

ABSTRAK

Oktavian, Aldi. 2020. Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Komunikatif. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja. Pembimbing : (1) Nisfil Maghfiroh Meita, M.Pd, (2) Ratna Novita Punggeti S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak yang hanya duduk di depan televisi dan bermain dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak. Hal ini tidak hanya berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan fisik anak tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan mental anak. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional di SDN Langsar 1 terhadap karakter komunikatif, (2) untuk mengetahui karakter komunikatif di SDN Langsar 1. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di SDN Langsar 1 sebanyak 84 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini ialah seluruh siswa di SDN langsar 1 sebanyak 30 siswa dari kelas 1 sampai kelas 6. Jenis sampel pada penelitian ini adalah *non probability sampling* yang artinya pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan permainan tradisional dan lembar pengamatan karakter komunikatif, yang telah dilakukan validasi kepada dosen validator sebanyak dua kali. Dimana validasi yang pertama ialah lembar pengamatan keterlaksanaan permainan tradisional yang mendapat presentase 62,5% dengan kategori dapat digunakan dengan sedikit revisi dan setelah di revisi mendapat presentase 100% dengan kategori layak untuk di uji cobakan tanpa revisi. Validasi yang kedua ialah lembar pengamatan karakter komunikatif yang mendapat nilai presentase 87,5% dengan kategori dapat digunakan dengan sedikit revisi dan setelah di revisi mendapat presentase 100% dengan kategori layak untuk di uji cobakan tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan uji validitas yang dilakukan pada 30 anak mendapatkan hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa semua item nilai r-hitung ($y_1 = 0,592$, $y_2 = 0,737$, $y_3 = 0,722$) $>$ dari r-tabel (0,361), maka dari itu semua item nilai r-hitung valid. Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui ada pengaruh antara permainan tradisional terhadap katakter komunikatif siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji regresi linier yang diketahui nilai signifikansi sebesar $0,000 <$ dari nilai koefisien sebesar 0,05. Artinya permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter komunikatif di SDN Langasar I. Karakter komunikatif yang terbangun dengan permainan tradisional di SDN Langsar 1 ialah kemampuan siswa berkomunikasi, siswa dapat mendiskusikan, mengembangkan dan menyalurkan aspirasi serta pendapat-pendapat dalam bentuk lisan maupun bekerja sama dalam kelompok.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Karakter Komunikatif.

ABSTRACT

Oktavian, Aldi. 2020. *The Influence of Traditional Games in Forming a Communicative Character*. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Wiraraja University. Advisors: (1) Nisfil Maghfiroh Meita, M.Pd, (2) Ratna Novita Punggeti S.Pd., M.Pd.

This research was motivated by children who just sat in front of the television and played using the media without moving much. This not only affects the growth and physical development of the child but also affects the child's social, emotional and mental development. Children only do physical activities at school as part of the educational process. The objectives of this study were (1) to determine how the influence of traditional games at SDN Langsar 1 on communicative characters, (2) to determine the communicative characters at SDN Langsar 1. This research is a quantitative descriptive study. The population in this study were all 84 students at SDN Langsar 1. The sample taken in this study was all students at SDN Langsar 1 as many as 30 students from grade 1 to grade 6. The type of sample in this study was non-probability sampling, which means that sampling does not provide equal opportunities / opportunities for each element or member of the population to selected to be the sample. In this study, researchers used traditional game observation sheet instruments and communicative character observation sheets, which were validated twice by the validator lecturer. Where the first validation is the observation sheet on the implementation of traditional games which gets a percentage of 62.5% with a category that can be used with a little revision and after being revised it gets a percentage of 100% with a category worthy to be tested without revision. The second validation is the communicative character observation sheet which gets a percentage value of 87.5% with a category that can be used with a little revision and after being revised it gets a 100% percentage with a category that is feasible to be tested without revision. Furthermore, the validity test carried out on 30 children got the calculation results which showed that all items of the value of r-count ($y_1 = 0.592$, $y_2 = 0.737$, $y_3 = 0.722$) > from the r-table (0.361), therefore all items of r-value -count is valid. Based on the formulation of the problem above, it can be seen that there is an influence between traditional games on the communicative characteristics of students. This can be proven through the results of the linear regression test which show a significance value of 0.000 < from a coefficient value of 0.05. This means that traditional games have an effect on communicative characteristics at SDN Langasar I. The communicative character that is built up with traditional games at SDN Langsar 1 is the ability of students to communicate, students can discuss, develop and channel aspirations and opinions in oral form or work together in groups.

Keywords: *Traditional Games, Communicative Characters.*