

PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Masrifah

TK Negeri Pembina Bululawang Kabupaten Malang

E-mail: masrifah17@yahoo.co.id,

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan (1) pendidikan karakter pada anak usia dini dan (2) hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi/pengamatan, catatan harian, dan dokumentasi. Hasil penelitian (1) meningkatnya pendidikan karakter pada anak usia dini dan (2) meningkatnya hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan. Dengan demikian permainan tradisional dapat meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan. Untuk itu pendidikan karakter dapat menggunakan berbagai pendekatan.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional

Banyaknya perilaku yang menyimpang (tindakan kriminal) dikalangan remaja saat ini, seperti perkelahian antar pelajar, pembunuhan, pelecehan seksual, pelecehan seorang siswa terhadap guru, perusakan milik orang lain, bahkan baru-baru ini terjadi pengeroyokan disalah satu lembaga PAUD di Kota Kediri yang dilakukan oleh anak usia 5 sampai 6 tahun terhadap anak usia 4 tahun. Akar dari semua tindakan yang jahat dan buruk, tindakan kejahatan, terletak pada hilangnya karakter. Karakter yang kuat adalah sandangan fundamental yang memberikan kemampuan kepada populasi manusia untuk hidup bersama dalam kedamaian serta membentuk dunia yang dipenuhi kebaikan dan kebajikan (Samani, 2013:41).

Istilah pendidikan karakter sering diidentikkan dengan sifat-sifat yang menonjol atau kepribadian pada diri seseorang (Kemdikbud, 2015:3).

Sementara menurut kamus besar bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, dan watak (Wibowo, 2013:8). Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai kepada pendidik, peserta didik, dan tenaga kependidikan, baik formal, non formal maupun informal. Pendidikan karakter meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, kebangsaan, sehingga menjadi manusia seutuhnya (Kemdikbud, 2015:3).

Pendidikan karakter perlu ditanamkan bagi anak sejak dini. Anak usia dini adalah anak yang sedang memasuki masa perkembangan yang sangat penting dan berharga, karena masa ini merupakan masa yang sangat fundamental bagi perkembangan anak, waktu yang tepat dalam proses pembentukan dan pengembangan pribadi anak (Kemdikbud, 2015:44). Sejak dini selain anak perlu mendapatkan rangsangan dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, anak juga memerlukan pembinaan karakter yang dibangun melalui berbagai jenis kegiatan yang ada di sekolah, antara lain dengan mengajak anak merapikan sendiri alat permainan, melakukan kegiatan ke kamar sendiri dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena di atas semakin dirasa perlunya pendidikan karakter di Taman Kanak-kanak. Dari hasil pengamatan di sekolah pada akhir-akhir ini, perilaku anak menyimpang dari nilai karakter. Contoh perilaku tersebut misalnya membentak dan melototi guru ketika ditegur, suka berkelahi, bermain sendiri ketika guru bercerita, melempar benda ke arah guru dengan sengaja, memberikan benda dengan cara melempar kepada guru atau teman, tidak adanya rasa hormat lagi kepada guru, bergurau dengan teman ketika kegiatan upacara bendera meskipun diberitahu oleh guru, bermain sendiri ketika melakukan senam pagi, bahkan berlari-lari waktu kegiatan senam. Hal ini menyebabkan hasil belajar anak menurun baik secara akademik maupun non akademik. Akar

permasalahan ini terjadi karena faktor lingkungan, pola asuh orang tua, dan media sosial yang semakin canggih. Anak-anak sekarang tidak pernah lagi bermain tradisional seperti jaman dulu, anak lebih suka bermain *hanphone*, komputer bahkan pergi ke warnet tanpa pengawasan orang tua.

Orang tua merasa bangga apabila anaknya bisa mengoperasikan *hanphone* atau komputer, tidak jarang anak TK bermain *hanphone* atau *tablet* ketika diantar orang tua ke sekolah. Apalagi orang tua yang sibuk bekerja, mereka memfasilitasi anaknya dengan *hanphone* atau *tablet* yang lebih canggih dari apa yang dimiliki guru. Orang tua berharap agar anaknya tidak bermain di luar rumah, hal ini yang membuat tingkah laku anak semakin jauh dari nilai-nilai karakter. Anak-anak lebih suka meniru segala perilaku yang dilihat pada media sosial dari pada apa yang diberikan guru di sekolah, sehingga anak tidak lagi mengenal permainan tradisional yang merupakan permainan khas daerah.

Permainan tradisional sesungguhnya sama tuanya dengan usia kebudayaan kita. Mereka adalah bagian yang tak terpisahkan dari kebudayaan tersebut. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama, sportifitas, kejujuran dan kreatifitas (Alvyanto, 2012). Beragam permainan tradisional yang diminati pada jaman dulu, seperti petak umpet, ular naga, jamuran, bermain kelereng, bola bekel, lompat tali, bentengan dan sebagainya. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Khasanah, 2011).

Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Sehingga secara tidak langsung nilai-nilai karakter akan tumbuh dan tertanam kuat dalam jiwa anak melalui permainan tradisional. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan (1) pendidikan karakter pada anak usia dini dan (2) hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan.

PEMBAHASAN DAN SOLUSI

Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Bululawang Kabupaten Malang, kelompok B2 dengan jumlah siswa 26 anak. Penelitian dilakukan selama dua bulan, yaitu pada bulan September sampai Oktober, dengan dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dua kali tatap muka. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dalam kegiatan perencanaan peneliti menyusun skenario pembelajaran, memilih jenis permainan tradisional yang tepat, menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama penelitian berupa RPPH, berdiskusi dengan teman sejawat untuk menentukan instrumen pengumpulan data serta menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah disusun. Pembelajaran dilakukan di luar kelas dengan dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dua kali tatap muka. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh satu orang guru sebagai teman kolaborasi untuk melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama melaksanakan penelitian. Kegiatan selanjutnya adalah refleksi yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas data yang terhimpun sebagai bentuk tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan

langkah ini akan dapat diketahui perubahan yang terjadi dan dilakukan telaah mengapa, bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan.

Sumber data penelitian ini berupa hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, baik kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun anak. Data berupa semua komponen yang ada di lokasi penelitian, dalam hal ini terdiri dari guru, anak, respon anak ketika mengikuti permainan tradisional, perubahan tingkah laku anak dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi/pengamatan, catatan harian, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa format observasi dan dokumen. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan dengan ketekunan pengamatan. Kegiatan analisis data dimulai dari *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan penarikan kesimpulan *conclusion drawing/verification* (kesimpulan).

Peningkatan pendidikan karakter dan hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan melalui permainan tradisional di TK Negeri Pembina Bululawang Kabupaten Malang tahun pelajaran 2016/2017 dideskripsikan pada paparan data berikut.

Siklus 1

Perencanaan

Perencanaan siklus 1 didasarkan atas refleksi hasil observasi tentang tingkah laku anak selama masuk kelompok B2. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru mulai Juli 2016, terdapat dua permasalahan utama pada kelompok B2. Permasalahan tersebut adalah (1) perilaku yang menyimpang pada anak kelompok B2 dan (2) hasil belajar yang menurun dalam semua lingkup perkembangan yang terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Sebelum penelitian dilakukan uji coba terlebih dahulu melalui kegiatan bermain lompat tali. Pada kegiatan ini anak antusias dan

senang dalam bermain, anak aktif mengikuti kegiatan sampai selesai. Dari hasil uji coba ini, pada tahap perencanaan peneliti bersama teman kolaboratif berdiskusi untuk menyusun RPPH, menentukan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, memilih permainan tradisional yang diminati anak, membuat jadwal kegiatan, menentukan tempat untuk kegiatan, membuat instrumen observasi dan menyiapkan alat-alat yang akan digunakan.

Pelaksanaan Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan secara bersama, karena peneliti berperan sebagai guru kelompok B2 TK Negeri Pembina Bululawang. Murid kelompok B2 berjumlah 26 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Dari 26 anak tersebut 1 anak *down sindrom*, 1 anak *agresif*, 1 anak *temper tantrum*, 5 anak selalu acuh tak acuh yaitu sering bermain sendiri, 5 anak dapat konsentrasi dengan baik dan selalu memperhatikan, sedangkan 13 anak yang lain terkadang ikut ngobrol sendiri terkadang juga patuh.

Kegiatan yang dilakukan observer dalam hal ini adalah mengamati semua aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah disiapkan Adapun kegiatan yang diamati adalah (1) ketika anak mengikuti permainan tradisional; (2) aktivitas anak mulai dari kegiatan awal sampai akhir, dan (3) data hasil belajar anak. Selain lembar observasi peneliti dan guru juga mencatat semua kejadian dalam kegiatan pembelajaran yang tidak terdapat dalam instrumen observasi serta mendokumentasikan setiap kegiatan.

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus 1 dilaksanakan hari Kamis tanggal 15 September 2016, pertemuan pertama dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang sudah direncanakan pada RPPH. Kegiatan diawali dengan

berdoa sebelum kegiatan, salam, absensi dan menyanyi. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dan bercerita tentang ular naga, kemudian guru menerangkan kepada anak-anak tentang peraturan dan tata cara bermain ular naga. Dalam bermain ular naga ini, 2 anak menjadi ular dan membuat terowongan dengan kedua tangannya bergandengan, sedangkan anak yang lain berbaris melewati terowongan itu sambil menyanyi. Apabila lagu yang dinyanyikan selesai dan anak tertangkap dalam terowongan, maka anak tersebut memilih untuk ikut siapa, misalnya yang satu menjadi ular kobra dan yang satu ular sanca. Kegiatan itu dilakukan secara berulang-ulang sampai semua anak habis. Setelah itu setiap kepala ular menghitung anggotanya, yang jumlahnya sedikit maka itu yang kalah dan mengejar anggota ular lawan untuk ditangkap menjadi ekornya sampai semua tertangkap. Kegiatan diakhiri dengan diskusi dan berdoa pulang.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua siklus 1 dilaksanakan pada hari jumat tanggal 23 September 2016. Kegiatan diawali dengan berdoa sebelum kegiatan, salam, absensi dan menyanyi. Pada pertemuan kedua ini ada 2 anak yang tidak masuk. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan bercerita tentang rusa. Pada pertemuan kedua ini permainan yang akan dilakukan adalah rusa dan rumahnya. Guru menerangkan kepada anak-anak tentang peraturan dan tata cara bermain rusa dan rumahnya. Pada permainan ini, anak berhitung terlebih dahulu dari 1 sampai 3. Anak yang menyebutkan angka 1 dan 2 menjadi rumah, sedangkan anak yang menyebutkan angka 3 menjadi rusa. 2 anak yang menjadi rumah membuat terowongan dengan cara bergandengan tangan diangkat ke atas.

Tata cara bermain rusa dan rumahnya adalah dengan mendengarkan aba-aba dari guru. Jika guru mengatakan ada binatang buas maka rusa berlari mencari rumah yang kosong secara horisontal, apabila guru mengatakan terjadi kebakaran, anak yang menjadi rumah mencari rusa dengan cara berlari bergandengan secara horisontal,

sedangkan anak yang menjadi rusa tetap jongkok ditempatnya. Untuk rusa yang tidak mendapatkan rumah, maka anak tersebut mendapat hukuman sesuai permintaan anak yang lain, misalnya menyanyi, bersyair, joget atau yang lainnya. Begitu juga untuk rumah yang tidak mendapatkan rusa juga mendapat hukuman yang sama. permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sesuai kesepakatan bersama. Kegiatan ditutup dengan berdoa dan pulang.

Siklus 2

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus 2 dilaksanakan hari Rabu tanggal 5 Oktober 2016, kegiatan diawali dengan berdoa sebelum kegiatan, salam, absensi dan menyanyi. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dan membacakan buku cerita tentang kucing dan tikus. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan, anak-anak diajak keluar kelas dan berteduh di bawah pohon, lalu guru menerangkan aturan permainan.

Pada siklus 2 pertemuan pertama ini bermain petak umpet. Dalam permainan petak umpet ini, satu anak menjadi penjaga pohon sedangkan anak yang lain bersembunyi ke tempat yang tidak terlihat oleh penjaga pohon. Sebelum permainan dilakukan, terlebih dahulu semua anak melakukan hompimpa sampai tinggal satu anak. Dan anak yang terakhir itulah yang menjadi kucing untuk menjaga pohon yang telah ditentukan. Kucing menutup matanya sambil menghadap kearah pohon sambil menghitung 1 sampai 10. Setelah hitungan ke 10, kucing mencari anak yang bersembunyi sambil menyebutkan nama anak lalu lari untuk memegang pohon yang dijaga. Apabila yang memegang pohon didahului anak yang bersembunyi, maka kucing jadi lagi. Tetapi apabila kucing terlebih dahulu memegang pohon yang dijaga, maka kucing memanggil semua anak sampai habis.

Karena kebun dan halaman sekolah sangat luas, maka guru membeikan batasan kepada anak untuk bersembunyi, agar anak yang jadi

tidak kesulitan untuk mencari. Demikian permainan dapat diulang berkali-kali sesuai kebutuhan. Kegiatan diakhiri dengan menyanyi, berdoa dan pulang.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Oktober 2016, kegiatan diawali dengan berdoa sebelum kegiatan, salam, absensi dan menyanyi. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan bercerita tentang pengalaman anak di rumah.

Pada siklus 2 pertemuan kedua ini bermain bentengan. Sebelum permainan dilakukan guru membuat garis vertikal sebanyak 5 garis, jarak antara garis yang satu dengan yang lain sekitar 1 m². Permainan bentengan ini dilakukan secara berkelompok. Dimana setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 anak. Satu kelompok menjaga benteng dan satu kelompok berusaha untuk memasuki benteng. Karena anak yang masuk hari ini 26 anak, maka guru membagi menjadi 6 kelompok, sehingga permainan dilakukan secara bergantian selama 3 tahap.

Guru bersama observer memberikan contoh terlebih dahulu cara melakukan permainan bentengan. Sebelum permainan dilakukan salah satu anak dari masing-masing kelompok melakukan hompimpa, siapa yang tersisa itu yang menjadi penjaga benteng. Permainan bentengan tahap pertama dimulai kelompok yang dipimpin oleh Robi menjadi penjaga benteng dan kelompok yang dipimpin oleh Zeke berusaha memasuki benteng. Apabila salah satu anggota kelompok yang menerobos benteng tertangkap, maka mereka bergantian menjaga benteng. Tetapi kalau penjaga benteng tidak dapat menangkap lawan, maka penjaga benteng tetap menjadi penjaga. Demikian permainan dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan dan permintaan anak.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Negeri Pembina Bululawang, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan pendidikan karakter dan meningkatkan hasil belajar anak

dalam enam lingkup perkembangan antara lain nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Hasil belajar anak sebelum dan sesudah penelitian terdapat dalam tabel1 dan tabel 2.

Tabel 1 Perbandingan Karakter Anak Sebelum Tindakan dan Sesudah Tindakan

Lingkup Perkembangan	Sebelum tindakan	Sesudah tindakan
Religius	C	B
Jujur	C	B
Toleransi	K	B
Disiplin	K	B
Kerja Keras	C	B
Kreatif	C	B
Mandiri	C	B
Demokratis	K	B
Rasa ingin tahu	C	B
Semangat kebangsaan	K	B
Menghargai prestasi	C	B
Bersahabat/Komunikatif	K	B
Cinta damai	C	B
Peduli lingkungan	C	B

Lingkup Perkembangan	Sebelum tindakan	Sesudah tindakan
Peduli sosial	C	B
Tanggung jawab	K	B

Keterangan:

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Anak Sebelum Dan Sesudah Tindakan

Lingkup Perkembangan	Sebelum tindakan	Sesudah tindakan
Nilai agama dan moral	MB	BSH
Sosial emosional	MB	BSB
Kognitif	BSH	BSB
Bahasa	MB	BSB
Fisik motorik	BSH	BSB
Seni	MB	BSB

Keterangan:

BB : Anak melakukannya kegiatan dengan contoh guru atau kurang

- MB : Anak melakukannya masih diingatkan dan dibantu guru atau cukup
- BSH : Anak sudah melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa diingatkan atau baik
- BSB : Anak sudah melakukannya secara mandiri dan dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai indikator atau sangat baik.

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa nilai karakter sebelum tindakan menunjukkan hasil cukup dan kurang dan setelah dilakukan tindakan nilai karakter anak menunjukkan hasil baik. Sedangkan pada tabel 2 dapat di ketahui bahwa sebelum dilakukan tindakan hasil nilai agama dan moral mendapatkan nilai MB, sosial emosional BSH, kognitif BSH, bahasa MB, fisik motorik BSH dan seni MB, sedangkan setelah dilakukan tindakan hasil nilai yang didapat oleh anak menunjukkan hasil yang sangat memuaskan yaitu untuk nilai agama dan moral BSH, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni mendapat nilai BSB yang berarti anak dapat berkembang sangat baik.

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Samani, 2013:52). Dalam proses perkembangan dan pembentukannya karakter seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan (*nurture*) dan faktor bawaan (*nature*) (Wibowo, 2013:11).

Berdasarkan paparan data di atas dapat diketahui bahwa semua permainan tradisional yang sudah dilakukan dapat membentuk karakter pada diri anak antara lain adalah: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab (Samani, 2013:52).

Selain membentuk nilai karakter pada diri anak, permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar anak antara lain adalah; nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Beberapa ahli mengatakan bahwa bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar. Bermain dan belajar untuk anak merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus terjadi dalam kehidupannya. Melalui bermain yang menyenangkan, seorang anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang banyak (Wijaya, 2012:8.5). Bermain bagi anak-anak membantu mereka memahami dan mempraktikkan kemampuan pengembangan rasa, intelektual, sosial dan keterampilan sosial. Bermain juga harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak (Kemdikbud, 2015:161).

Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut dalam nilai agama dan moral antara lain adalah: (1) mendengarkan dan memperhatikan teman/orang lain berbicara, (2) bersikap jujur, (3) senang menolong, dan (4) menyebutkan dan menunjukkan perbuatan yang benar dan yang salah. Untuk perkembangan kognitif antara lain adalah: (1) membilang, (2) mengurutkan bilangan, (3) mengenal kumpulan benda banyak dan sedikit, sama dan tidak sama, (4) mengungkapkan sebab-akibat, dan (5) memperkirakan waktu berikutnya. Sedangkan dalam pengembangan bahasa adalah: (1) melakukan 3-5 perintah secara berurutan dan benar, (2) menjawab pertanyaan tentang informasi yang benar, (3) berani bertanya secara lisan, (4) menunjukkan dan menyebutkan gerakan-gerakan misalnya : duduk, jongkok, berlari, (5) menunjukkan dan memberikan keterangan yang berhubungan dengan posisi, keterangan tempat misalnya : di luar, di bawah, di depan, di belakang, di kiri, di kanan, dan (6) mengungkapkan pendapat secara sederhana. Untuk aspek sosial emosional antara lain adalah; (1) dapat melaksanakan tugas kelompok, (2) senang bermain dengan teman, (3) saling membantu sesama teman,

(4) sabar menunggu giliran, (5) mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, dan (6) mentaati peraturan permainan. Sedangkan untuk fisik motorik antara lain adalah: (1) berjalan, (2) berlari, (3) melompat, dan (5) jongkok dan duduk. Dengan demikian permainan tradisional dapat meningkatkan pendidikan karakter pada anak usia dini dan meningkatkan hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan.

Kesimpulan

Bertolak dari temuan penelitian dan pembahasan, hasil penelitian tentang peningkatan pendidikan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Permainan tradisional dapat meningkatkan pendidikan karakter pada anak usia dini yang meliputi nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan bahwa sebelum penelitian tindakan nilai karakter anak menunjukkan nilai kurang (K) dan cukup (C), tetapi setelah dilakukan penelitian tindakan nilai karakter anak menjadi meningkat dengan nilai baik (B) dan (2) meningkatnya hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan yang terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Hal ini dibuktikan dari perolehan data sebelum dilakukan tindakan hasil nilai agama dan moral mendapatkan nilai MB, sosial emosional BSH, kognitif BSH, bahasa MB, fisik motorik BSH dan seni MB, sedangkan setelah dilakukan tindakan hasil nilai yang didapat oleh anak menunjukkan hasil yang sangat memuaskan yaitu untuk nilai agama dan moral BSH, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni mendapat nilai BSB yang berarti anak dapat berkembang sangat baik. Dengan demikian permainan tradisional dapat meningkatkan pendidikan karakter untuk anak usia dini dan hasil belajar anak dalam enam lingkup perkembangan.

Harapan Penulis

Untuk mewujudkan pendidikan karakter di Taman Kanak-kanak, agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai harapan yaitu menjadi generasi penerus yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila, hendaknya pendidikan di Taman Kanak-kanak (1) menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini melalui berbagai pendekatan, dan (2) mengenalkan permainan tradisional kepada anak Indonesia, dimana dalam permainan tradisional ini terdapat beberapa nilai karakter yang dapat dikembangkan. Selain itu dunia anak adalah dunia bermain, bagi anak bermain adalah belajar yang paling menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Alvyanto, E.S. 2012. *Permainan Tradisional* (online). Diakses tanggal 31 Oktober 2016, dari <http://alvyanto.blogspot.co.id/2012/10/permainan-tradisional..html?m=1>
- Kemdikbud, 2015. *Materi Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru TK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Khasanah, I. Prasetyo, A. Rakhmawati, E. 2011. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No 1 (online). Diakses tanggal 17 April 2016.
- Samani, M. Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wibowo, A.. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, W.D. 2012. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:

Universitas Terbuka.

18 permainan tradisional terpopuler di jamanya. Diunduh pada tanggal

30 Oktober 2016, dari [http://porosbumi.com/permainan-](http://porosbumi.com/permainan-tradisional)

[tradisional](http://porosbumi.com/permainan-tradisional)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya karya ilmiah yang saya susun sebagai syarat untuk mengikuti Simposium GTK ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya ilmiah di tempat lain maupun dipublikasikan.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan karya ilmiah yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian karya ilmiah ini bukan hasil karya saya sendiri atau sebagian atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Mengesahkan,
Kepala TKN Pembina Bululawang



Nurani, M.Pd
NIP. 19660320 198603 2 009

Malang, 11 November 2016
Peserta Simposium



Mastifah, M.Pd
NIP. 19710418 200604 2 013