176	12	.200*	.929	12	.368

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil table, hasil uji normalitas dengan instrument uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil dari nilai *pre-test* indeks perilaku sosial $0,418 > 0,05$, nilai *post-test* indeks perilaku sosial $0,368 > 0,05$, maka semua data hasil penelitian berdistribusi normal dan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik *sample t-test*. Data disajikan dengan cara $\pm$ SD dan nilai sig. pada uji *Shapiro-Wilk*, data dikatakan normal jika nilai sig. $\geq 0,05$.

3. Analisis uji hipotesis

Hipotesis yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku sosial siswa kelas V SD sebelum dan sesudah diimplementasikan permainan tradisional Gobak Sodor”. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dinyatakan berpengaruh secara signifikan jika nilai sig < 0.05 , Hasil uji hipotesis ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.4 Data uji hipotesis *sample T-test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-16.083	19.897	5.744	-28.725	-3.441	-2.800	11	.017

Tabel 4.5 Statistik uji hipotesis

Variabel	Ttabel	Thitung
Pre-Post perilaku sosial	1,81246	2,800

115 Berdasarkan hasil Tabel diatas, Dari hasil dari uji hipotesis dengan uji
89 Sample T-test, diperoleh hasil data indeks perilaku sosial memiliki nilai sig (2-
tailed) sebesar $0,017 < 0,05$, dapat diketahui bahwa Thitung sebesar 2,800
118 dengan taraf signifikan 0,05 sedangkan Ttabel dicari dengan menggunakan
126 tabel distribusi sebesar 1,81246. Sehingga nilai Thitung > Ttabel, maka dapat
disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku sosial siswa yang signifikan
melalui implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor. Data
disajikan dengan cara $\pm$ SD; perbedaan yang signifikan secara statistik, skor
rata-rata pada perbandingan titik dari baseline: sig (2-tailed) nilai sig (2-tailed)
≤ 0,05. Nilai $0,017 < 0,05$, sehingga dapat digaris bawahi bahwa terdapat
peningkatan yang signifikan pada perilaku sosial siswa SDN Purwoasri 1
melalui implementasi permainan olahraga tradisional gobak sodor.

64 B. Pembahasan

92 Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini menunjukkan peningkatan yang
konsisten pada perilaku sosial siswa setelah penerapan Gobak Sodor sebagai
permainan olahraga tradisional. Rata-rata pre-test perilaku sosial adalah 60,75 (SD ±
18,50), sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 76,83 (SD ± 11,57), yang
mengindikasikan adanya perbaikan perilaku sosial secara signifikan pada kelompok
181 kelas V SDN Purwoasri 1 setelah implementasi Gobak Sodor berlangsung. Temuan ini
sejalan dengan studi sebelumnya yang melaporkan bahwa implementasi Gobak Sodor
berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial, seperti kerjasama,
komunikasi, dan empati pada anak-anak sekolah dasar (Irmansyah et al., 2020) serta
dukungan literatur mengenai nilai-nilai kooperatif yang dibawa oleh permainan
tradisional dalam konteks PJOK dan pembelajaran karakter (Sholikin et al., 2022).
Penurunan selisih pada indeks perilaku sosial dari pre-test ke post-test di mayoritas
inisial (misalnya MEP: -57, MZZA: -35, MKN: -27) mengindikasikan bahwa
perubahan perilaku sosial cenderung positif meskipun beberapa siswa mengalami
fluktuasi dalam skor, yang bisa dimaknai sebagai variasi respons individu terhadap

82 dinamika kelompok dan intensitas pengalaman bermain yang berbeda (persoalan teknik, pembagian peran, atau interaksi teman sebaya). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan perilaku sosial secara rata-rata ($16,08 \pm 6,93$) sebagaimana dilaporkan dalam Tabel 4.2 sejalan dengan temuan uji hipotesis yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) = $0,017 < 0,05$ dan $T_{hitung} = 2,800 > T_{tabel} = 1,81246$, sehingga peningkatan tersebut bersifat statistik signifikan. Temuan signifikansi ini didukung pula oleh uji normalitas Shapiro-Wilk untuk pre-test ($p = 0,418$) dan post-test ($p = 0,368$), yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan layak dilanjutkan dengan uji hipotesis parametris. Dengan demikian, ada bukti kuat bahwa implementasi Gobak Sodor memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku sosial siswa SDN Purwoasri 1 dalam konteks penelitian ini. Namun, perlu dicatat bahwa beberapa referensi menunjukkan adanya variasi efek antar kelompok dan konteks, misalnya perbedaan efek antara kelompok laki-laki dan perempuan atau antara berbagai jenjang usia dan jenis sekolah, sehingga studi lanjutan dengan desain lebih luas dan kelompok pembanding yang lebih heterogen akan memperkuat generalisasi temuan (Nasta'in et al., 2021). Secara implikatif, temuan ini mendukung gagasan bahwa pengajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya menumbuhkan kemampuan motorik maupun kognitif, tetapi juga memperkuat kompetensi sosial dan konstruksi karakter melalui kerjasama, disiplin, serta kepedulian antargroup dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Hasil ini juga relevan untuk praktik kurikulum di sekolah dasar yang menekankan pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai wadah penguatan nilai-nilai sosial dan karakter siswa.

114
113
160 Secara metodologis, landasan analisis yang dilaporkan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal sehingga uji hipotesis menggunakan paired samples t-test layak dilakukan dan memberi interpretasi bahwa perubahan skor pre-test–post-test adalah signifikan secara statistik, bukan sekadar variasi acak. Kendati demikian, beberapa fenomena dalam data (misal selisih besar pada beberapa inisial seperti MEP dan MZZA) menunjukkan adanya variasi individual yang mungkin dipengaruhi faktor-

137 faktor seperti durasi intervensi, intensitas partisipasi, serta dinamika interaksi antar peserta didik, hal-hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa efek intervensi permainan tradisional bisa bersifat kontekstual dan memerlukan penanganan yang terarah untuk mengoptimalkan hasil bagi semua siswa (Pratama et al., 2023).

Kesimpulan utama dari pembahasan ini adalah bahwa implementasi permainan Gobak Sodor secara signifikan meningkatkan perilaku sosial siswa kelas V SDN Purwoasri 1 setelah intervensi, dengan besaran peningkatan yang rata-rata cukup substansial serta konsisten secara deskriptif dan inferensial. Meskipun demikian, untuk meningkatkan generalisasi dan memahami mekanisme perubahan perilaku secara lebih mendalam, disarankan penelitian berikutnya untuk memasukkan kontrol non-ekspresif, memperluas sampel, serta membandingkan dengan variasi permainan tradisional lain atau model pembelajaran kooperatif berbantuan permainan tradisional guna mengevaluasi konsistensi efek across-context.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis empirik yang telah dilakukan, intervensi permainan tradisional Gobak Sodor terbukti secara signifikan meningkatkan perilaku sosial siswa kelas V SDN Purwoasri 1. Secara deskriptif, terdapat peningkatan skor perilaku sosial dengan selisih mean pre-test–post-test sebesar 16,08 poin ($SD \pm 6,93$), yang menunjukkan tren perbaikan yang konsisten pasca-intervensi. Secara statistik, uji paired-samples t-test menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,017 ($< 0,05$) dan Thitung sebesar 2,800 yang lebih besar dari Ttabel 1,81246, sehingga ada bukti kuat bahwa peningkatan perilaku sosial bersifat signifikan secara. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk untuk pre-test ($p=0,418$) dan post-test ($p= 0,368$) menunjukkan asumsi normalitas terpenuhi, sehingga pendekatan analisis parametris tepat digunakan dalam penelitian ini.

Secara konseptual, temuan ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa Gobak Sodor berpotensi mengembangkan kompetensi sosial seperti kerjasama, komunikasi, empati, serta kepedulian antargroup melalui dinamika kelompok, pembagian peran, dan norma-norma perilaku selama bermain. Namun, variasi respons individu misalnya selisih besar pada inisial MEP dan MZZA menegaskan bahwa mekanisme perubahan perilaku sosial dipengaruhi konteks interaksi, tingkat partisipasi, serta dinamika lingkungan, sehingga diperlukan studi lanjutan dengan desain yang lebih luas dan kelompok pembanding yang lebih heterogen untuk meningkatkan generalisasi temuan. Secara praktis, hasil penelitian ini mendukung integrasi Gobak Sodor ke dalam kurikulum PJOK dan pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai wadah penguatan nilai sosial-karakter, sambil mempertimbangkan diferensiasi untuk memastikan manfaat merata bagi seluruh siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa Gobak Sodor adalah medium yang efektif untuk membangun kompetensi sosial siswa, sekaligus menjaga identitas budaya melalui praktik pembelajaran berbasis permainan tradisional, sehingga menjadi landasan rekomendasi kebijakan sekolah dalam upaya penguatan literasi sosial melalui permainan tradisional serta mendorong kajian lanjutan terkait mekanisme mediator konteks yang mempengaruhi efektivitasnya di berbagai setting sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. penelitian lanjutan sebaiknya memperluas lingkup intervensi dengan beberapa arah yang dapat memperkuat validitas, generalisasi, dan dampak praktis program pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Pertama, perlu dilakukan desain eksperimen berkelompok yang lebih luas (multi-sekolah, berbagai jenjang kelas, serta perbandingan dengan permainan tradisional lain) untuk mengevaluasi apakah efek peningkatan perilaku sosial konsisten across-context dan across-kelompok gender serta tingkat usia siswa.
2. menambahkan kelompok pembanding yang menerima intervensi berbeda (misalnya pembelajaran kooperatif tanpa Gobak Sodor atau pembelajaran berbasis budaya lokal lain) untuk memperkuat klaim kausalitas dan memahami apakah nilai tambah berasal dari konten permainan, dinamika kelompok, atau kombinasi keduanya.
3. evaluasi dampak jangka panjang dengan follow-up di semester berikutnya untuk melihat apakah peningkatan perilaku sosial bertahan atau membutuhkan intervensi berkelanjutan; kaji juga pengaruhnya terhadap keterampilan sosial lain seperti empati, kepemimpinan, dan kepatuhan terhadap aturan melalui instrumen yang terstandarisasi.

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : RICO KURNIAWAN
NPM : 2215030305
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

Judul Karya Ilmiah:

"IMPLEMENTASI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN PURWOASRI 1"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kediri, 01 Juli 2026

Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: lemlit@unpkediri.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Selasa tanggal 14 Juli 2026 bertempat di Ruang UJIAN I5 Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri :



Nama : Rico Kurniawan
NPM : 2215030305
Prodi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Semester/Tahun Akademik : Genap, 25/26
Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN PURWOASRI 1
Dengan Hasil : Revisi Naskah
Nilai : 84 (A-)

Ketua Penguji

✓ Valid

Penguji 1

✓ Valid

Penguji 2

✓ Valid

(WING PRASETYA KURNIAWAN,
S.Pd, M.Pd)

(MOH. NUR KHOLIS, S.Pd, M.Or)

(Dr., Drs. SETYO HARMONO, M.Pd)

NB:

- Input Nilai dilakukan oleh Ketua Penguji, Penguji 1, dan Penguji ke-n melalui siacad
- Nilai Final berasal dari gabungan seluruh dosen penguji
- Daftar Dosen yang telah mengisi nilai: Wing Prasetya Kurniawan, Moh. Nur Kholis, Setyo Harmono
- Pastikan semua penguji telah melakukan input nilai



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp (0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: lemlit@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI



Nama : Rico Kurniawan
NPM : 2215030305
Prodi : S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Semester/Tahun Akademik : Genap, 25/26
Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 14 Juli 2026
Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN PURWOASRI 1
Dengan Hasil : Revisi Naskah
Nilai : 84 (A-)

Catatan Revisi:

Hasil penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru atau pendidik dalam memilih metode, model, strategi, maupun bentuk aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik., -, Metodologi penelitian

Ketua Penguji

(WING PRASETYA KURNIAWAN,
S.Pd, M.Pd)

Penguji 1

(MOH. NUR KHOLIS, S.Pd, M.Or)

Penguji 2

(Dr., Drs. SETYO HARMONO, M.Pd)

NB:

- Tanda Tangan revisi (Ketua Penguji, Penguji 1, dan Penguji ke-n) dilakukan secara manual
- Nilai berasal dari gabungan dari seluruh dosen penguji
- Daftar Dosen yang telah mengisi nilai: Wing Prasetya Kurniawan, Moh. Nur Kholis, Setyo Harmono