

**MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PEMBENTUKAN
KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR**



**AYI RAHMAT
9904923003**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**SEKOLAH PASCASARJANA
PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

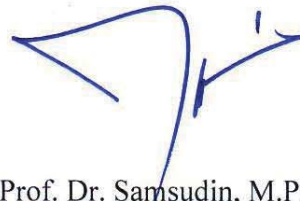
**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd.
Tanggal: 16-07-2026

Co-Promotor



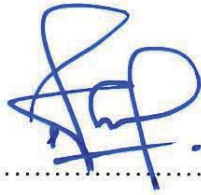
Prof. Dr. Samsudin, M.Pd.
Tanggal: 15-07-2026

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus
(Ketua)¹



21-07-2026

Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd
(Sekretaris)²



16-07-2026

Nama : Ayi Rahmat

No. Registrasi : 9904923003

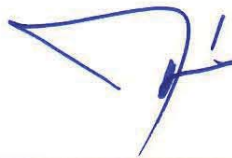
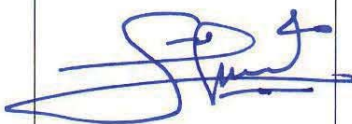
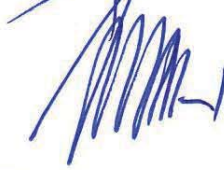
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Tgl. Lulus :

¹⁾ Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²⁾ Koordinator Prodi S3 Pendidikan Jasmani

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN
UJIAN TERTUTUP**

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. (Ketua)		21-07-2026
2.	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd. (Koordinator Prodi / Promotor)		16-07-2026
3.	Prof. Dr. Samsudin, M.Pd. (Co-Promotor)		15-07-2026
4.	Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd. (Penguji)		16-07-2026
5.	Prof. Dr. Drs. Hernawan, S.E., M.Pd. (Penguji)		16-07-2026
6.	Prof. Dr. Taufik Rihatno (Penguji)		16-07-2026
7.	Prof. Dr. Dindin Abidin, M.Si (Penguji Luar)		15-07-2026

Nama : Ayi Rahmat

Nomor Registrasi : 9904923003

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PEMBENTUKAN KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji kelayakan dan efektivitas model permainan tradisional dalam pembentukan kedisiplinan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, hingga uji efektivitas. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas atas (usia 10–12 tahun) di wilayah Bekasi Barat. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa masih berada pada kategori rendah sebesar 53,33%, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menanamkan nilai disiplin secara efektif. Produk yang dihasilkan berupa 26 variasi model permainan tradisional yang dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai kedisiplinan seperti ketaatan terhadap aturan, tanggung jawab, ketepatan waktu, dan kerja sama. Model yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli serta uji coba lapangan, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penerapan model permainan tradisional mampu meningkatkan kedisiplinan siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model permainan tradisional yang dikembangkan terbukti efektif dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam membentuk karakter disiplin siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model permainan tradisional, Kedisiplinan, Sekolah dasar, Pendidikan jasmani, Pendidikan karakter

Intelligentia - Dignitas

A TRADITIONAL GAMES MODEL FOR DEVELOPING DISCIPLINE IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to develop a product and examine the feasibility and effectiveness of a traditional games model in fostering discipline among elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model, which includes the stages of preliminary study, planning, initial product development, expert validation, small-group trials, large-group trials, and effectiveness testing. The participants were upper-grade elementary school students (aged 10–12 years) in the West Bekasi area. The results of the preliminary study revealed that students' discipline levels were still in the low category, reaching 53.33%, indicating the need for an innovative learning approach to effectively instill disciplinary values. The developed product consists of 26 variations of traditional game models designed by integrating discipline-related values such as rule compliance, responsibility, punctuality, and cooperation. The model has undergone expert validation and field testing and was therefore deemed feasible for implementation in elementary school physical education. The results of the effectiveness test indicated that the implementation of the traditional games model significantly improved students' discipline compared to conventional learning methods. Therefore, the developed traditional games model is proven to be effective and can be used as an alternative learning approach to foster discipline among elementary school students.

Keywords: Traditional games model, Discipline, Elementary school, Physical education, Character education

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayi Rahmat
NIM : 9904923003
Tempat/Tanggal Lahir : Garut, 20 April 1988
Jenjang : S3 (Doktor)
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Angkatan : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul penelitian "**Model Permainan Tradisional Untuk Pembentukan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar**" merupakan karya saya sendiri tidak mengandung unsur *plagiat* dan sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat tanpa unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 31 Juli 2026



Ayi Rahmat

SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ayi Rahmat
NIM	: 9904923003
Jenjang	: S3 (Doktor)
Program Studi	: S3/Pendidikan Jasmani
Angkatan	: 2023/2024
Semester	: 124 (Genap) Tahun Akademik 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan ujian terbuka dan perbaikan ujian tertutup untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 16 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



(Ayi Rahmat)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : AYI RAHMAT

NIM : 9904923003

Fakultas/Prodi : PASCASARJANA / PENDIDIKAN JASMANI

Alamat email : ayirahmat20488@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☐ Tesis ☒ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Model Permainan Tradisional Untuk Pembentukan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2026

Penulis

Ayi Rahmat

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan nikmat dan anugrah Nya yang senantiasa selalu diberikan kepada kita hamba Nya serta karena berkah dan hidayah Nya, penulis dapat menyelesaikan disertasi ini dengan judul “Model Permainan Tradisional Untuk Pembentukan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar” yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Doktor Pendidikan pada program Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan disertasi ini.

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kelancaran kepada penulis selama menuntut ilmu di Program Studi Doktor Pendidikan Jasmani Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Dedi Purwana, M.Bus, selaku Direktur PPs Universitas Negeri Jakarta beserta segenap jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Program Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ).
3. Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Kordinator S3 Pendidikan Jasmani Sekolah Pascasarjana UNJ, Sekaligus Promotor saya yang telah membimbing dan memberikan ijin penelitian, pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan yang tiada henti kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Prof. Dr. Samsudin, M.Pd selaku Co-Promotor yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan tiada henti kepada penulis dalam penyusunan disertasi ini.
5. Prof. Dr. Drs. Hernawan, S.E, M.Pd, Dr. Juriana, S.Psi., M.Si, dan Hartman Nugraha, M.Pd selaku ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menilai produk model ini.
6. Dosen Program Sekolah Pascasarjana UNJ Prodi Pendidikan Jasmani yang telah memberikan sejuta ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Keluarga besar: Bapak Dodo Hudori, Alm. Ibu Marliyah selaku orang tua kandung dan kakak Marlina, Ujang dan istri tercinta Desy Widyastuti dan kedua

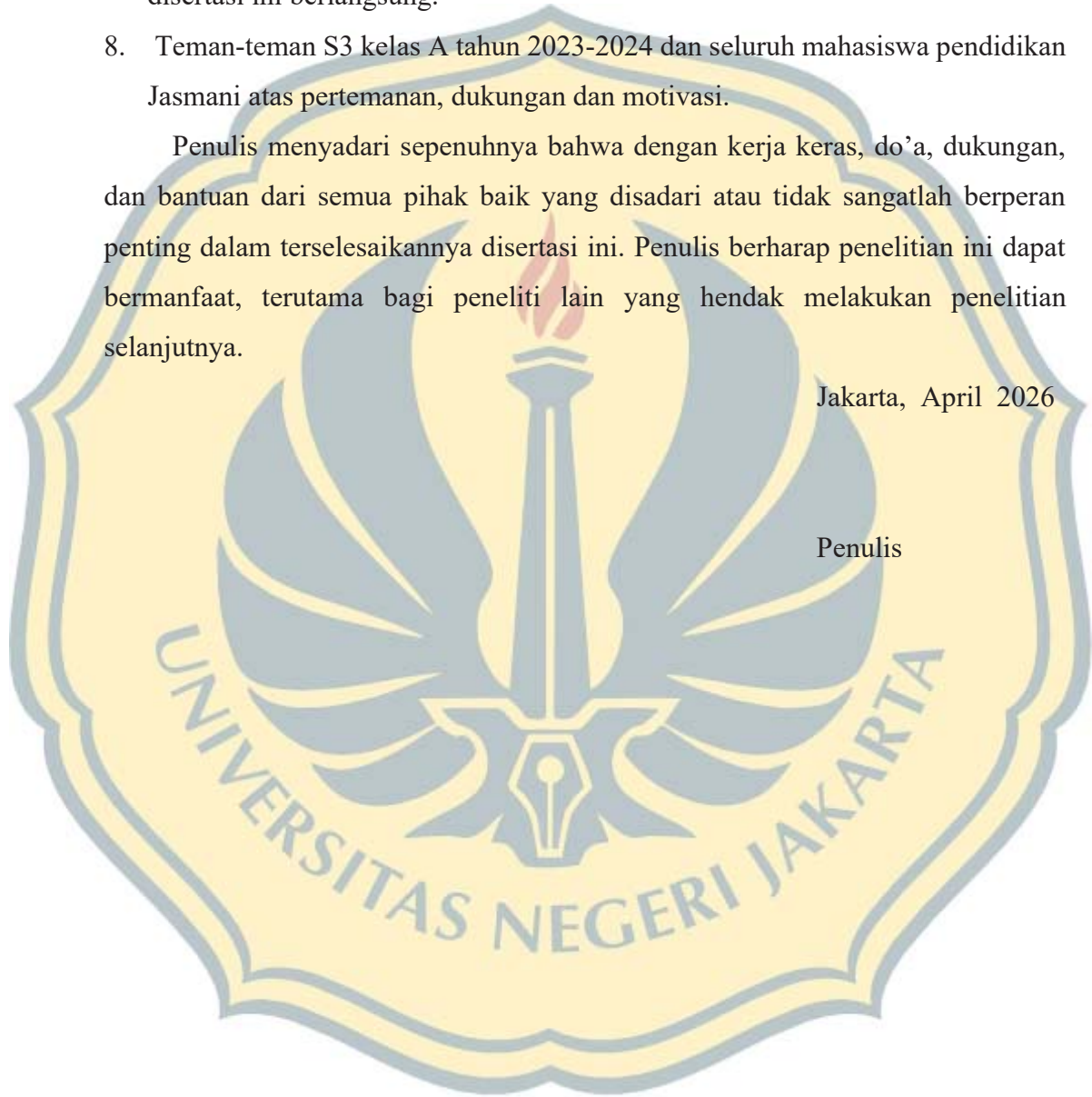
putri saya yaitu khansa adelia naifah, davina nurlatifah yang selalu memotivasi sehingga tesis ini selesai dan keluarga besar bapak Ade suhaeli selaku mertua saya yang telah memberikan dukungan penuh selama proses penyusunan disertasi ini berlangsung.

8. Teman-teman S3 kelas A tahun 2023-2024 dan seluruh mahasiswa pendidikan Jasmani atas pertemanan, dukungan dan motivasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dengan kerja keras, do'a, dukungan, dan bantuan dari semua pihak baik yang disadari atau tidak sangatlah berperan penting dalam terselesaikannya disertasi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat, terutama bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian selanjutnya.

Jakarta, April 2026

Penulis



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Perumusan Masalah.....	9
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEOROTIK.....	11
A. Konsep Pengembangan Model.....	11
1. Model Borg and Gall	15
2. Model Dick and Carey.....	19
3. Model Baker and Schutz.....	21
4. Model ADDIE	21
5. Model Bella H. Banathy	23
6. Model Instruksional (MPI)	24
7. Model Hannafin & Peck.....	25
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	28
1. Bermain dan Permainan.....	28
2. Permainan Tradisional.....	37
3. Belajar Gerak.....	56
4. Kedisiplinan.....	70
5. Konsep Perkembangan Anak.....	85

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas V	90
C. Hasil Penelitian yang Relevan	95
D. Kerangka Teoritik	98
E. Rancangan Model.....	101
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	105
A. Tujuan Penelitian	105
B. Tempat dan Waktu Penelitian	105
C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	106
1. <i>Research and Information collection</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	107
2. <i>Planning</i> (perencanaan)	107
3. <i>Develop Preliminary form of Product</i> (pengembangan draf produk awal).....	107
4. <i>Preliminary Field Testing</i> (uji coba lapangan awal).....	108
5. <i>Main Product Revision</i> (revisi hasil uji coba).....	108
6. <i>Main Field Testing</i> (uji lapangan produk utama).....	108
7. <i>Operational Product Revision</i> (revisi produk).....	108
8. <i>Operational Field Testing</i> (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan)	109
9. <i>Final Product Revision</i> (revisi produk final)	109
10. Dissemination and Implementasi (Diseminasi dan implementasi).....	109
D. Pengembangan Instrumen Validasi Model/Produk dan Uji Efektivitas	110
E. Validasi dan Pengujian Model/Produk	114
F. Analisis Data Penelitian	116
1. Jenis Data	116
2. Pengumpulan Data	116
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	121
A. Proses Pengembangan Model	121
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	121
2. Perencanaan Penelitian.....	123

3. Pengembangan Produk Awal.....	124
4. Uji Coba Kelompok Kecil	138
5. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	141
6. Uji Coba Kelompok Besar.....	144
7. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Besar	147
8. Uji Efektivitas Model	148
9. Revisi dan Penyempurnaan Produk Akhir	149
10. Desiminasi dan Implementasi.....	150
B. Hasil Pengembangan Model.....	150
1. Model Akhir yang dihasilkan	150
2. Kelayakan Model.....	188
3. Efektivitas Model	191
C. Pembahasan	195
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI.....	202
A. Simpulan.....	202
B. Implikasi	202
C. Rekomendasi	203
DAFTAR PUSTAKA	204

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Konsep Produk ADDIE.....	22
Tabel 2. 2	Perbandingan Model Pengembangan	27
Tabel 2. 3	Hasil Penelitian yang Relevan.....	96
Tabel 2. 4	Pembentukan Karakter Melalui Permainan.....	103
Tabel 3. 1	Lembar Validasi Model.....	110
Tabel 3. 2	Lembar Masukan/Saran terhadap Setiap Model Permainan	111
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Instrumen	114
Tabel 3. 4	Expert Judgment Kelayakan Model	115
Tabel 3. 5	Desain Penelitian dalam Uji Efektifitas Model	119
Tabel 3. 6	Pembagian <i>Score N-Gain</i>	120
Tabel 3. 7	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	120
Tabel 4. 1	Data Hasil Studi Pendahuluan	122
Tabel 4. 2	Draft Pertama Model yang Dikembangkan.....	124
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	126
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Permainan Tradisional.....	129
Tabel 4. 5	Hasil Validasi Ahli Psikologi	132
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Ahli Permainan	135
Tabel 4. 7	Ujicoba kelompok kecil n=40	139
Tabel 4. 8	Hasil keterlaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil.....	142
Tabel 4. 9	Ujicoba kelompok besar n=90.....	144
Tabel 4. 10	Produk Akhir Permainan Tradisional.....	151
Tabel 4. 11	Hasil Uji Normalitas.....	191
Tabel 4. 12	Hasil Uji Homogenitas	192
Tabel 4. 13	Uji-t Hasil Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar.....	192
Tabel 4. 14	Hasil uji Efektivitas	193
Tabel 4. 15	Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	194
Tabel 4. 16	Hasil Uji N-Gain Score	194

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Hasil Pra Penelitian Sikap Disiplin Peserta Didik	3
Gambar 1. 2	Density Visualization	7
Gambar 2. 1	Model Borg and Gall.....	16
Gambar 2. 2	Modal Design Dick and Carey	20
Gambar 2. 3	Tahapan MPI.....	24
Gambar 2. 4	Model Hannafin & Peck.....	25
Gambar 2. 5	Permainan Tradisional Gobak Sodor	49
Gambar 2. 6	Permainan ular dan naga	51
Gambar 2. 7	Permainan Tradisional Engklek	52
Gambar 2. 8	Permainan Tradisional Lompat Tali.....	54
Gambar 2. 9	Tahapan Belajar Gerak Fitts dan Posner Secara Kontinum	57
Gambar 2. 10	Proses dan Periode Perkembangan.....	87
Gambar 2. 11	Kerangka Teoretik Model Permainan Tradisional untuk pembentukan kedisiplinan siswa sekolah dasar	101
Gambar 2. 12	Rancangan Model Permainan Tradisional	103
Gambar 3. 1	Rumus Uji-t.....	119
Gambar 3. 2	Rumus <i>N-Gain Score</i>	119

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian dan Surat jawaban	212
Lampiran 2. Instrumen Angket Kedisiplinan.....	226
Lampiran 3. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen.....	230
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli	234
Lampiran 5. Data Pretest-Posttest kedisiplinan uji sekala kecil	239
Lampiran 6. Data <i>Pretest-Posttest</i> kedisiplinan uji sekala besar	242
Lampiran 7. Data <i>Pretest-Posttest</i> kedisiplinan uji efektivitas.....	250
Lampiran 8. Data Uji Efektivitas	258
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	267



Intelligentia - Dignitas