

**PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V SEBELUM DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PANJATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh :
Andy Nico Herliawan
NIM 19604221079



**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andy Nico Herliawan
NIM : 19604221079
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik
Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran
Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan Tahun
Ajaran 2023/2024

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 Oktober 2024
Yang Menyatakan,


Andy Nico Herliawan
NIM. 19604221079

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V SEBELUM DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PANJATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Disusun Oleh:

Andy Nico Herliawan
NIM 19604221079

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan,

Yogyakarta, 7 Oktober 2024

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 197403172008121003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




**PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V SEBELUM DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PANJATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Disusun Oleh:

Andy Nico Herliawan
NIM 19604221079

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 28 November 2024

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr.Nurhadi Santoso, M.Pd	Ketua Penguji		25/12/2024
Dr.Pasca Tri Kaloka, M.Pd	Sekretaris Penguji		24/12/2024
Dr.R. Sunardianta, M.Kes	Penguji 1		23/12/2024

Yogyakarta, 30 Desember 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002

MOTTO

1. Jika kamu bersyukur atas rizki yang kau dapat, maka Allah akan menambahkan rizkimu
2. Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah (HR.Turmudzi).
3. Jangan pernah menyerah sampai kamu tidak bisa berdiri lagi, berusahalah selagi kamu mampu untuk mencapai sebuah keberhasilan karena tidak ada usaha yang akan sia-sia. (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik dan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terima kasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan terima kasih kepada keluarga saya terutama untuk kedua orang tua saya Bapak Sardiyana dan Ibu Walgiyati yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada saya, sehingga saya dapat sampai pada titik ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul **“Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan Tahun Ajaran 2023/2024”** dapat disusun sesuai dengan harapan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku dosen pembimbing TAS yang selalu sabar membimbing, memberikan semangat, motivasi dan dorongan selama penulisan Tugas Akhir Skripsi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan S.Pd., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

4. Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Iswan Totok Sutana, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri Panjatan yang telah memberi izin melaksanakan penelitian dan memberi bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Para guru, staf, dan peserta didik SD Negeri Panjatan yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 7 Oktober 2024



Andy Nico Herliawan
NIM 19604221079

**PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V SEBELUM DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PANJATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh:

Andy Nico Herliawan
NIM 19604221079

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Perubahan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan desain penelitian kuasi eksperimental. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V di SD Negeri Panjatan dengan jumlah 27 anak. Kemudian, proporsi peserta didik dalam satu kelas adalah 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran pendidikan jasmani yaitu perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024, tingkat keterampilan sosial peserta didik sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional berada pada kategori sangat kurang yang mencapai 10 peserta didik, dengan perolehan nilai mean 53,0 masuk ke dalam kategori keterampilan sosial sangat rendah. Sedangkan dari hasil posttest mengalami kenaikan rata-rata menjadi 76,5 dengan kategori keterampilan sosial sangat tinggi sebanyak 9 peserta didik. Dari penjelasan tersebut tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V meningkat setelah dilakukan pembelajaran permainan tradisional dengan selisih nilai mean sebesar 23,5.

Kata kunci: Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional, Peserta Didik Kelas V

DISPARITY IN THE LEVEL OF SOCIAL SKILL OF FIFTH GRADE STUDENTS BEFORE AND AFTER GETTING THE TRADITIONAL GAME LEARNING AT SD NEGERI PANJATAN IN 2023/2024 SCHOOL YEAR

Abstract

This research aims to determine the changes in the level of social skills of fifth grade students after getting traditional game learning at SD Negeri Panjatan (Panjatan Elementary School) in the 2023/2024 school year.

The type of this research was a descriptive quantitative study. The research method was a survey method with a quasi-experimental research design. The research subjects were fifth grade students at SD Negeri Panjatan with a total of 27 students. Then, the proportion of students in one class was for about 15 male students and 12 female students. The data analysis techniques used descriptive analysis and inferential analysis.

The research findings reveal that the perceptions of fifth grade students towards Physical Education learning regarding the disparity in the level of social skills of fifth grade students before and after getting traditional game learning at SD Negeri Panjatan in the 2023/2024 school year, the level of social skills of students before getting traditional game learning is in the very low level, reaching 10 students, with a mean score of 53.0 in the very low social skills category. Meanwhile, the posttest results show an average increase to 76.5 with a very high social skills level of 9 students. From this explanation, the level of social skills of fifth grade students increases after traditional game learning conducted with a mean difference of 23.5.

Keywords: Social Skills, Traditional Games, Fifth Grade Students

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakekat Pembelajaran PJOK	10
2. Keterampilan Sosial.....	14
3. Permainan Tradisional	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir	27
D. Hipotesis Penelitian.....	29

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian	30
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	35
G. Teknik Analisis Data	38
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	56
C. Keterbatasan Penelitian	60
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan.....	61
B. Implikasi.....	61
C. Saran	62
 DAFTAR PUSTAKA	64
 LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Sosial	34
Tabel 2. Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial.....	35
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	37
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	38
Tabel 5. Hasil Observasi Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial	42
Tabel 6. Kategorisasi Hasil Observasi Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial	43
Tabel 7. Hasil Pretest Penelitian Tingkat Keterampilan Sosial	44
Tabel 8. Deskriptif Statistik Hasil Pretest	44
Tabel 9. Pengkategorian Hasil Pretest Tingkat Keterampilan Sosial Sebelum Menerima Pembelajaran Tradisional	45
Tabel 10. Hasil Posttest Penelitian Tingkat Keterampilan Sosial.....	46
Tabel 11. Deskriptif Statistik Hasil Posttest	47
Tabel 12. Pengkategorian Hasil Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Sesudah Menerima Pembelajaran Tradisional	47
Tabel 13. Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial	49
Tabel 14. Deskriptif Statistik	50
Tabel 15. Pengkategorian Hasil Pretest dan Posttest	50
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas Data.....	52
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas.....	53
Tabel 18. Hasil Uji T-Test Pengamatan Guru.....	54
Tabel 19. Hasil Uji T-Test Angket Peserta Didik	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir	28
Gambar 2. Desain Penelitian	30
Gambar 3. Hasil Pretest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sebelum Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional	45
Gambar 4. Hasil Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional	48
Gambar 5. Hasil Pretest dan Posttest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan Tahun Ajaran 2023/2024	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Tabel Instrumen Pengamatan Peserta Didik oleh Guru	67
Lampiran 2. Instrumen Tes Untuk Peserta Didik.....	68
Lampiran 3. Data Peneitian.....	70
Lampiran 4. Modul Ajar	72
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 6. Uji Normalitas	91
Lampiran 7. Uji Homogenitas.....	92
Lampiran 8. Dokumentasi.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat belajar dan pembelajaran mencakup serangkaian konsep yang saling terkait dan memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan peserta didik (Fakhrurrazi, 2018,p.88). Pada dasarnya, belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan atau keahlian, mengubah tingkah laku, dan mengembangkan diri melalui pengalaman. Belajar tidak hanya terbatas pada hubungan antara pendidik dan peserta didik di sekolah, melainkan melibatkan segala aspek kehidupan yang dapat mengubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya.

Tujuan pembelajaran bertujuan untuk membimbing peserta didik mencapai prestasi dan perkembangan positif sesuai dengan kurikulum dan standar pendidikan yang ditetapkan. Pertama, tujuan pembelajaran melibatkan penguasaan pengetahuan dan konsep-konsep yang relevan dengan mata pelajaran tertentu (Arfani, 2018,p.5). Peserta didik diarahkan untuk memahami informasi, fakta, dan prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Pencapaian tujuan ini dapat diukur melalui evaluasi pengetahuan, seperti ujian, tugas, atau proyek, sehingga memastikan bahwa peserta didik telah menguasai konten yang diajarkan.

Keterampilan sosial peserta didik dapat dibangun melalui pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam konteks ini, kegiatan fisik seperti olahraga tidak hanya memberikan manfaat kesehatan fisik, tetapi juga

menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, kepemimpinan, dan komunikasi. Melalui interaksi dalam tim, peserta didik belajar bekerja sama, menghargai perbedaan, dan membangun hubungan interpersonal yang positif, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pengembangan keterampilan sosial.

Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia sejak 17 Februari 2022, Program P5 menekankan pada dua aspek penting, yaitu gotong-royong dan kebhinekaan global. Kedua aspek ini tidak hanya mencerminkan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memberikan makna mendalam terkait dengan kewajiban guru untuk melatih keterampilan sosial pada peserta didik.

Aspek pertama, gotong-royong, memandang pentingnya kerjasama dan kepedulian terhadap sesama. Dengan menerapkan gotong-royong dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kolaborasi dan saling membantu antar peserta didik (Ngurah et al., 2022, p. 20-22). Prinsip gotong-royong ini akan melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok, proyek bersama, atau kegiatan kelas lainnya yang memperkuat rasa solidaritas dan tanggung jawab terhadap satu sama lain.

Aspek kedua, kebhinekaan global, menyoroti pentingnya pemahaman dan penghargaan terhadap keragaman budaya dan latar belakang (Suzetasari et al., 2023, p. 2972). Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana kelas yang inklusif, di mana setiap peserta didik merasa dihargai dan diterima. Dengan mengintegrasikan kebhinekaan global ke dalam pembelajaran, guru

dapat membuka dialog tentang perbedaan budaya, keyakinan, dan nilai-nilai, mengajarkan peserta didik untuk bersikap terbuka, toleran, dan menghormati perbedaan.

Dengan menggabungkan gotong-royong dan kebhinekaan global dalam pendekatan pembelajaran, guru tidak hanya memberikan pengetahuan akademis kepada peserta didik, tetapi juga melatih keterampilan sosial yang krusial (Ngurah et al., 2022, p.56-57). Melalui proyek-proyek kolaboratif dan eksplorasi bersama, peserta didik akan belajar bekerja dalam tim, menghargai kontribusi setiap individu, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bernegosiasi.

Keterampilan sosial bukan hanya tujuan sekunder, melainkan menjadi landasan utama dalam pendidikan (Pratiwi et al., 2023, p. 1317). Guru tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga fasilitator pembelajaran yang membantu peserta didik mengembangkan kompetensi interpersonal, empati, dan pemahaman terhadap masyarakat global yang semakin terhubung. Dengan demikian, melalui gotong-royong dan kebhinekaan global, guru memiliki peran integral dalam membentuk karakter peserta didik, menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga mampu beradaptasi dan berkontribusi positif dalam masyarakat yang beragam (Suzetasari et al., 2023, p. 2970).

PJOK, singkatan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, merupakan mata pelajaran integral dalam kurikulum sekolah yang memfokuskan pada pengembangan fisik, mental, dan sosial peserta didik

melalui kegiatan fisik, olahraga, dan pengetahuan kesehatan. Pelaksanaan pembelajaran PJOK telah menjadi fokus penelitian yang memperhatikan bagaimana proses pengajaran dan pembelajaran dapat optimal dilakukan.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Dalam konteks ini, kegiatan fisik, olahraga, dan kegiatan jasmani lainnya memberikan platform yang unik bagi peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif.

Contoh kegiatan PJOK yang merangsang pengembangan keterampilan sosial melibatkan kegiatan tim atau kelompok, seperti permainan bola basket, sepak bola, atau kegiatan lapangan lainnya. Dalam konteks ini, peserta didik perlu berkomunikasi, berkoordinasi, dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka untuk mencapai tujuan Bersama.

Selain kegiatan tim yang populer, salah satu permainan tradisional yang sering diintegrasikan dalam pembelajaran PJOK dan dianggap mampu memberikan pelatihan keterampilan sosial yang kuat adalah gobak sodor (Sudarto, 2018, p. 89). Gobak sodor adalah permainan yang melibatkan interaksi dan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan ini, peserta didik perlu bekerja sama untuk menangkap atau menghindari pemain yang menjadi "it." Hal ini mempromosikan keterampilan komunikasi, koordinasi, dan strategi tim di antara peserta didik. Gobak sodor juga menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial, di mana peserta didik belajar untuk menghargai peran masing-masing dalam mencapai

tujuan bersama, mengasah keterampilan empati, dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Selain aspek keterampilan sosial, penggunaan gobak sodor dalam pembelajaran PJOK memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik, tetapi juga memahami konsep *fair play*, sportivitas, dan etika dalam bermain. Mereka belajar tentang pentingnya menghormati rekan setim dan mengelola konflik secara positif. Oleh karena itu, pengintegrasian gobak sodor dalam pembelajaran PJOK tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bergerak aktif tetapi juga untuk belajar nilai-nilai sosial yang mendalam.

Pentingnya mengenalkan permainan tradisional seperti gobak sodor dalam pembelajaran PJOK adalah untuk memberikan variasi yang menarik dan menyenangkan, sambil tetap mencapai tujuan pengembangan fisik dan sosial (Yusuf & Lusiana, 2022, p. 70). Dengan demikian, pembelajaran PJOK tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga menjadi wadah yang efektif untuk membentuk karakter peserta didik melalui interaksi sosial dan pembelajaran bermakna (Amalia, 2022, p. 40-42).

Di SD Negeri Panjatan, teridentifikasi sejumlah masalah terkait keterampilan sosial peserta didik dan pembelajaran olahraga, mengindikasikan perlunya perhatian lebih dalam pengembangan interaksi sosial dan integrasi keterampilan sosial dalam kurikulum pendidikan. Keterampilan sosial peserta didik diidentifikasi sebagai masalah utama, menunjukkan kurangnya

keterampilan sosial yang memadai untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam situasi sosial sehari-hari. Ini menjadi perhatian serius karena keterampilan sosial memainkan peran penting dalam membentuk hubungan antarpribadi dan berkontribusi pada perkembangan sosial peserta didik.

Kurangnya inisiatif dari peserta didik untuk bermain satu sama lain menjadi masalah kedua yang muncul. Hal ini dapat terlihat dalam kegiatan rekreasi di sekolah, di mana peserta didik kurang menunjukkan minat untuk berinteraksi atau bermain secara kolektif. Ini memberikan gambaran tentang rendahnya keterlibatan sosial dan kekurangan kegiatan bersama di antara peserta didik. Pembentukan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain bersama dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hubungan antar peserta didik.

Ditemukan juga bahwa peserta didik cenderung asik sendiri dan tidak berbaaur secara aktif, menciptakan ketidaksetaraan dalam interaksi sosial dan berkontribusi pada kurangnya integrasi sosial di seluruh kelas. Dinamika kelompok yang menciptakan kekompakan yang tidak maksimal menjadi perhatian lainnya. Ini dapat terjadi akibat perbedaan minat, latar belakang, atau preferensi sosial di antara peserta didik.

Kurangnya kesadaran guru akan pengaruh positif pembelajaran olahraga terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik di sekolah juga menjadi perhatian. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran kunci dalam membimbing peserta didik dalam pengembangan keterampilan sosial.

Kurangnya kesadaran guru tentang potensi positif pembelajaran olahraga dalam konteks ini menunjukkan perlunya peningkatan pemahaman dan fokus pada aspek sosial dalam pengajaran mereka.

Terakhir, kegiatan pembelajaran olahraga yang kurang memiliki makna terkait keterikatan sosial turut menjadi masalah. Kegiatan olahraga di sekolah kurang mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan keterikatan interpersonal. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik mungkin kurang memiliki kesempatan untuk membangun hubungan interpersonal yang lebih mendalam dan bermakna.

Bukti nyata dari masalah-masalah ini ditemukan melalui observasi langsung dan interaksi dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Misalnya, selama sesi olahraga di lapangan, terlihat beberapa peserta didik lebih memilih untuk bermain secara individu tanpa berinteraksi aktif dengan teman-teman sekelas. Hal ini menciptakan dinamika di mana beberapa peserta didik membentuk kelompok kecil mereka sendiri, sedangkan peserta didik lainnya tetap terisolasi atau kurang terlibat dalam kegiatan kelompok.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan sosial yang ada pada peserta didik SD Negeri Panjatan.
2. Kurangnya inisiatif dari peserta didik untuk bermain satu sama lain.
3. Peserta Didik cenderung asik sendiri dan tidak berbaur.

4. Kurangnya kesadaran guru akan pengaruh positif pembelajaran olahraga untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah.
5. Kurangnya kegiatan pembelajaran olahraga yang menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk mengembangkan keterikatan sosial untuk mempererat hubungan interpersonal peserta didik.
6. Belum diketahuinya tingkat keterampilan sosial setelah menerima pembelajaran permainan tradisional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah pada penelitian difokuskan pada aspek “Belum diketahuinya tingkat keterampilan sosial setelah menerima pembelajaran permainan tradisional”.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, permasalahan ini mempunyai tujuan yakni: “Mengetahui pengaruh tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan masukan yang positif dan dapat pula dipergunakan berbagai pihak khususnya:

1. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung dengan meningkatkan keterampilan sosial melalui pembelajaran permainan tradisional, membantu peserta didik berinteraksi lebih baik dengan teman sekelas dan mengembangkan kemampuan kerjasama.
2. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan kepada sekolah untuk mengoptimalkan pembelajaran permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.
3. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan di bidang pendidikan dan pengembangan anak.

2. Manfaat Teoritis

- a. Melalui pengamatan dan analisis langsung, peneliti dapat mengembangkan pemahaman konsep tentang bagaimana pembelajaran permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan sosial.
- b. Penelitian ini dapat memberikan dasar bagi sekolah untuk memperbarui pendekatan pembelajaran peserta didik.
- c. Temuan penelitian dapat menjadi kontribusi penting pada pengayaan landasan teoritis pendidikan di UNY, membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang dapat mendukung pengembangan kurikulum dan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian PJOK

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang mencakup aspek fisik, olahraga, dan kesehatan dalam kurikulum pendidikan. PJOK memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kesehatan fisik, mental, dan sosial peserta didik, sekaligus membentuk karakter serta membiasakan gaya hidup aktif (Lengkana & Muhtar, 2021, p. 20-22). Melalui rangkaian kegiatan fisik, pembelajaran olahraga, dan pengetahuan tentang kesehatan, mata pelajaran ini berperan penting dalam menciptakan generasi yang sehat dan berdaya.

Aspek pertama dari PJOK adalah pendidikan jasmani, yang fokus pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik, seperti latihan kebugaran, olahraga, dan permainan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga membentuk sikap sportif, kejujuran, dan disiplin dalam beraktivitas fisik.

Selain itu, PJOK juga melibatkan pembelajaran olahraga yang mencakup pemahaman terhadap berbagai cabang olahraga, aturan

mainnya, serta strategi permainan (Lengkana & Muhtar, 2021,p.30-33). Melalui pembelajaran ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan olahraga, meningkatkan daya tahan, dan mengenal nilai-nilai *fair play* yang esensial dalam dunia olahraga.

Aspek kesehatan menjadi fokus berikutnya dalam PJOK (Rahayu, 2016,p.10). Materi kesehatan mencakup pengetahuan tentang nutrisi, pola makan sehat, perilaku hidup bersih, serta pencegahan penyakit. Dengan demikian, mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek fisik, tetapi juga memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana menjaga dan meningkatkan kesehatan secara keseluruhan.

Selain kegiatan fisik dan pembelajaran olahraga, PJOK memiliki peran dalam membentuk pola pikir positif peserta didik terhadap gaya hidup aktif (Lengkana & Muhtar, 2021,p.30-32). Dengan mengintegrasikan aspek-aspek tersebut, mata pelajaran ini memberikan kontribusi dalam membentuk karakter, semangat sportivitas, dan kesadaran akan pentingnya kesehatan, sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang dan berkualitas.

Kesimpulannya yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang mencakup aspek fisik, olahraga, dan kesehatan dengan tujuan utama mengembangkan kesehatan fisik, mental, dan sosial siswa. PJOK berperan penting dalam membentuk karakter siswa dan membiasakan mereka hidup aktif. Melalui kegiatan fisik, pembelajaran olahraga, dan materi kesehatan,

siswa diajak untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mempelajari aturan dan strategi olahraga, serta memahami pentingnya nutrisi dan pola hidup sehat. Selain itu, PJOK menanamkan nilai sportivitas, kejujuran, dan disiplin, sehingga siswa tumbuh menjadi individu yang seimbang dan berkualitas.

b. Tujuan PJOK

Dalam pelaksanaan, menurut Lestari, D. F. (2020.p.5-6) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan juga memiliki tujuan, diantaranya adalah:

1) Pembentukan Individu Holistik

Tujuan utama PJOK adalah untuk membentuk individu secara holistik. Ini mencakup pembentukan sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan psikomotorik. PJOK dirancang untuk memberikan kontribusi pada perkembangan peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang dewasa dan mandiri, dengan kemampuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Pengembangan Keterampilan dan Pemeliharaan Kebugaran

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, PJOK bertujuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri melalui kegiatan yang mendukung pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani. Hal ini mencakup berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang dipilih dengan cermat untuk mencapai tujuan tersebut.

3) Peningkatan Pertumbuhan Fisik dan Psikis

Tujuan selanjutnya adalah meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. PJOK berperan dalam memastikan bahwa peserta didik mengalami pertumbuhan fisik yang optimal, sambil mendukung perkembangan aspek psikologis mereka.

4) Pengembangan Kemampuan dan Keterampilan Gerak Dasar

PJOK bertujuan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar peserta didik. Melalui aktivitas fisik, peserta didik diajak untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka, memperoleh koordinasi yang baik, dan memahami gerakan dasar dengan lebih baik.

5) Pembentukan Karakter Moral dan Sikap Positif

PJOK juga memiliki tujuan untuk meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, tujuannya adalah untuk mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis.

2. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang memainkan peran krusial dalam interaksi dan komunikasi individu dengan lingkungan sosialnya. Secara umum, keterampilan sosial mencakup

kemampuan untuk berinteraksi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain. Angacian, dkk., (2015,p.219) menyatakan bahwa keterampilan sosial memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan individu dalam kehidupan sosial dan akademik. Hal ini diperkuat oleh pandangan Elliot, Malecki, & Demaray (2001,p.28) yang menekankan bahwa keterampilan sosial tidak hanya berperan dalam mencapai kesuksesan sosial, tetapi juga dapat menjadi faktor penting dalam pencegahan perilaku negatif.

Proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial dapat terjadi melalui pengalaman sehari-hari. Bersosialisasi dengan orang lain dianggap sebagai kunci utama untuk mengasah keterampilan hidup, mengingat manusia mengalami perkembangan dalam tiga ranah utama, yaitu fisik, kognitif, dan psikososial (Papalia, Old, & Feldman, 2010,p.245). Keterampilan sosial tidak hanya mempengaruhi hubungan antarindividu, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter positif atau negatif individu dalam lingkungan sosialnya. Perilaku yang dinilai positif akan mendapatkan respons positif dari lingkungan, sementara perilaku yang tidak baik dapat mengakibatkan hukuman.

Selain itu, keterampilan sosial juga dihubungkan erat dengan kehidupan masyarakat. Menurut Hidayati, keterampilan sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, menyesuaikan diri, dan menjalin hubungan baik dengan orang lain. Kurangnya keterampilan

sosial dapat ditandai dengan kesulitan dalam berkomunikasi dan penyesuaian diri. Dengan demikian, keterampilan sosial menjadi aspek yang sangat penting dalam membentuk individu yang dapat sukses dan beradaptasi secara positif dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Karakteristik Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini

Pentingnya keterampilan sosial dalam perkembangan anak menjadi fokus utama dalam upaya pendidikan. Keterampilan sosial bukan hanya kemampuan bawaan, tetapi juga hasil dari pembelajaran dan interaksi sehari-hari. Dalam konteks ini, karakteristik keterampilan sosial menjadi aspek kunci yang perlu dipahami untuk memberikan landasan yang kuat bagi anak dalam bersosialisasi.

Pertama-tama, keterampilan sosial diperoleh melalui pembelajaran, mencerminkan prinsip bahwa kemampuan ini tidak bersifat bawaan, melainkan dikembangkan melalui pengalaman dan interaksi sehari-hari. Proses pembelajaran ini dapat melibatkan situasi sosial, observasi, dan praktik langsung, yang secara kumulatif membentuk repertoar keterampilan sosial anak. Dengan demikian, keterampilan ini bukanlah sifat tetap, tetapi dapat berkembang seiring waktu melalui pengalaman positif dan eksplorasi lingkungan sosial.

Teori pembelajaran sosial mengungkapkan dampak besar lingkungan dan pemodelan terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Anak secara alami cenderung meniru perilaku yang diamati di sekitarnya, dan penguatan positif memperkuat keterampilan sosial yang

diamati. Dengan menyediakan model yang baik dan memberikan penguatan positif, lingkungan berperan sentral dalam membentuk pola perilaku sosial yang positif pada anak.

Faktor-faktor penentu kesuksesan sosial anak, seperti yang dikemukakan oleh Rachman, A. (2019.p.6-8) menyoroti aspek-aspek kunci dalam pengembangan keterampilan sosial. Pertama, keberadaan kesempatan penuh untuk bersosialisasi memberikan dasar bagi anak untuk aktif belajar berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial yang konsisten menciptakan peluang bagi mereka untuk memahami dinamika hubungan sosial. Kedua, kemampuan berkomunikasi efektif tidak hanya mencakup penggunaan kata-kata yang dimengerti oleh orang lain, tetapi juga melibatkan kemampuan menyampaikan ide-ide yang menarik dan relevan, serta memahami konteks sosial.

Selanjutnya, motivasi untuk bersosialisasi menjadi pendorong penting dalam memperoleh keterampilan sosial. Tingkat kepuasan yang diberikan oleh aktivitas sosial berkontribusi pada motivasi anak untuk terlibat dalam interaksi, sehingga menciptakan pengalaman sosial yang positif dan bermakna menjadi kunci untuk membangkitkan motivasi anak dalam bersosialisasi. Terakhir, metode belajar yang efektif dengan bimbingan, terutama melalui pola perilaku yang diperlihatkan oleh orang tua atau pendidik, menjadi faktor kunci dalam membentuk keterampilan sosial. Anak cenderung meniru dan belajar dari orang dewasa yang dianggap sebagai model, sehingga penting bagi orang tua

dan pendidik untuk memberikan contoh positif dan dukungan yang memadai.

c. Indikator Keterampilan Sosial

Indikator yang dipergunakan untuk mengukur keberhasilan program yang menguraikan ketrampilan sosial menurut Lessie Novitasari (2014, p. 4) adalah sebagai berikut:

1) Mampu Mengendalikan Diri Dalam Bersikap, Berucap, dan Berperilaku

Anak yang memiliki keterampilan sosial ini dapat menunjukkan kontrol emosional yang baik, mampu menahan diri dari reaksi impulsif, dan memilih respon yang tepat dalam berbagai situasi. Mereka dapat mengatasi tekanan atau ketegangan dengan tenang, menciptakan lingkungan sosial yang harmonis dan positif.

2) Mematuhi Aturan-aturan yang Berlaku

Anak yang memiliki keterampilan ini dapat mentaati norma-norma sosial dan aturan yang berlaku di lingkungan mereka. Mereka mengerti pentingnya kepatuhan terhadap norma-norma tersebut untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan dalam interaksi sosial.

3) Memahami Perbedaan Pendapat

Anak yang memiliki keterampilan sosial ini mampu melihat dan menghargai sudut pandang orang lain, bahkan jika berbeda dengan pandangan mereka sendiri. Mereka dapat berempati,

mendengarkan dengan baik, dan bersedia berdialog untuk mencapai pemahaman bersama dalam situasi perbedaan pendapat.

4) Mampu Berkomunikasi Dengan Baik

Anak dengan keterampilan ini dapat menyampaikan ide-ide dan perasaan mereka secara jelas, menggunakan bahasa yang sesuai dan santun. Mereka dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif, membuka ruang untuk diskusi yang sehat dan memberikan kontribusi positif dalam kelompok.

5) Mampu Menerapkan Nilai-nilai kebersamaan dalam Kelompok

Anak yang memiliki keterampilan sosial ini dapat bekerja sama dengan baik dalam tim, menghargai kontribusi setiap anggota, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Mereka memahami pentingnya bekerjasama dan membangun suasana saling mendukung di dalam kelompok.

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas rekreasi yang melibatkan unsur-unsur budaya dan warisan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi (Mayke, 2001,p.121). Sebagai bagian integral dari kehidupan masyarakat, permainan tradisional mencerminkan identitas kultural, nilai-nilai, dan pola interaksi dalam suatu komunitas. Dengan akar yang dalam dalam sejarah dan budaya setempat, permainan tradisional seringkali menampilkan karakteristik unik yang

membedakannya dari bentuk permainan modern atau global. Keberlanjutan permainan tradisional tidak hanya mencakup aspek fisiknya, tetapi juga perannya dalam mempertahankan jati diri suatu budaya.

Permainan tradisional sering kali terkait erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat tempatnya berkembang (Purwaningsih, 2006, p. 40). Bisa saja mengambil bentuk permainan anak yang sederhana atau perayaan budaya yang melibatkan kesenian dan ritual. Pada intinya, permainan tradisional bukan sekadar bentuk hiburan, melainkan juga wujud dari kearifan lokal yang diwariskan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan moral kepada generasi penerus. Permainan ini juga mencerminkan keterampilan, kerjasama, dan komunikasi yang menjadi pondasi penting dalam kehidupan masyarakat tradisional.

Dalam aspek budaya, permainan tradisional seringkali mencakup elemen-elemen mitos, cerita rakyat, atau kepercayaan yang tertanam dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai medium untuk memperkuat identitas dan melestarikan warisan budaya. Melalui permainan ini, masyarakat dapat merayakan warisan mereka dan memelihara hubungan yang kuat antara generasi yang satu dengan yang lain.

Permainan tradisional dapat dianggap sebagai bentuk warisan yang terus hidup dan relevan di tengah perkembangan zaman. Meskipun

terdapat berbagai pengaruh global dan modernisasi, permainan tradisional tetap memiliki daya tariknya sendiri. Upaya pelestarian dan pengembangan permainan tradisional menjadi penting untuk menjaga keberlanjutan budaya dan menyajikan alternatif rekreasi yang kaya makna dalam masyarakat yang terus berubah.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi perkembangan individu dan masyarakat. Pertama, melalui partisipasi dalam permainan tradisional, anak dan pemuda dapat mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan ketangkasan. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan tradisional membantu meningkatkan kebugaran jasmani, memperkuat otot, dan meningkatkan daya tahan tubuh. Selain itu, permainan ini juga berperan dalam mengasah kemampuan kognitif, seperti strategi permainan, perhitungan, dan pemecahan masalah, yang dapat mendukung pengembangan kecerdasan anak.

Selain manfaat fisik dan kognitif, permainan tradisional memiliki dampak positif pada aspek sosial dan budaya masyarakat. Permainan ini sering kali dilakukan secara berkelompok, mempromosikan kerjasama, kebersamaan, dan komunikasi antarindividu. Melalui permainan tradisional, nilai-nilai seperti sportivitas, rasa keadilan, dan sikap positif terhadap kemenangan dan kekalahan dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan tradisional berfungsi

sebagai sarana untuk melestarikan warisan budaya, menjaga identitas lokal, dan merawat nilai-nilai tradisional yang menjadi pondasi kehidupan masyarakat. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memberikan manfaat bagi individu secara fisik dan mental, tetapi juga berkontribusi pada penguatan solidaritas sosial dan pelestarian warisan budaya.

Keuntungan dari pelaksanaan permainan tradisional ini, spesifiknya untuk anak juga diperkuat oleh Dr. Damar Upahita (2023). Beliau menyebutkan beberapa manfaat lain diantaranya:

- 1) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional
- 2) Meningkatkan kreativitas
- 3) Mengajarkan nilai-nilai budaya
- 4) Mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar
- 5) Meningkatkan kemampuan kognitif
- 6) Meningkatkan kesehatan fisik dan mental
- 7) Menciptakan suasana menyenangkan
- 8) Mengenalkan anak pada alam
- 9) Tidak membutuhkan biaya yang banyak
- 10) Tidak membutuhkan biaya yang banyak

c. Indikator Permainan Tradisional

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka ditentukan indikator permainan tradisional sebagai berikut:

- 1) Keterikatan Warisan Budaya

Memeriksa sejauh mana permainan tradisional mencerminkan dan melestarikan warisan budaya lokal, termasuk unsur-unsur mitos, cerita rakyat, atau kepercayaan yang tertanam dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Evaluasi dapat dilakukan melalui identifikasi elemen-elemen budaya dan warisan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam permainan tradisional.

2) Aspek Keterampilan Sosial dan Komunikasi

Mengamati sejauh mana permainan tradisional membangun keterampilan sosial, kerjasama, dan komunikasi antar individu. Penilaian mencakup observasi terhadap bagaimana permainan tradisional mempromosikan nilai-nilai seperti sportivitas, rasa keadilan, dan sikap positif terhadap kemenangan dan kekalahan.

3) Pengembangan Motorik dan Kognitif

Menilai sejauh mana permainan tradisional mendukung pengembangan keterampilan motorik, koordinasi, dan ketangkasan, serta membangun kemampuan kognitif seperti strategi permainan, perhitungan, dan pemecahan masalah. Penilaian dilakukan dengan melihat dampak positif permainan tradisional terhadap kebugaran fisik, kekuatan otot, daya tahan tubuh, dan kemampuan berpikir anak.

4) Pelestarian Budaya dan Solidaritas Sosial

Mengevaluasi peran permainan tradisional dalam pelestarian warisan budaya dan identitas lokal, serta kontribusinya terhadap

penguatan solidaritas sosial dalam masyarakat. Evaluasi mencakup pengamatan terhadap dampak positif permainan tradisional terhadap kebersamaan, nilai-nilai tradisional, dan perasaan solidaritas di antara peserta.

d. Permainan Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini & Nurhafizah, 2020) yang mendapatkan hasil bahwa permainan tradisional gobak sodor mampu merangsang sikap kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha berkerja sama dalam meraih kemenangan. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Idhayani & Kurniawati, 2020) yang mendapatkan hasil bahwa penerapan kegiatan bermain permainan tradisional gobak sodor secara optimal dapat meningkatkan kerjasama anak.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pertama berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tri Haryadi pada tahun 2019, yang berjudul "Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019", ditemukan bahwa tingkat keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar setelah mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan variasi. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri Ngrancah Bantul, dengan total sampling sebanyak 20 anak.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada tingkat keterampilan sosial kategori "sedang" sebanyak 70%, diikuti oleh kategori "rendah" sebanyak 20%, dan kategori "tinggi" sebanyak 10%. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan, terletak pada fokus pembelajaran permainan tradisional sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di tingkat sekolah dasar. Meskipun terdapat perbedaan konteks dan waktu penelitian, keduanya memiliki tujuan yang serupa dalam mengeksplorasi dampak pembelajaran permainan tradisional terhadap keterampilan sosial peserta didik. Penelitian Tri Haryadi dapat dijadikan acuan untuk memahami sejauh mana pembelajaran permainan tradisional memengaruhi keterampilan sosial peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan Dwi Nurhayati Adhani dan Inmas Toharoh Hidayah pada tahun 2014 yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan," dapat dilihat bahwa permainan tradisional memiliki peran signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Penelitian ini menyoroti aspek-aspek penting dalam pengembangan sosial anak, seperti kemampuan bersosialisasi, kekompakan, pengendalian diri, tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap orang lain.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada kesamaan fokus pada peran permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Meskipun ada perbedaan dalam konteks dan jenis permainan tradisional yang diteliti, keduanya menyampaikan pesan yang serupa mengenai kontribusi positif permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, penelitian Dwi Nurhayati Adhani dan Inmas Toharoh Hidayah dapat dijadikan sebagai acuan tambahan untuk mendukung pemahaman terhadap dampak positif pembelajaran permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwaka Hadi, Abdullah Sinring, dan Farida Aryani pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik SMP," penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan tradisional sebagai media konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dan mengetahui pengaruh permainan tradisional sebagai media konseling dalam

meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan rancangan Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian dipilih melalui purposive sampling dengan 12 kelompok eksperimen dan 12 kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah skala keterampilan sosial.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa 1) tingkat keterampilan sosial peserta didik SMP Negeri 18 Makassar sebelum mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional berada dalam kategori "rendah," dan setelah diberikan permainan tradisional meningkat menjadi kategori "tinggi." 2) terdapat pengaruh positif signifikan dari permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Artinya, keterampilan sosial peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemberian permainan tradisional.

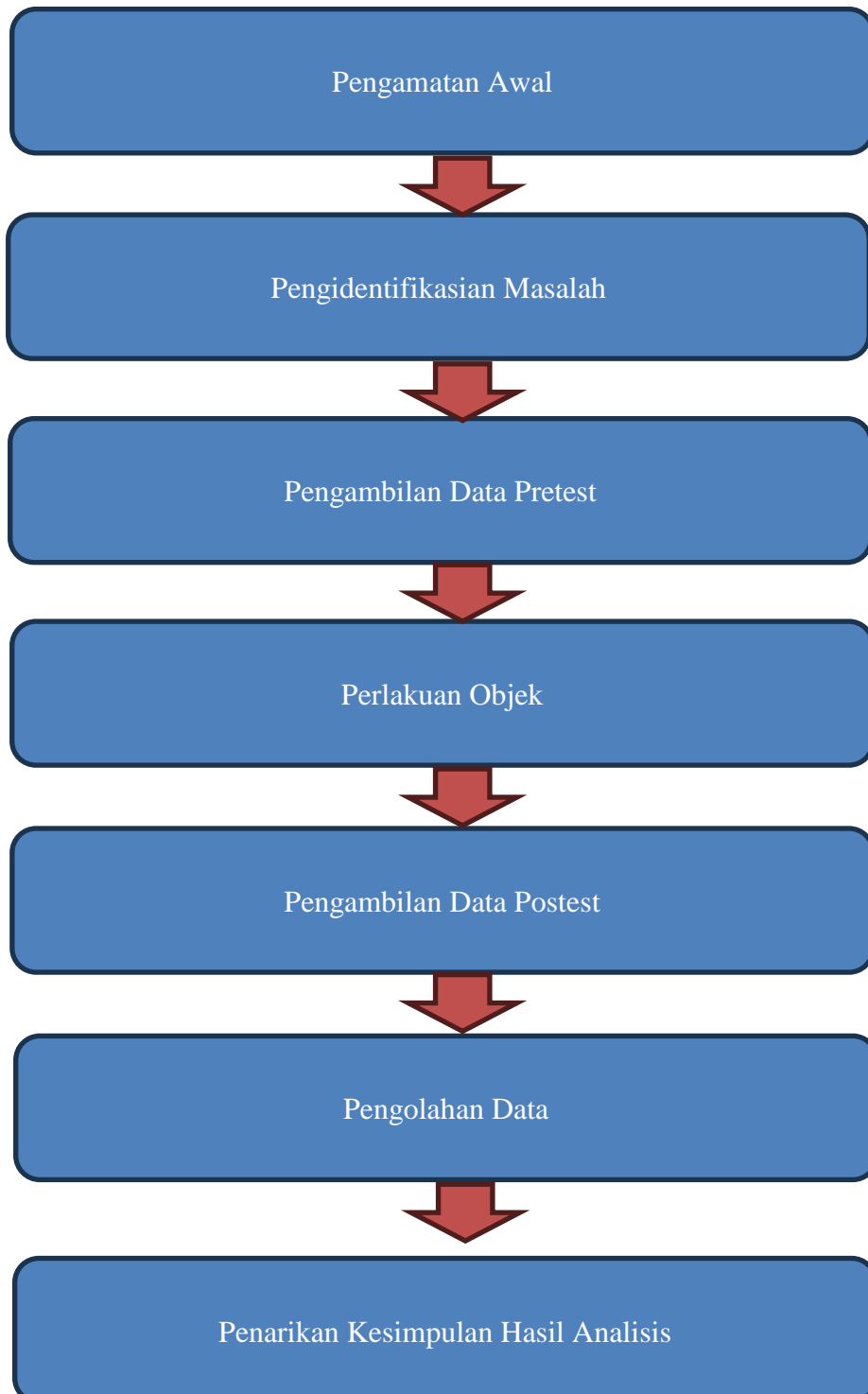
Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada kesamaan fokus untuk melihat dampak positif permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Walaupun ada perbedaan dalam jenjang pendidikan, keduanya menyoroti pentingnya peran permainan tradisional sebagai alat pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penelitian Purwaka Hadi, Abdullah Sinring, dan Farida Aryani dapat dijadikan acuan tambahan untuk mendukung pemahaman tentang dampak positif pembelajaran permainan tradisional terhadap keterampilan sosial peserta didik di tingkat sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dimulai dengan pengamatan awal terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas V di SD Negeri Panjatan. Identifikasi masalah dilakukan secara cermat untuk menentukan fokus penelitian pada aspek-aspek kritis keterampilan sosial yang memerlukan perbaikan. Pembelajaran permainan tradisional dipilih sebagai solusi intervensi berdasarkan literatur dan penelitian terdahulu yang menunjukkan dampak positifnya terhadap perkembangan keterampilan sosial anak.

Selanjutnya, penelitian ini melibatkan pengambilan data pasca penanganan, dengan metode kuantitatif deskriptif untuk mengukur perubahan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V. Pengolahan data dilakukan secara sistematis untuk memberikan gambaran obyektif dan mendalam tentang efektivitas pembelajaran permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang mendalam dan ilmiah tentang kontribusi pembelajaran permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik kelas V di SD Negeri Panjatan.

Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori sebelumnya, maka ditentukan hipotesis penelitian ini yakni : “Terdapat Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum Dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, artinya data disajikan menggunakan angka-angka yang nantinya akan diinterpretasi melalui olah data secara statistik. Dalam penelitian ini, digunakan desain pretest-posttest, subjek penelitian diukur dua kali: sekali sebelum perlakuan atau intervensi diberikan (pretest), dan sekali setelah perlakuan atau intervensi dilakukan (posttest) (William dan Hita, 2019, p. 73). Tujuannya adalah untuk membandingkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan atau intervensi, untuk mengevaluasi efektivitasnya. Desain ini sering digunakan dalam penelitian eksperimental atau *quasi-eksperimental* untuk menguji efek suatu perlakuan atau intervensi terhadap variabel yang diteliti.

Desain penelitian ini digambarkan melalui diagram berikut:

Gambar 2. Desain Penelitian



Sumber: Campbell (1957)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Panjatan, dengan lokasi spesifik Jalan Yogyakarta - Wonosari KM.17,5, Salam, Patuk, Gunungkidul, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret-Juni 2024 dengan tiga

tahap, yakni tahap pra-observasi, pengumpulan data, dan pengolahan data yang dilaksanakan berurutan.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V di SD Negeri Panjatan dengan jumlah 27 anak. Kemudian, proporsi peserta didik dalam satu kelas adalah 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik Perempuan.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Terikat

Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, termasuk kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memahami emosi orang lain, dan menyelesaikan konflik dengan baik.

Keterampilan sosial memiliki peran sentral dalam interaksi dan komunikasi individu dengan lingkungan sosialnya, mencakup kemampuan berinteraksi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain. Dampak signifikan keterampilan sosial terhadap keberhasilan individu dalam kehidupan sosial dan akademik, bahkan dapat menjadi faktor penting dalam mencegah perilaku negatif.

Dalam penelitian ini, keterampilan sosial peserta didik kelas V akan diukur menggunakan kombinasi metode eksperimen dan kuesioner. Melalui eksperimen, peneliti akan mengamati interaksi sosial peserta didik selama pembelajaran permainan tradisional untuk mengidentifikasi perubahan

dalam keterampilan sosial mereka. Sementara itu, kuesioner akan digunakan untuk mendapatkan tanggapan langsung dari peserta didik mengenai persepsi mereka terhadap keterampilan sosial mereka sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan menggunakan kedua metode ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak pembelajaran permainan tradisional terhadap keterampilan sosial peserta didik.

2. Variabel Bebas

Permainan tradisional, sebagai bentuk rekreasi berakar dalam budaya dan warisan lokal, mencerminkan identitas kultural, nilai-nilai, dan pola interaksi dalam suatu komunitas. Dengan akar yang dalam dalam sejarah dan budaya setempat, permainan tradisional menampilkan karakteristik unik yang membedakannya dari bentuk permainan modern atau global, menjalankan peran penting dalam mempertahankan jati diri suatu budaya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih gobak sodor sebagai permainan tradisional yang dipilih karena memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Gobak sodor merupakan permainan yang melibatkan interaksi antarindividu dalam sebuah tim, membutuhkan kerjasama, koordinasi, dan komunikasi yang efektif untuk mencapai tujuan. Selain itu, permainan ini juga mendorong pemahaman tentang aturan, kesadaran terhadap keberagaman, serta mengembangkan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, penggunaan gobak sodor dalam pembelajaran diharapkan dapat

memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Alur proses pengumpulan data tes dimulai dengan pengurusan izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan untuk mendapatkan persetujuan untuk melakukan tes di sekolah tersebut. Setelah itu, peneliti mengurus surat izin dari kampusnya sebagai tindak lanjut dari persetujuan kepala sekolah. Kemudian, peneliti menghubungi wakil kepala sekolah bidang kehumasan untuk memastikan kelancaran proses pelaksanaan tes di sekolah. Berikutnya, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran terkait, seperti guru penjas yang mengampu kelas yang dipilih. Pelaksanaan tes dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati, tes diawasi oleh guru mata pelajaran terkait atau oleh peneliti sendiri. Setelah tes selesai, peneliti melakukan proses berpamitan kepada pihak sekolah dan guru yang terlibat sebagai tanda selesainya pengumpulan data tes. Teknik pengumpulan data tes adalah metode yang digunakan untuk mengukur variabel tertentu pada subjek penelitian dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang secara khusus (Kusumastuti, 2020, p. 25).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian, sebagai alat untuk mengumpulkan data, didefinisikan sebagai sarana untuk mengukur variabel atau konsep tertentu secara obyektif dan konsisten guna mendapatkan informasi yang relevan

dengan tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan tes obyektif.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket, suatu formulir pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V setelah mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Angket ini menggunakan skala Likert, yang mencakup empat jenis jawaban: tidak baik, kurang baik, baik, sangat baik. Pemilihan empat jenis jawaban tersebut bertujuan untuk menghindari adanya jawaban yang ragu-ragu, sehingga memberikan kejelasan dalam respon peserta didik terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Butir	Jumlah
Keterampilan Sosial	Mampu Mengendalikan Diri Dalam Bersikap, Berucap, dan Berperilaku	1, 2, 3,4	4
	Mematuhi Aturan-aturan yang Berlaku	5, 6, 7, 8	4
	Memahami Perbedaan Pendapat	9, 10, 11, 12, 13, 14	6
	Mampu Berkomunikasi Dengan Baik	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
	Mampu Menerapkan Nilai-nilai kebersamaan dalam Kelompok	21, 22, 23, 24, 25	5
	Total Pertanyaan		25

Dalam penelitian ini, akan dilakukan penggunaan kuesioner berupa pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah mereka terlibat dalam kegiatan permainan tradisional gobak sodor. Pre-test akan dilakukan sebelum peserta didik mengikuti kegiatan permainan tradisional, sedangkan post-test akan dilakukan setelah mereka mengikuti kegiatan tersebut. Dengan demikian, perbedaan hasil rata-rata dari pre-test dan post-test akan diamati untuk

mengevaluasi dampak dari pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

Tabel 2 Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial

No.	Objek yang Diamati	1	2	3	4	Keterangan
1	Sejauh mana individu dapat mengelola dan mengendalikan reaksi emosionalnya dalam berbagai situasi.					
2	Kemampuan individu untuk menyesuaikan dan mengendalikan sikap, ucapan, dan perilakunya sesuai dengan norma sosial.					
3	Tingkat ketaatan individu terhadap aturan dan norma yang berlaku di lingkungan sosial.					
4	Bagaimana individu merespons dan menanggapi petunjuk atau otoritas dalam berbagai situasi.					
5	Sejauh mana individu dapat menerima dan menghargai perbedaan pendapat dari orang lain.					
6	Individu dapat berkomunikasi dan berdiskusi untuk memahami sudut pandang orang lain.					
7	Kemampuan individu dalam menyampaikan ide atau pendapat dengan jelas dan efektif.					
8	Kemampuan individu untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan memahami pesan yang disampaikan oleh orang lain.					

Keterangan: 1: tidak baik 3: baik
2: kurang baik 4: sangat baik

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, atau sejauh mana instrumen tersebut memang mencerminkan konstruk atau variabel yang ingin diukur. Fungsinya dalam penelitian adalah untuk menilai sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya dan memiliki ketepatan dalam mengukur variabel yang dituju. Dengan melakukan uji validitas, peneliti dapat memastikan bahwa

instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian memiliki keandalan dan ketepatan yang memadai, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan lebih tepat dan dapat diandalkan untuk membuat kesimpulan yang lebih akurat.

Pengujian dilakukan menggunakan analisis korelasi *Product Moment Pearson*. Korelasi Pearson digunakan untuk menilai validitas instrumen pengukuran dengan mengukur hubungan antara skor instrumen yang diuji dan skor instrumen referensi yang sudah teruji validitasnya. Jika korelasinya tinggi dan positif, instrumen dianggap valid karena sesuai dengan instrumen referensi yang valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan Pearson Correlation dengan mengukur tingkat signifikansi harus $<0,05$ dengan pertimbangan margin error 5% dan tingkat kepercayaan 95%. Berikut hasil uji validitas instrument penelitian yang dibantu menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	Keterangan	R hitung	R table
1	Valid	0,562	0,374
2	Valid	0,500	0,374
3	Valid	0,627	0,374
4	Valid	0,545	0,374
5	Valid	0,507	0,374
6	Valid	0,378	0,374
7	Valid	0,672	0,374
8	Tidak	0,319	0,374
9	Valid	0,548	0,374
10	Valid	0,568	0,374
11	Tidak	0,181	0,374
12	Valid	0,639	0,374
13	Valid	0,385	0,374
14	Valid	0,382	0,374
15	Valid	0,626	0,374
16	Valid	0,689	0,374
17	Tidak	-0,183	0,374
18	Valid	0,393	0,374
19	Tidak	0,027	0,374
20	Valid	0,399	0,374
21	Valid	0,654	0,374
22	Valid	0,459	0,374
23	Tidak	0,243	0,374
24	Valid	0,627	0,374
25	Valid	0,628	0,374

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran, seperti kuesioner atau skala, konsisten dan akurat dalam mengukur konsep yang diukur. Dalam penelitian yang dilakukan, uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi keandalan dan konsistensi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel tersebut. Dengan menguji reliabilitas, peneliti dapat memastikan bahwa kuesioner yang digunakan mampu mengukur variabel-variabel dengan konsisten, sehingga hasil analisis dan temuan yang diperoleh menjadi lebih valid dan dapat diandalkan. Berikut hasil uji reliabilitas dilakukan dengan

memanfaatkan perangkat lunak SPSS dengan mengukur Conbrach Alpha yang harus $>0,6$.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

Paktokan Pengukuran Reliabilitas	Conbarch Alpha
0,06	0,833

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mencakup proses sistematis untuk menguraikan, mengorganisir, dan menyajikan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data, seperti kuesioner dan dokumentasi. Langkah-langkah analisis data akan mencakup teknik-teknik statistik yang relevan, seperti analisis deskriptif untuk merangkum karakteristik tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V setelah menerima pembelajaran permainan tradisional. Selain itu, analisis inferensial dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola atau hubungan yang signifikan antara pembelajaran permainan tradisional dengan perkembangan keterampilan sosial. Penelitian ini mungkin melibatkan penerapan perangkat lunak statistik seperti SPSS untuk mempermudah analisis data dan mendukung interpretasi hasil secara lebih mendalam. Analisis data menjadi langkah kritis dalam penelitian ini karena memberikan dasar untuk menyimpulkan temuan, memvalidasi hipotesis, dan menyajikan temuan penelitian dengan cara yang jelas dan objektif (Kusumastuti et al., 2020).

Pertama peneliti mengidentifikasi deskriptif statistik dengan mencari nilai-nilai seperti mean (M) adalah nilai rata-rata dari suatu data. Melalui penjumlahanseluruh nilai pada data yang kemudian dibagi dengan banyak data, maka hasil mean bisa didapatkan. Sedangkan, Median sendiri adalah

pengurutan nilai pada data dari yang terkecil sampai dengan yang terbesar atau sebaliknya. Modus (Mo) disisi lain adalah nilai pada data yang paling sering muncul dibandingkan nilai lainnya. Penentuan ketiga aspek tersebut dilakukan dengan bantuan SPSS 26.0 for Windows. Setelah di ketahui deskriptif statistic kemudian peneliti mengidentifikasi pengkategorian.

Data penelitian diolah untuk mengidentifikasi kategori kecenderungan atau tinggi-rendahnya tingkat variabel. Uji kecenderungan ditentukan dengan cara membagi hasil data yang diperoleh menjadi 5 kategori kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Setelah mengetahui nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}), selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan menggunakan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$. Kemudian mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$. Berikut merupakan perhitungan untuk menentukan 5 kategori dalam uji kecenderungan.

Mean Ideal (M_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor tertinggi + skor terendah)
 Standar Deviasi Ideal : $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah)

Tingkat kecenderungan variabel dapat dibedakan menjadi kategori sebagai berikut:

Sangat Rendah: $X < M_i - 1,5 SD_i$

Kelompok Rendah : $(M_i - 1,5 SD_i) < X < (M_i - 0,5 SD_i)$

Kelompok Cukup : $(M_i - 0,5 SD_i) < X < (M_i + 0,5 SD_i)$

Kelompok Tinggi : $(M_i + 0,5 SD_i) < X < (M_i + 1,5 SD_i)$

Sangat Tinggi : $(M_i + 1,5 SD_i) < X$

Sebelum melakukan analisis data tersebut, dilakukan uji prasyarat analisis agar kesimpulan yang diperoleh mampu memenuhi syarat.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses statistik untuk menguji apakah data penelitian memiliki distribusi yang mirip dengan distribusi normal (bell-shaped curve). Uji normalitas penting dalam penelitian karena jika data memiliki distribusi normal, maka analisis statistik non-parametrik yakni menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas membantu memastikan bahwa asumsi statistik terpenuhi dan hasil analisis yang dihasilkan dapat diinterpretasikan dengan benar dan akurat.

Penggunaan uji Kolmogorov-Smirnov adalah Teknik analisis data yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini. Data diolah dengan menggunakan SPSS dengan mendapatkan hasil Asymp Sig. > 0.05.

Adapun dasar pengambilan keputusan Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah proses statistik yang digunakan untuk menguji apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah homogen, artinya variabilitas atau penyebaran data di setiap kelompok serupa atau tidak. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memastikan bahwa perbedaan dalam rata-rata antara kelompok-kelompok tersebut dapat dianggap signifikan dan bukan hanya hasil dari perbedaan dalam variabilitasnya.

Adapun dasar pengambilan keputusan Uji Homogenitas sebagai berikut adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih $> 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama
- 2) Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama

2. Uji T (T-Test)

Berdasarkan uji T (T-test) ini, hipotesis dibuktikan dengan keputusan sebagai berikut:

H0: Tidak ada perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik antara Pretest dengan Postes.

H1: Terdapat perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik antara Pretest dengan Postes.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Desikriptif Data Hasil Observasi Guru

Hasil Observasi Pretest dan Posttest Instrumen Pengamatan Variabel

Keterampilan Sosial dapat di jelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial.

Subjek	Hasil Pretest	Subjek	Hasil Posttest
Subjek 1	14	Subjek 1	16
Subjek 2	15	Subjek 2	18
Subjek 3	16	Subjek 3	18
Subjek 4	19	Subjek 4	20
Subjek 5	12	Subjek 5	14
Subjek 6	13	Subjek 6	15
Subjek 7	12	Subjek 7	15
Subjek 8	11	Subjek 8	13
Subjek 9	14	Subjek 9	17
Subjek 10	16	Subjek 10	18
Subjek 11	18	Subjek 11	20
Subjek 12	18	Subjek 12	20
Subjek 13	17	Subjek 13	19
Subjek 14	12	Subjek 14	15
Subjek 15	15	Subjek 15	18
Subjek 16	16	Subjek 16	18
Subjek 17	12	Subjek 17	14
Subjek 18	15	Subjek 18	17
Subjek 19	14	Subjek 19	16
Subjek 20	15	Subjek 20	18
Subjek 21	16	Subjek 21	19
Subjek 22	15	Subjek 22	16
Subjek 23	13	Subjek 23	16
Subjek 24	17	Subjek 24	19
Subjek 25	13	Subjek 25	15
Subjek 26	12	Subjek 26	19
Subjek 27	14	Subjek 27	17

Melalui hasil observasi di atas dapat didapatkan pengkategorian instrument pengamatan variabel keterampilan sosial peserta didik kelas V

sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri

Panjatan sebagai berikut:

Tabel 6. Kategorisasi Hasil Observasi Instrumen Pengamatan Variabel Keterampilan Sosial

Hasil Observasi			
Interval	Frekuensi Pretest	Keterangan	Frekuensi Posttest
$X > 19$	1	Sangat Tinggi	7
17 – 18	4	Tinggi	9
15 – 16	10	Cukup	8
13 – 14	6	Rendah	3
< 12	6	Sangat Rendah	0

2. Deskriptif Data Hasil Penelitian

a. Data Pretest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V

Sebelum Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri

Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Hasil penelitian tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V

sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri

Panjatan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pretest Penelitian Tingkat Keterampilan Sosial

Subjek	Hasil Pretest	Subjek	Hasil Pretest
Subjek 1	43	Subjek 14	53
Subjek 2	41	Subjek 15	57
Subjek 3	55	Subjek 16	50
Subjek 4	63	Subjek 17	48
Subjek 5	60	Subjek 18	48
Subjek 6	52	Subjek 19	64
Subjek 7	67	Subjek 20	55
Subjek 8	64	Subjek 21	46
Subjek 9	45	Subjek 22	47
Subjek 10	59	Subjek 23	51
Subjek 11	60	Subjek 24	46
Subjek 12	57	Subjek 25	40
Subjek 13	56	Subjek 26	44
		Subjek 27	67

Hasil analisis deskriptif statistik pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Hasil Pretest

<i>Statistik</i>	<i>Pretest</i>
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	53,0
<i>Std. Deviation</i>	7,6
<i>Minimum</i>	40
<i>Maximum</i>	67
<i>Sum</i>	1432

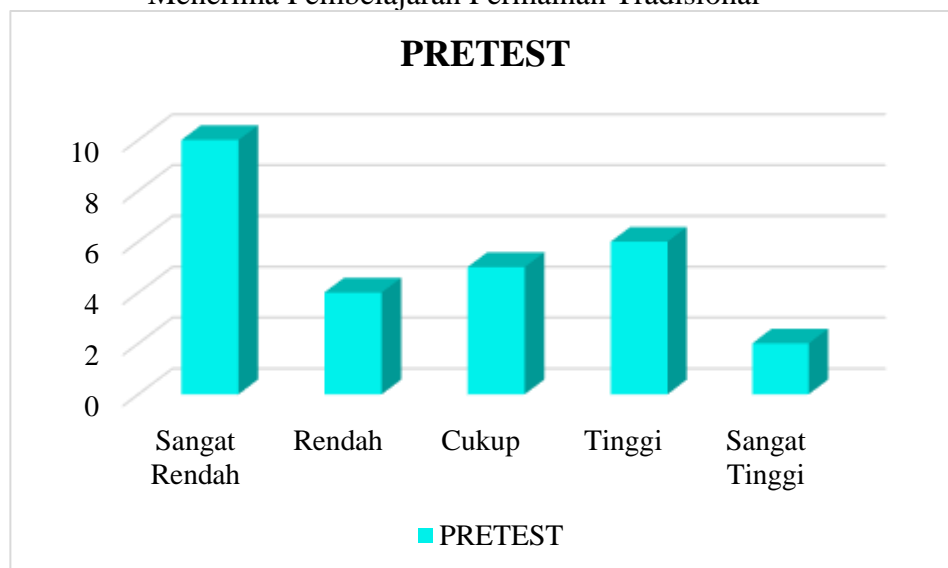
Melalui hasil statistik di atas dapat didapatkan pengkategorian pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut

Tabel 9. Pengkategorian Hasil Pretest Tingkat Keterampilan Sosial Sebelum Menerima Pembelajaran Tradisional

<i>Pretest</i>		
Interval	Frekuensi	Keterangan
$X > 64$	2	Sangat Tinggi
$60 - 64$	6	Tinggi
$55 - 59$	5	Cukup
$50 - 54$	4	Rendah
< 50	10	Sangat Rendah

Berdasarkan pada tabel diatas, pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 3. Hasil Pretest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sebelum Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa hasil penelitian pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 diperoleh hasil rerata sebesar 53,0 dan standar deviasi sebesar 7,6 selain itu juga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 57 dan

standar deviasi ideal (SDi) 4,5. Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian nilai pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan Tahun ajaran 2023/2024 berada pada kategori Sangat Rendah yakni sejumlah 10 peserta didik.

- b. Data Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Hasil penelitian tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Posttest Penelitian Tingkat Keterampilan Sosial

Subjek	Hasil Posttest	Subjek	Hasil Posttest
Subjek 1	80	Subjek 14	75
Subjek 2	57	Subjek 15	71
Subjek 3	80	Subjek 16	67
Subjek 4	78	Subjek 17	78
Subjek 5	77	Subjek 18	67
Subjek 6	77	Subjek 19	78
Subjek 7	80	Subjek 20	75
Subjek 8	76	Subjek 21	69
Subjek 9	59	Subjek 22	72
Subjek 10	80	Subjek 23	80
Subjek 11	80	Subjek 24	80
Subjek 12	71	Subjek 25	80
Subjek 13	69	Subjek 26	80
		Subjek 27	80

Hasil analisis deskriptif statistik posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Hasil Posttest

<i>Posttest</i>		
Interval	Frekuensi	Keterangan
$X > 79$	10	Sangat Tinggi
75 – 78	8	Tinggi
71 – 74	3	Cukup
67 – 70	4	Rendah
< 67	2	Sangat Rendah

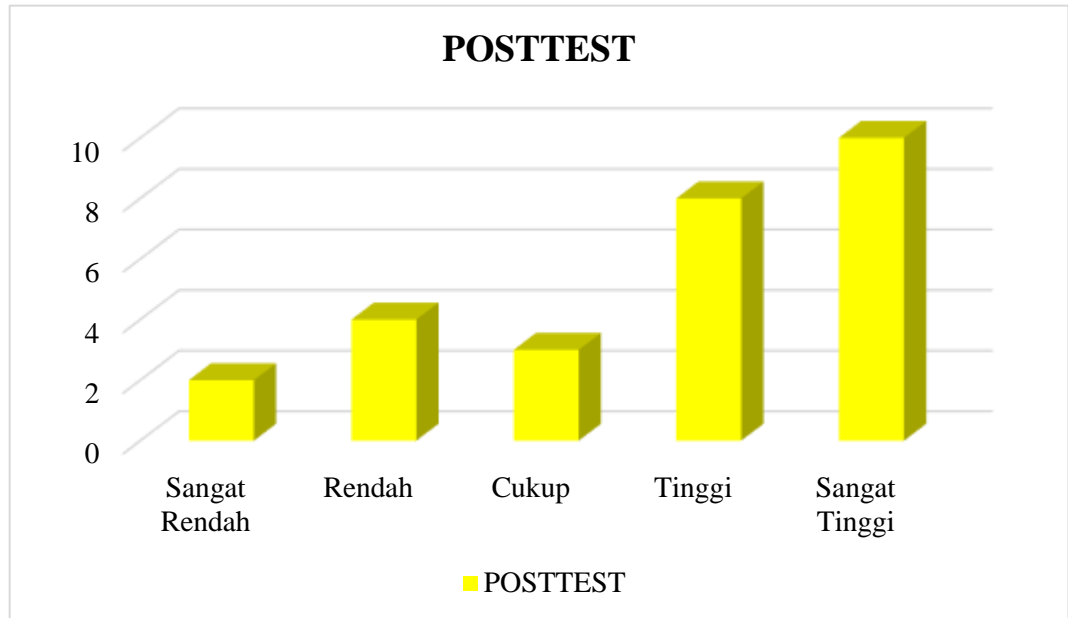
Melalui hasil statistik di atas dapat didapatkan pengkategorian posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut:

Tabel 12. Pengkategorian Hasil Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Sesudah Menerima Pembelajaran Tradisional

<i>Statistik</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	76,5
<i>Std. Deviation</i>	8,7
<i>Minimum</i>	57
<i>Maximum</i>	80
<i>Sum</i>	1989

Berdasarkan pada tabel diatas, posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 4. Hasil Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa hasil penelitian posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 diperoleh hasil rerata sebesar 76,5 dan standar deviasi sebesar 8,7 selain itu juga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 74 dan standar deviasi ideal (SD_i) 6. Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian nilai posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan Tahun ajaran 2023/2024 berada pada kategori Sangat Tinggi yakni sejumlah 9 peserta didik.

- c. Data Pretest dan Posttest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Hasil penelitian perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial

Subjek	Hasil Pretest	Hasil Posttest	Selisih
Subjek 1	43	80	37
Subjek 2	41	57	16
Subjek 3	55	80	25
Subjek 4	63	78	15
Subjek 5	60	77	17
Subjek 6	52	77	25
Subjek 7	67	80	13
Subjek 8	64	76	12
Subjek 9	45	59	14
Subjek 10	59	80	21
Subjek 11	60	80	20
Subjek 12	57	71	14
Subjek 13	56	69	13
Subjek 14	53	75	22
Subjek 15	57	71	14
Subjek 16	50	67	17
Subjek 17	48	78	30
Subjek 18	48	67	19
Subjek 19	64	78	14
Subjek 20	55	75	20
Subjek 21	46	69	23
Subjek 22	47	72	25
Subjek 23	51	80	29
Subjek 24	46	80	34
Subjek 25	40	80	40
Subjek 26	44	80	36
Subjek 27	67	80	13

Hasil analisis deskriptif statistik pretest dan posttest perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik

<i>Statistik</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
<i>N</i>	27	27
<i>Mean</i>	76,5	53,0
<i>Std. Deviation</i>	8,7	7,6
<i>Minimum</i>	57	40
<i>Maximum</i>	80	67
<i>Sum</i>	1989	1432

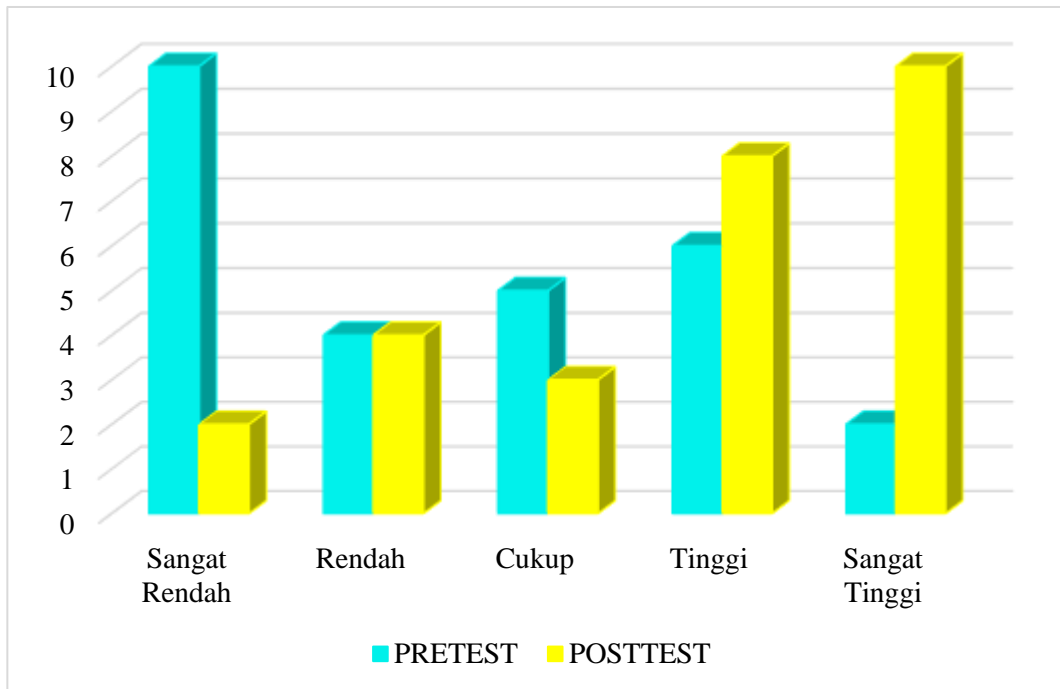
Melalui hasil statistik di atas dapat didapatkan pengkategorian pretest dan posttest perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan sebagai berikut:

Tabel 15. Pengkategorian Hasil Pretest dan Posttest

<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
Interval	Frekuensi	Keterangan	Interval	Frekuensi	Keterangan
X > 64	2	Sangat Tinggi	X > 79	10	Sangat Tinggi
60 – 64	6	Tinggi	75 – 78	8	Tinggi
55 – 59	5	Cukup	71 – 74	3	Cukup
50 – 54	4	Rendah	67 – 70	4	Rendah
< 50	10	Sangat Rendah	< 67	2	Sangat Rendah

Berdasarkan pada tabel diatas, pretest dan posttest perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 5. Hasil Pretest dan Posttest Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, menunjukkan bahwa hasil penelitian pretest dan posttest perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 diperoleh hasil rerata pretest 53,0 dan standar deviasi 7,6. Serta di peroleh rerata posttest sebesar 76,5 dan standar deviasi 8,7. Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian nilai posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan lebih tinggi dari nilai pretest, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas V

setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah variable yang digunakan dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan pengolahan menggunakan bantuan computer program SPSS dan dengan ketentuan bahwa data distribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig. > 0,05. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,60697779
Most Extreme Differences	Absolute	,120
	Positive	,120
	Negative	-,083
Test Statistic		,120
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel di atas, untuk seluruh data *pretest* dan *posttest* dari perbedaan Tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri

Panjang tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa hasil *sig. Kolmogorov-Smirnov* > 0,05, jadi Kesimpulan dari distribusi yaitu menyatakan normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variable-variabel bersifat homogen atau tidak. Nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *homogeneity of variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai Sig. based on Mean > 0,05. Hasil homogenitas kedua kelompok sampel dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,073	1	51	,788
	Based on Median	,125	1	51	,725
	Based on Median and with adjusted df	,125	1	46,975	,725
	Based on trimmed mean	,094	1	51	,760

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai Sig. based on Mean 0,788 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas pretest dan posttest perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum

dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 adalah sama atau homogen.

c. Uji Paired Sample T Test

1. Uji Paired Sample T-Test Pengamatan Guru

Uji paired Sample T-Test ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest. Dalam uji T ini diharapkan dapat menjawab hipotesis dari penelitian ini. Dinyatakan adanya perbedaan antara pretest dan posttest jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Sebaliknya, apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tiak ada perbedaan antara pretest dan posttest. Hasil perhitungan uji hipotesis pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Hasil Uji T-Test Pengamatan Guru

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	pre test - post test	-2,29630	,60858	,11712	-2,53704	-2,05555	-19,606	27	,000

Berdasarkan hasil instrumen pengamatan variabel keterampilan sosial dilihat dari tabel pengkategorian hasil observasi di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 setelah dilakukan posttest terdapat peningkatan yang signifikan dan dengan di buktikan juga dengan hasil Uji T. Jika di tarik kesimpulan sebagian besar hasil observasi intrumen pengamatan variabel keterampilan sosial mengalami peningkatan.

2. Uji Paired Sample T-Test Angket Peserta Didik

Uji paired Sample T-Test ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest. Dalam uji T ini diharapkan dapat menjawab hipotesis dari penelitian ini. Dinyatakan adanya perbedaan antara pretest dan posttest jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Sebaliknya, apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan antara pretest dan posttest. Hasil perhitungan uji hipotesis pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Hasil Uji T-Test Angket Peserta Didik

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 - POST TEST	- 23,000	9,230	1,810	- 26,728	- 19,272	- 12,706	25	,000

Berdasarkan output pair 1 diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024 untuk pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi “terdapat perbedaan

tingkat keterampilan sosial peserta didik antara pretest dengan posttest”, diterima

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024, pada penelitian dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik kelas V SD Negeri Panjatan. Berikut hasil banding perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024:

1. Hasil Pretest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Hasil banding dari nilai pretest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan, tingkat keterampilan sosial pretest berada pada kategori sangat rendah yang mencapai 10 peserta didik. Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial contohnya dari permainan tradisional peserta didik dibina untuk bermain seacara berkelompok tanpa membedakan-bedakan teman, tapi pada hasil penelitian pretest ini keterampilan sosial peserta didik kelas V di SD Negeri Panjatan masih tergolong rendah. Maka dari itu peneliti melakukan

penelitian ini agar dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang memainkan peran krusial dalam interaksi dan komunikasi individu dengan lingkungan sosialnya. Secara umum, keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain. (Angacian, dkk., 2015,p.219) menyatakan bahwa keterampilan sosial memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan individu dalam kehidupan sosial dan akademik. Hal ini diperkuat oleh pandangan Elliot, Malecki, & Demaray (2001,p.28) yang menekankan bahwa keterampilan sosial tidak hanya berperan dalam mencapai kesuksesan sosial, tetapi juga dapat menjadi faktor penting dalam pencegahan perilaku negatif.

Permainan tradisional merupakan aktivitas rekreatif yang bisa menjadi sarana untuk menghibur diri yang dapat dimainkan secara individu maupun beregu. Menurut Mulyani (2016, p. 47) permainan tradisional adalah suatu permainan hasil kebudayaan warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal, maka dari itu penitingnya mengenalkan permainan tradisional melalui pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

2. Hasil Posttest Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.

Hasil banding dari nilai posttest tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan, terbukti meningkat keterampilan sosial yang di buktikan dengan posisi berada pada kategori sangat tinggi yang mencapai 9 peserta didik setelah dilakukan pembelajaran permainan tradisional. Yang mana pembelajaran permainan tradisional ini dapat menumbuhkan sikap dan keterampilan sosial yang baik bagi peserta didik. Permainan tradisional sering kali terkait erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat tempatnya berkembang (Purwaningsih, 2006, p. 40).

Bisa saja mengambil bentuk permainan anak yang sederhana atau perayaan budaya yang melibatkan kesenian dan ritual. Pada intinya, permainan tradisional bukan sekadar bentuk hiburan, melainkan juga wujud dari kearifan lokal yang diwariskan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan moral kepada generasi penerus. Permainan ini juga mencerminkan keterampilan, kerjasama, dan komunikasi yang menjadi pondasi penting dalam kehidupan masyarakat tradisional. Selain manfaat fisik dan kognitif, permainan tradisional memiliki dampak positif pada aspek sosial dan budaya masyarakat. Permainan ini sering kali dilakukan secara berkelompok, mempromosikan kerjasama, kebersamaan, dan komunikasi antar individu. Melalui permainan tradisional, nilai-nilai

seperti sportivitas, rasa keadilan, dan sikap positif terhadap kemenangan dan kekalahan dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

3. Perbedaan Pretest dan Posttest Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Sebelum dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional.

Perbedaan pretest dan posttest yang dilakukan dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilihat dari perlakuan peserta didik terhadap teman dan lingkungannya. Untuk bisa melihat sebuah perubahan pada perlakuan peserta didik, maka dilihat dari data yang mengalami kenaikan rata-rata dari pretest ke posttest. Rata-rata dalam pretest hanya memperoleh 53,0 dengan kategori keterampilan sosial sangat rendah. Sedangkan posttest mengalami kenaikan rata-rata menjadi 76,5, dengan kategori keterampilan sangat tinggi. Dilihat dari jumlah rata-rata dan dari kategori yang ada, dapat dilihat adanya perbedaan sikap keterampilan sosial peserta didik dari sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional dan setelah menerima pembelajaran permainan tradisional.

Permainan tradisional lazimnya dilakukan secara Bersama-sama lebih dari satu orang, sehingga di dalam proses bermainnya peserta didik dituntut untuk melakukan interaksi dengan lawan mainnya. Menurut Hadi, dkk (2018:36) permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial, hal tersebut sesuai dengan keadaan peserta didik sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional atau pretest. Dalam hal ini untuk melihat perlakuan peserta didik sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional, peserta

didik menunjukkan sikap keterampilan sosial yang rendah seperti, kurang berinteraksi dengan baik, memiliki empati yang rendah, dan kurang mampu dalam menyelesaikan konflik. Namun setelah diberikan pembelajaran permainan tradisional, dan setelah peserta didik melakukan kegiatan refleksi, keterampilan sosial peserta didik mengalami perubahan yang positif atau mengalami peningkatan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian, diantaranya:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada lembar observasi pada saat pembelajaran hanya sekali pengambilan data.
2. Instrument untuk mengukur keterampilan sosial dalam penelitian ini masih perlu dikaji ulang, yaitu dengan mencari validitas dan reliabilitasnya.
3. Kesadaran peneliti bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024, peserta didik sebelum menerima pembelajaran permainan tradisional berada pada kategori sangat kurang yang mencapai 10 peserta didik, dengan perolehan nilai mean 53,0 dengan kategori keterampilan sosial sangat rendah. Sedangkan posttest mengalami kenaikan rata-rata menjadi 76,5 dengan kategori keterampilan sosial sangat tinggi sebanyak 9 peserta didik. Dari penjelasan tersebut tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V meningkat setelah dilakukan pembelajaran permainan tradisional dengan selisih nilai mean sebesar 23,5.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dapat memberikan informasi mengenai perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024.
2. Dengan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran permainan tradisional.

3. Sekolah menjadi lebih mengetahui tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V melalui pembelajaran permainan tradisional.
4. Peserta didik menjadi lebih mengetahui tingkat keterampilan sosial atau dapat bersosialisasi dengan teman sebaya melalui pembelajaran permainan tradisional.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti hanya melakukan penelitian pada perbedaan tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Panjatan tahun ajaran 2023/2024, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk menggunakan sampel dan variabel penelitian yang berbeda, sehingga diharapkan dapat teridentifikasi secara luas.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mempelajari dan mempraktikkan permainan tradisional, agar dapat mendapat keterampilan sosial yang baik dan permainan tersebut dapat terus terjaga kelestariannya. Untuk peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi harus senantiasa belajar dan mengembangkan pengetahuannya, serta untuk peserta didik yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah, diharapkan untuk lebih giat dan aktif belajar.

3. Bagi Guru

Perlu adanya pendampingan belajar yang lebih intensif dari guru untuk peserta didik yang kategori sedang, rendah dan sangat rendah agar tingkat keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran permainan tradisional dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(2), 137-146.
- Alvionita, M., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Kerjasama Peserta Didik Kelas VB Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di SD Negeri 4 Plangka Kota Palangka Raya*. Jurnal Kewarganegaraan, 6(2), 2512-2517.
- Amalia, S. N. (2022). *Pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan gobak sodor terhadap keterampilan sosial peserta didik SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Angacian, dkk. (2015). *School-based intervention for social skills in children from divorced families*. Journal of Applied School Psychology, 31 (4): 315-346.
- Anggraini, R. (2020). *Stimulasi kemampuan kerjasama anak dengan permainan gobak sodor ditaman kanak-kanak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 3471-3481.
- Arfani, L. (2018). *Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2).
- Black, Henry Campbell, (1957), Black Law Dictionary, St. Paul Minn: West Publising
- Damar Upahita. (2023). 10 Manfaat Permainan Tradisional untuk Tumbuh Kembang Anak. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-permainan-tradisional/>. Diakses pada 17:45 08/01/2024
- Elksnin, & Elksnin. (1999). *Keterampilan Sosial pada Anak Menengah Akhir*. Retrieved from <http://f4jar.multiply.com/journal/item/191> (Accessed April 12, 2023).
- Elliott, S. N., Malecki, C. K., & Demaray, M. K. (2001). *New directions in sosial skills assessment and intervention for elementary and middle school students*. Exceptionality, 9 : 19–32.
- Erdiana, L. (2016). *Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK kelompok B di kecamatan Sidoarjo*. Jurnal Pedagogi, 2(3), 9-17.
- Fakhrurrazi, F. (2018). *Hakikat pembelajaran yang efektif*. At-Tafkir, 11(1), 85-99.

- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). *Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik SMP. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32-37.
- Haryadi, T., & Komari, A. (2019). *Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019*. PGSD Penjaskes, 8(2).
- Idhayani, N., & Kurniawati, D. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Jurnal Amal Pendidikan, 1(2), 129-135.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Lengkana, A. S., & Muhtar, T. (2021). *Pembelajaran Kebugaran Jasmani*. CV Salam Insan Mulia.
- Lessie Novitasari. (2014). *Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial*. Lampung Selatan
- Lestari, D. F. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, 8(1), 7.
- Mayke, S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19*. Journal Of Physical Education, 2(1), 8-16.
- Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). *Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21*. Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA), 3(2), 422-438.
- Ngurah, S. I. G., Made, A. N., & Luh, S. N. (2022). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Melalui Penciptaan Karya Seni Tari Gulma Penida Pada Kurikulum Merdeka*. Geter: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik, 5(2), 25-38.

- Papalia, D.E., Old. S.W. & Feldman, R.D. (2010). *Human development (Psikologi perkembangan edisi ke sembilan)*. (A.K. Anwar, Trans). Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, E. Y. R., Asmarani, R., Sundana, L., Rochmania, D. D., Susilo, C. Z., & Dwinata, A. (2023). *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Pemahaman P5 bagi Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 7(2), 1313-1322
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan*. Sejarah dan Budaya Jawa, 40.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). *Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, 4(1), 1-10. P-ISSN: 2527-4325, E-ISSN: 2580-7412.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani: implementasi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). *Pemahaman guru PJOK tentang standar kompetensi profesional*. Journal Of Sport Education (JOPE), 2(1), 10-15.
- Rosenberg, M. S., et al. (1992). *Educating Students With Behavior Disorders*. Boston London: Allyn and Bacon.
- Seefeldt, C., & Barbour, N. (1986). *Early Childhood Education: An Introduction* (3rd ed.). New York: Macmillan College Publishing Company.
- Sudarto, S. (2018). *Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor*. JJPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 5 (1), 85. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>.
- Suzetasari, M. V., Hidayati, D., & Zakiyah, R. H. (2023). *Manajemen Pendidikan Program P5 Dalam Kurikulum Merdeka Belajar*. Jurnal Basicedu, 7(5), 2968-2976.
- William, W., & Hita, H. (2019). *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*. Jurnal SIFO Mikroskil, 20(1), 71-80.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 4(1), 1-46.
- Yusuf, R., & Lusiana, L. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar*. Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram, 9(2), 68-74.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Instrumen Pengamatan Peserta Didik oleh Guru

Lembar Observasi Ketrampilan Sosial Peserta Didik oleh Guru dalam Proses Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas V di SD Negeri Panjatan

A. Identitas Guru dan Peserta Didik

Nama Guru :

Nama Peserta Didik :

B. Lembar Observasi

Berilah tanda (√) pada setiap nomor sesuai dengan aspek yang diamati, kemudian tambahkanlah keterangan bila diperlukan!

No	Objek yang Diamati	1	2	3	4	Keterangan
1	Peserta didik dapat mengelola dan mengendalikan reaksi emosionalnya dalam berbagai situasi.					
2	Kemampuan peserta didik untuk menyesuaikan dan mengendalikan sikap, ucapan, dan perilakunya sesuai dengan norma sosial.					
3	Tingkat ketaatan peserta didik terhadap aturan dan norma yang berlaku di lingkungan sosial.					
4	Peserta didik dalam merespons dan menanggapi petunjuk dalam berbagai situasi sesuai dengan norma sosial.					
5	Peserta didik dapat menerima dan menghargai perbedaan pendapat dari orang lain.					
6	Peserta didik dapat berkomunikasi dan berdiskusi untuk memahami sudut pandang orang lain.					
7	Kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide atau pendapat dengan jelas dan efektif.					
8	Kemampuan peserta didik untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan memahami pesan yang disampaikan oleh orang lain.					

Keterangan :

1: tidak baik

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Lampiran 2. Instrumen Tes Untuk Peserta Didik

INSTRUMEN PENELITIAN PRETEST
Ketrampilan Sosial Peserta Didik Kelas V
SD Negeri Panjatan Patuk

A. Identitas Peserta Didik

Nama :.....
Kelas :.....
Nomor Absen :.....

B. Lembar Observasi

Petunjuk

1. Tes ini sepenuhnya digunakan untuk keperluan penelitian, artinya tidak akan mempengaruhi penilaian dari guru mata pelajaran.
2. Bacalah soal dengan teliti, kemudian berilah tanda silang (V) pada angka 1, 2, 3, atau 4 untuk jawaban yang dianggap paling benar
1 : Tidak Baik
2 : Kurang Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik
3. Jika ada yang kurang jelas dapat ditanyakan kepada pengawas ruang.

No.	Objek yang Diamati	1	2	3	4
1	Saya akan tenang dan mencoba berbicara dengan baik ketika teman mengganggu.				
2	Saya akan mengambil napas dalam-dalam dan berbicara dengan tenang saat sedang kesal.				
3	Saya dapat mengendalikan emosi dan sikap agar tetap positif dan menghormati pemain lain.				
4	Saya mampu mengendalikan diri dan tidak berkata kotor.				
5	Saya akan mengikuti perintah guru dengan baik saat guru memberikan perintah.				
6	Saya tidak melaporkan teman kepada guru ketika teman melanggar peraturan sekolah.				
7	Saya terlibat aktif dalam permainan kelompok.				
8	Saya mampu menghargai pendapat teman dalam kelompok.				
9	Saya tidak memaksakan kehendak pada anggota kelompok.				
10	Saya nyaman berbicara dengan guru dan teman sekelas.				

11	Saya takut berbicara di depan umum.				
12	Saya bertanya kepada teman jika tidak mengerti sesuatu dalam permainan.				
13	Saya mendengarkan teman yang sedang berbicara.				
14	Saya lebih suka mengerjakan sesuatu sendiri.				
15	Saya malu bertanya kepada guru atau teman.				
16	Saya mampu memahami aturan permainan dan menyampaikan pada teman dengan baik.				
17	Saya akan membantu teman yang sedang mengalami kesulitan dalam permainan.				
18	Saya tidak membedakan teman saat bermain.				
19	Saya akan mendukung teman satu kelompok saat permainan.				
20	Saya selalu berkomunikasi kepada teman kelompok.				

Lampiran 3. Data Penelitian

Pretest

	BUTIR SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	3	1	1	1	3	3	1	3	4	2	1	1	1	1	4	1	4	1
2	1	3	3	1	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	3	2	1
3	1	2	2	1	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4
4	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3
5	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	4	4	4
6	3	1	3	4	1	2	4	3	3	3	1	1	3	2	3	4	4	1	3	3
7	3	4	3	4	3	1	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4
8	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3
9	1	3	3	1	3	1	2	1	2	2	4	2	3	1	2	4	3	2	2	3
10	3	3	4	4	4	1	3	4	1	4	4	2	1	4	2	3	1	3	4	4
11	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	2	1	4	2	1	4	1	4	4
12	3	3	4	4	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	4	3	3
13	2	3	4	4	3	1	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	4	3	3	1
14	4	3	4	4	4	1	3	3	4	2	2	3	1	4	3	1	4	1	1	1
15	3	3	3	4	3	1	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3
16	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	1	4	1	3	3	1	4	4	3
17	1	3	3	1	4	1	1	1	1	3	3	2	3	3	1	3	4	3	3	4
18	3	1	3	3	3	1	2	1	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
19	4	3	4	3	4	1	3	4	3	2	3	2	4	4	2	4	4	3	4	3
20	3	3	3	3	3	1	3	3	4	2	3	2	3	4	1	3	4	1	3	3
21	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	1	2	1	3	2	1	3	1	3	1
22	3	3	4	4	4	1	4	3	1	1	1	1	1	1	3	4	2	1	3	2
23	3	2	4	3	4	2	3	3	3	2	1	2	4	3	2	1	1	1	4	3
24	3	2	3	1	3	1	4	4	1	1	4	3	1	1	3	3	1	1	3	3
25	3	3	3	3	4	1	3	3	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	3	3	4	4	3	1	3	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	3	4	3	4	4	1	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3

Posttest

Nomor Absen	BUTIR SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	2	3	2	3
2	1	3	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3
3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3
5	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	2	3	3
6	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	3	1	4	3	2	2	3	2
7	4	4	3	4	4	1	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	2	3	2	3
8	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2
9	3	3	1	1	3	1	2	2	1	2	3	2	4	2	3	1	3	2	3	3
10	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	1	2	3	3
11	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	2	2	4	3
12	4	3	3	4	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2
13	1	3	3	4	3	1	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3
14	3	4	3	4	4	1	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	1	3	3	2
15	3	3	3	4	3	1	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3
16	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	1	4	2	3	3	4	2
17	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
18	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
19	3	4	4	3	4	1	3	3	4	3	4	2	3	2	4	4	2	2	3	3
20	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	1	3	3
21	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
22	4	4	3	4	4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	1
23	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	4	3
24	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
25	4	4	3	3	4	1	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4
26	4	4	4	4	3	1	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3
27	4	4	3	3	4	1	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4

Lampiran 4. Modul ajar

MODUL AJAR PJOK SD KELAS V

Penyusun : Andy Nico Herliawan Jenjang Sekolah : SD Negeri Panjatan Kelas : IV Materi : Permainan Tradisional Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit Materi Pokok : Gobak Sodor Jumlah PD : 27 Peserta Didik Model : Luring / tatap muka	Kompetensi Awal: Peserta didik dapat mengetahui dan menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan permainan tradisional (gobak sodor).	Profil Pelajar Pancasila : Profil pelajar pancasila yang dikembangkan pada materi ini adalah mandiri, kreatif, bernalar kritis dan gotong royong yang di tunjukkan melalui proses aktivitas pembelajaran berbagai permainan tradisional (gobak sodor).
---	--	--

SARANA DAN PRASARANA

a. Lapangan / halaman

b. Tali / Kapur

A. Komponen inti

➤ **Capaian pembelajaran (CP)**

1. Siswa mampu menjelaskan mendeskripsikan teknik dasar permainan gobak sodor.
2. Siswa mampu menjelaskan dan mempraktikkan cara bermain gobak sodor.

➤ **Alur tujuan pembelajaran (ATP)**

1. Mengamati

Peserta didik mengamati demonstiran dalam hal ini bias guru atau melalui video pembelajaran cara atau berbagai teknik dasar dalam permainan gobak sodor, seperti apa saja gerakan yg dipakai dan bagaimana cara bermain.

2. Menanya

Setelah mengamati siswa dipersilahkan oleh guru untuk menanyakan hal yang kurang dipahami dari proses pengamatan yang sudah dilakukan.

3. Menalar

Peserta didik berdiskusi dengan teman dan orang sekitar tentang hasil pengamatan dan pemeliharaan diri dari teknik dasar dan cara bermain yang sudah diamati.

4. Mencoba

Siswa diberi kesempatan untuk mencoba bermain gobak sodor.

5. Mengkomunikasikan

Siswa menyampaikan tugas dan hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang sudah dilalui tentang permainan tradisional (gobak sodor)

➤ **Tujuan pembelajaran**

1. Setelah pembelajaran tentang gerak dasar diharapkan siswa dapat mempraktikan cara menggunakan gerak dasar dalam permainan tradisional.
2. Setelah pembelajaran tentang cara bermain diharapkan siswa dapat mempraktikan cara bermain permainan tradisional.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memanfaatkan gerak dasar permainan tradisional gobak sodor dalam kehidupan nyata sehari-hari atau dalam materi PJOK yang lain. Contohnya: peserta didik dapat memanfaatkan kelincahan dan kecepatan berlari dalam permainan gobak sodor ketika melakukan lari sprint dalam atletik, peserta

didik dapat memanfaatkan gerak lari ketika ingin menyelamatkan diri atau meminta pertolongan pada orang lain ketika ada bahaya dan rasa takut yang menghampirinya, dan peserta didik dapat memanfaatkan gerak lompat ketika butuh untuk melompati got atau melompati genangan air di jalan.

C. Prosedur kegiatan pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- b. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - Lapangan/halaman sekolah.
 - Tali / Kapur
 - Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

2. Kegiatan Pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru menyapa dan memberi salam kepada peserta didik, mengecek kehadiran, kebersihan dan kerapian peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin menyiapkan barisan di lapangan sekolah.
- 3) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 4) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 5) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 6) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. Guru menjelaskan kompetensi yang

harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi).

- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu tentang permainan tradisional gobak sodor.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran berbagai teknik dasar permainan gobak sodor, baik kompetensi sikap (Profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: memahami aktivitas teknik dasar permainan gobak sodor menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas teknik dasar permainan gobak sodor, dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong, berpikir kritis dan mandiri.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk *game Hitam dan Hijau* dengan ketentuan sebagai berikut:

b. Kegiatan Inti (75 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model komando dan penugasan, dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang berbagai teknik dasar gobak sodor baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 2) Peserta didik menanya dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas teknik dasar gobak sodor.
- 3) Peserta didik berdiskusi melaksanakan tugas ajar sesuai target waktu yang ditentukan guru, untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran.
- 4) Peserta didik mencoba gerakan teknik dasar yang sudah dipraktikkan oleh guru atau teman sejawat.
- 5) Peserta didik mengkomunikasikan hasil belajar yang sudah dilalui.

Secara rinci tugas ajar aktivitas teknik dasar dalam permainan gobak sodor adalah sebagai berikut:

Permainan gobak Sodor

Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat. Permainan tradisional berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya secara lisan. Salah satu dari banyaknya permainan tradisional di Indonesia, terdapat permainan yang bernama gobak Sodor. Berikut ini penjelasannya :

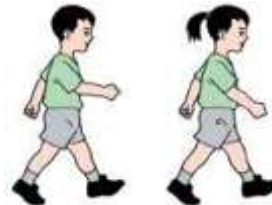
A. gobak sodor

gobak sodor adalah suatu permainan di mana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang yang lain sewaktu melintas petak-petak permainan (daerah permainannya). Dalam permainan gobak sodor terkandung unsur gerakan lokomotor, yaitu: Berjalan, berlari, melompat, dan meloncat.

1. Gerakan jalan

Caranya

- posisi tubuh tegak
- pandangan mata ke depan
- langkahkan kaki kanan ke depan
- ayunkan tangan kiri ke depan
- kaki kiri melangkah ke depan
- tangan kanan melenggang ke depan
- lakukan secara bergantian antara tangan dan langkah kaki



Kegiatan

1. Lakukan praktik gerakan berjalan dengan benar
2. Lakukan secara berpasangan
3. Teman praktik
4. Amati teman yang sedang melakukan praktik dan berilah komentar
5. Lakukan secara bergantian.

2. Gerak berlari

cara melakukan lari yang baik sebagai berikut

1. posisi awal
 - a. posisi tubuh berdiri tegak
 - b. pandangan mata lurus ke depan
 - c. kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang
 - d. kedua tangan lurus rileks ke bawah
2. saat berlari
 - a. angkat kaki kanan ke depan
 - b. ganti dengan kaki kiri ke depan
 - c. posisi kedua tangan menyeimbangkan
(ketika kaki kanan di depan tangan kiri di depan
Ketika kaki kiri di depan tangan kanan di depan)
 - d. posisi tubuh agak condong ke depan
 - e. lakukan pergantian kaki dan tangan dengan cepat
 - f. lakukan secara berulang-ulang
 - g. gerakan kaki dan tangan seirama
 - h. lakukan secara berulang



Kegiatan

1. Lakukan praktik gerakan berlari
 2. Buatlah pasangan
 3. Teman praktik
 4. Amati teman yang sedang melakukan praktik dan berilah komentar
 5. Lakukan secara bergantian.
- ### 3. Gerakan Melompat

Melompat adalah gerakan mendorong tubuh ke udara dengan menggunakan salah satu kaki. Cara melakukannya sebagai berikut :

- posisi awal berdiri tegak
- pandangan lurus ke depan



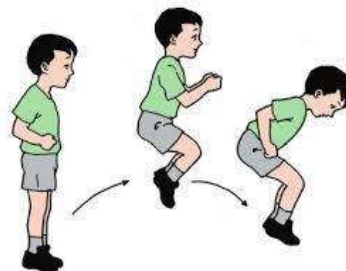
- angkat salah satu kaki ditekuk ke belakang
- lakukan lompatan ke depan
- mendarat dengan tumpuan satu kaki

Kegiatan

1. Lakukan praktik gerakan melompat
2. Buatlah kelompok berpasangan
3. Teman praktik
4. Amati teman yang sedang melakukan praktik dan berilah komentar
5. Lakukan secara bergantian.
4. Gerakan Meloncat

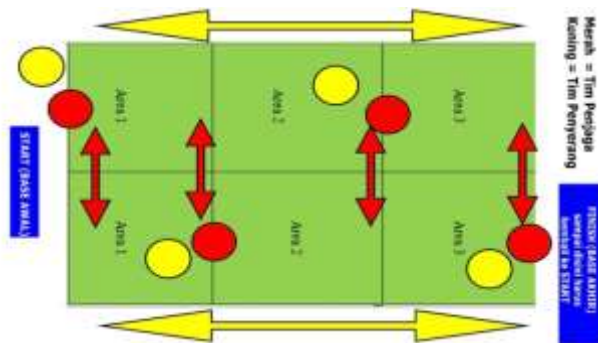
Meloncat merupakan gerakan tubuh meloncat ke atas dan mendarat menggunakan dua kaki. Cara melakukan gerakan meloncat sebagai berikut :

1. posisi awal
 - a. badan berdiri tegak
 - b. pandangan lurus ke depan
 - c. kedua kaki rapat
2. saat akan meloncat
 - a. kedua kaki tekuk sedikit
 - b. tolakkan kedua kaki hingga badan terangkat
 - c. tolakan lakukan sekuat mungkin
 - d. mendarat bertumpu kedua kaki
 - e. posisi lutut agak menekuk atau mengeper



Kegiatan

1. Lakukan praktik gerakan melompat
2. Buatlah kelompok berpasangan
3. Teman praktik
4. Amati teman yang sedang melakukan praktik dan berilah komentar
5. Lakukan secara bergantian.



Gambar Lapangan
gobak Sodor

Aturan Permainan:

1. Penjaga boleh bergerak kesana kesini tapi tidak boleh melewati garis melintang yang dijaganya.
2. Kaki si penjaga tidak boleh keluar garis.
3. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti.
4. Setiap kelompok terdiri dari 8 orang. Lama waktu permainan : 2 babak @7 menit . Setiap kelompok bergantian sebagai TIM SERANG dan TIM JAGA. Pada saat permainan, anggota TIM SERANG yang berjumlah 8 orang.
5. Penyelesaian pemenang dinilai dari seberapa banyak pemain yang lolos dari penjaga garis. Peraturan Permainan gobak Sodor tidaklah sulit, inti dari permainan ini adalah bagi tim siapa yang paling banyak memasuki garis lawan adalah pemenangnya.

c. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan

kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.

- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas teknik dasar permainan gobak sodor.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib. Dan bagi peserta didik yang bertugas, mengembalikan peralatan ke tempat semula.

D. Rubrik Penilaian

1. Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Kerjasama				Mandiri				Tanggung jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

Keterangan:

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

1. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Rubrik Penilaian Diskusi

No.	Nama Siswa	Mendengarkan				Komunikasi nonverbal				Partisipasi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

Saat berdiskusi, siswa dinilai dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. ✓	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkan.
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. ✓	Sering merespons kurang tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespons sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespons kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. ✓

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

2. Penilaian Pengetahuan

I. berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat

1. Permainan gobak sodor dimainkan dengan ...
 - a. perorangan
 - b. berkelompok
 - c. berpasangan
 - d. berboncengan
2. Dalam permainan gobak sodor ada kelompok berlari, juga kelompok yang...
 - a. berdiam
 - b. memanggil
 - c. menghalangi
 - d. memukul
3. Lapangan permainan gobak sodor berbentuk ...
 - a. Petak
 - b. segitiga
 - c. limas
 - d. segilima
4. Salah satu unsur gerakan yang terdapat permainan gobak sodor, kecuali ...
 - a. berjalan
 - b. bernyanyi
 - c. berlari
 - d. melompat
5. Posisi badan ketika berlari pada unsur gerakan permainan gobak sodor adalah..
 - a. terdiam
 - b. bongkok
 - c. tegak
 - d. condong ke depan
6. Saat akan melompat posisi kedua kaki adalah ...
 - a. lurus
 - b. tegak
 - c. diditekuk
 - d. bersila
7. Perbedaan melompat dan melompat terdapat pada ...
 - a. tumpuan
 - b. tolakan
 - c. mendarat
 - d. melayang

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini

8. Jelaskan apa itu permainan gobak sodor!

Jawab

9. Sebutkan teknik dasar yang digunakan dalam permainan gobak sodor!

Jawab:.....

10. Jelaskan perbedaan jalan dan lari!

Jawab :

3. Tes Praktik Permainan Tradisional (gobaksodor).

Kegiatan mempraktikkan permainan tradisional dinilai dengan menggunakan daftar priksa PJOK

Kriteria Penilaian	ya	tidak
Siswa mampu bermain gobak sodor dengan aturan yang benar		
Siswa mampu menjalankan tugas sebagai tim serang		
Siswa mampu menjalankan tugas sebagai tim jaga		

Referensi

- Muhajir. 2010. *Buku Peserta didik Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SD/M.Ts Kelas IV*. Bogor : Penerbit Yudhistira.
- Muhajir. 2019. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SD/MI Kelas IV*. Bandung : Sahara Multi Trading.
- Tim Penyusunan Bahan Ajar. 2010. *Buku Bahan Ajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Bogor: PPPPTKPenjas& BK.
- Tim Direktorat SD. 2017. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masri'an, dkk. 2021. *Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- <https://repository.uinbanten.ac.id/8042/4/BAB%20II.pdf>
- <https://www.mikirbae.com/2021/05/pembelajaran-3-tema-1-subtema-1.html>
- <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/jemima/apa-itu-permainan-sunda-manda-dan-bagaimana-cara-bermainnya?page=all>

Mengetahui

Kepala Sekolah



Iswan Totok Sutana M.Pd.

NIP. 196906281990031002

Patuk, 20 Mei 2024


Guru PJOK



Andy Nico Herliawan

NIM. 19604221079

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PANJATAN PATUK
ꦱꦢꦤꦼꦒꦼꦂꦶꦥꦤꦗꦠꦤ꧀ꦥꦠꦸꦏ꧀
Alamat : Jln Yogyakarta-Wonosari Km 17, Salam, Patuk, Gunungkidul. Kode Pos : 55862
Email: sdpanjatanpatuk@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421/229/SD.P/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini
Nama : ISWAN TOTOK SUTANA, M.Pd.
NIP : 19690628 199003 1 002
Pangkat/ Golongan : Guru Madya, IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Andy Nico Herliawan
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 17 Juli 1999
NIM : 19604221079
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan bahwa nama tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian dengan judul
**"PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V SEBELUM
DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD
NEGERI PANJATAN
TAHUN AJARAN 2023/2024"**
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Patuk, 20 Mei 2024
Kepala Sekolah,

ISWAN TOTOK SUTANA, M.Pd
NIP. 19690628 199003 1 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP : 198205222009121006

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Andy Nico Herliawan
NIM : 19604221079
Program studi : Pendidikan Jasamani Sekolah Dasar
Judul TA : Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V
Sebelum Dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan
Tradisional Di SD Negeri Panjatan Tahun Ajaran 2022/2023.

Setelah dilakukan kajian atas lampiran penentian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian.
☐ Layak digunakan dengan perbaikan.
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Demikian agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 April 2024

Expret Judgment,



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.

NIP. 198205222009121006

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
Di tempat

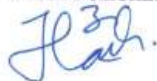
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Andy Nico Herliawan
NIM : 19604221079
Program Studi : Pendidikan Jasamani Sekolah Dasar
Judul TA : Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas
V Sebelum Dan Sesudah Menerima Pembelajaran Permainan
Tradisional Di SD Negeri Panjatan Tahun Ajaran 2022/2023.

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap
instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA,
dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing TA



Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

Yogyakarta, 29 April 2024

Pemohon,



Andy Nico Herliawan
NIM. 19604221079



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI PATUK I PATUK

ꦱꦢꦤꦺꦒꦼꦂꦶꦥꦠꦸꦏꦶꦥꦠꦸꦏ

Jalan Jogja-Wonosari Km.17, Patuk, Patuk, Patuk, Gunungkidul, 55862
Telepon 081931722446 Email : sdpatuk12020@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/082

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KHOIRI, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197105181994011001
Pangkat, Gol. Ruang : Pembina Tk I, IV/b
Jabatan : Kepala SD Negeri Patuk I, Patuk

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ANDY NICO HERLIAWAN
NIM : 19604221079
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1

Mahasiswa tersebut telah melakukan Uji Instrumen Penelitian dengan Judul "PERBEDAAN TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V SEBELUM DAN SESUDAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PANJATAN TAHUN AJARAN 2022/2023" pada tanggal 12 – 17 Mei 2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Patuk, 17 Mei 2024
Kepala Sekolah

KHOIRI, S.Pd., M.Pd.

NIP 197105181994011001

Lampiran 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,60697779
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative	,120 ,120 -,083
Test Statistic		,120
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Lampiran 7. Uji homogenitas

Oneway

[DataSet1]

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,073	1	51	,788
	Based on Median	,125	1	51	,725
	Based on Median and with adjusted df	,125	1	46,975	,725
	Based on trimmed mean	,094	1	51	,760

ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6821,393	1	6821,393	110,861	,000
Within Groups	3138,078	51	61,531		
Total	9959,472	52			

Lampiran 8. Dokumentasi



