



# IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

**Nila Fitria**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Psikologi dan Pendidikan,  
Universitas Al Azhar Indonesia, Jalan Sisingamangaraja Kebayoran Baru  
Jakarta Selatan 12110  
nilafitria84@gmail.com

## Abstrak

Pendidikan karakter merupakan ciri khas setiap anak di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Implementasi pendidikan karakter yang dibuat oleh sekolah diupayakan agar dapat membentuk karakter anak yang baik. TK Raudlatul Azhar merupakan sekolah TK yang menerapkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Karakter yang dikembangkan mencakup kecintaan terhadap Tuhan YME, disiplin, berani, jujur, tanggung jawab, dan kerja keras. Permainan tradisional yang dilakukan adalah taplak gunung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional di TK Raudlatul Azhar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data pada penelitian ini ialah kepala sekolah, guru TK A, dan guru TK B. Hasil penelitian ini ialah pendidikan karakter yang diterapkan melalui permainan tradisional menunjukkan peran guru dalam memotivasi anak untuk bermain permainan tradisional dan anak berperan sebagai individu yang belajar untuk berkarakter baik.

**Keywords:** pendidikan, karakter, permainan tradisional, anak TK

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan zaman dan teknologi memberikan dampak pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Terpaparnya teknologi menjadi tantangan bagi orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak. Orang tua tidak hanya harus menghadapi segala tantangan dan tuntutan yang timbul seiring dengan perkembangan anak dalam setiap siklus kehidupannya (Carter&McGoldrick dalam Ctaigh, 1986), tetapi juga harus berjuang dengan kondisi politik, social dan ekonomi yang berpotensi besar melemahkan kemampuan mereka untuk memberikan dukungan yang tepat untuk anak-anak (Evans, Judith L, 2006). Sehingga orang tua dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan anaknya.

Dalam memenuhi kebutuhan anak, orang tua memberikan fasilitas berupa *gadget* karena dianggap lebih efisien dan instan. Tentunya dampak dari penggunaan *gadget* mempengaruhi perkembangan anak seperti penggunaan *smartphone* yang tidak ada batasan waktu, gangguan pada kesehatan mata, kemampuan motorik kasar anak berkurang, dan sosialisasi anak semakin berkurang. Berkurangnya sikap social kepada anak menjadi salah satu tidak terbentuknya karakter yang positif. Anak menjadi acuh tak acuh dengan lingkungan sosialnya. Tidak peduli dan merasa bukan bagian dari tanggung jawabnya sebagai makhluk social. Seperti yang telah dicontohnya dilingkungan masyarakat seperti perilaku kekerasan, pembegalan, dan juga penculikan. Hal tersebut

menggambarkan betapa lemahnya karakter bangsa Indonesia. Padahal untuk menjadi negara maju, tentunya kita harus memiliki karakter yang kuat.

Pendidikan karakter di Indonesia yang ditanamkan sejak bangku taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi dapat dikatakan kurang berhasil menurut Ketua Umum Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia yang dikutip rebpulika.co.id. hal tersebut menjadi masalah terbentuknya karakter anak. Permasalahan yang tampak pada karakter anak dikarenakan tidak sinerginya antara pendidikan di rumah dan di lembaga sekolah. Melihat fenomena yang terjadi, peneliti akan melakukan penelitian penerapan pendidikan karakter melalui permainan tradisional yaitu taplak gunung. Diterapkan dalam bermain, karena melalui bermain anak akan mendapatkan kesenangan. Dengan bermain anak akan mempertajam panca inderanya melalui organ mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah. Melalui bermain juga anak akan mendapatkan pengalaman. Permainan tradisional taplak gunung merupakan permainan rakyat yang tetap membudaya di lembaga pendidikan. Melalui permainan taplak gunung, akan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta membentuk karakter anak. Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Implementasi Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional.

### **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi fokus penelitian secara umum adalah “ Penerapan Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional”. Adapun sub fokus dalam penelitian tentang penerapan pendidikan karakter melalui permainan tradisional adalah :

1. Bagaimana perencanaan pendidikan karakter melalui permainan tradisional taplak gunung ?
2. Karakter apa saja yang muncul pada permainan tradisional taplak gunung?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan pendidikan karakter melalui permainan tradisional taplak gunung, yaitu :

1. Mendeskripsikan peran guru dalam menerapkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional taplak gunung.
2. Mendeskripsikan karakter yang terbentuk ketika bermain taplak gunung

### **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan kepada guru tentang menerapkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Salah satu metode bermain yang menyenangkan yang dapat diterapkan untuk membentuk pendidikan karakter anak.

- b. Mahasiswa/I PAUD

Sebagai calon guru menjadi salah satu referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta keterampilan dalam mengajar dalam menerapkan pendidikan karakter.

## **KAJIAN TEORI**

## Pengertian Pendidikan Karakter

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Kemendikbud, 2013). Menurut Suyatno karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat bangsa, dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang dibuat (Ansori, 2007).

Karakter (Nurhayati, 2017) akhlaq-khuluq dalam terminology Islam merupakan perilaku menetap pada kepribadian seseorang yang menjadi keunikan orang tersebut. Karakter menurut Jakoeb Ezra (dalam buku Nusla, 2015) mengatakan bahwa karakter adalah kekuatan untuk bertahan pada masa sulit.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga memiliki nilai dan karakter dalam probadinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan warga

Negara yang religius, jujur, disiplin, nasionalis, produktif, kreatif, dan sebagainya melalui pendidikan olah hati, olah otak, dan olah fisik (Kemendikbud, 2013). Pendidikan karakter (Nurhayati, 2017) adalah merupakan suatu upaya dan langkah yang dirancang dan diarahkan bagi terbentuknya perilaku individu yang berpatokan pada nilai-nilai moral tentang yang benar dan salah serta yang baik dan buruk sebagai landasan perilaku positif.

Menurut Papalia (dalam buku Nurhayati, 2017), faktor yang mempengaruhi karakter manusia :

- a. Faktor Hereditas, bawaan sejak lahir (*nature*) yang diturunkan dari unsur gen kedua orang tua. Contohnya bentuk tubuh, warna kulit, tempramen, dan lainnya.
- b. Faktor lingkungan (*nurture*) serta kematangan biologis

Strategi pembentukan karakter, antara lain (Nurhayati, 2017):

1. Orang tua memberikan bimbingan, topangan, dan tuntutan pada anak untuk melakukan tindakan yang benar. Terutama saat anak mengalami situasi sulit dengan pilihan-pilihan tindakan yang perlu dilakukannya dalam menghadapi situasi tertentu.
2. Keteladanan (*modeling*) dari orang tua melalui kesiapan memperlihatkan sikap dan perbuatan yang benar dan baik saat berinteraksi dengan anak. Orang tua selalu mengedepankan integritas dan konsistensi, satu kata dan perbuatan.
3. Menjelaskan aturan perilaku tentang yang baik dan benar, perbuatan yang buruk dan tercela, dan yang tidak boleh dilakukan. Penjelasannya tersebut hendaknya dikaitkan dengan landasan ajaran Islam, yaitu hubungan dengan Allah serta aturan dan pedoman hidup yang diturunkannya melalui Rasul, berupa kitab suci Al Quran sebagai pegangan hidup muslim
4. Menerapkan aturan tentang yang benar dan salah, baik dan buruk, yang dijadikan patokan perilaku sehari-hari, baik oleh anak maupun seluruh anggota keluarga di rumah. Penerapan aturan ini memerlukan konsistensi penerapan hukuman atas pelanggaran yang diperbuat dan hal itu berlaku untuk semua anggota keluarga.

Lain halnya menurut Nay Hanapov (dalam buku Nurlah 2015) mengatakan bahwa pembentukan karakter adaah roh pendidikan. Hal ini mengandaikan bahwa pendidikan yang dilakukan tanpa dibarengi pembentukan karakter sama halnya dengan jasad tanpa jiwa.

Tujuan dasar pembentukan karakter menurut Sahrudin (dalam buku Nurla, 2015) membentuk pribadi-pribadi yang berakhlak mulia, toleran, senang membantu, gotong royong, bermental tangguh dan kompetitif, serta senantiasa memiliki ketertarikan terhadap ilmu pengetahuan.

Terdapat 18 nilai pendidikan karakter di sekolah, yaitu ([www.paud.id](http://www.paud.id)):

1. Religius  
Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur  
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan
3. Toleransi  
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4. Disiplin  
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5. Kerja Keras  
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif  
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7. Mandiri  
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8. Demokratis  
Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9. Rasa Ingin Tahu  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dai sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan  
Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air  
Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
12. Menghargai Prestasi  
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat /komunikatif  
Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain
14. Cinta Damai  
Sikap, perkataan, an tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya'

16. Peduli Lingkungan

sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, seharusnya di lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, budaya), Negara dan Tuhan YME

Ruang lingkup pendidikan karakter (Puskur, 2011) meliputi dua aspek yang dimiliki manusia, yaitu aspek ke dalam dan aspek keluar. Aspek ke dalam atau aspek potensi meliputi aspek kognitif (olah pikir), afektif (olah hati), dan psikomotor (olah raga. Aspek keluar yaitu aspek manusia dalam konteks sosiokultur dalam interaksinya dengan orang lain yang meliputi interaksi dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Masing-masing aspek memiliki ruang yang berisi nilai-nilai pendidikan karakter. Ruang sekolah sebagai salah satu tempat untuk membentuk pendidikan karakter anak.

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dahulu. Menurut Ulker &Gu (2004) : *traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subject. Example 1: most traditional plays come with a rich historical content that would be very helpful when initiating a history class. Example 2 : some traditional plays involve actually building the toy ( building flutes from bamboo), which enhances childrens physical abilities.*

Maka permainan tradisional adalah permainan yang sesuai dengan perkembangan dan permainan tradisional memiliki keuntungan ketika mengajar mata pelajaran. Guru dapat mengembangkan perkembangan anak melalui permainan tradisional. Menurut Dockett & Fler (2000), bahwa *within their play, children adopt roles and rules that have a social and cultural base.* Selama anak bermain, anak-anak mengadopsi peran dan aturan yang memiliki basis social dan budaya. Jadi permainan tradisional adalah permainan berbasis budaya yang dapat mengembangkan perkembangan anak.

Bishop & Curtis (2001) dalam buku Iswinarti (2017) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai "baik", "positif", "bernilai", dan "diinginkan". Akbari *et al.* (2009) yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dan industrialisasi. Parbelas (dalam Lavega, 2007) menutarakan hal yang sama bahwa permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai social yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Permainan tradisional juga merupakan permainan yang

mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya local sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi sebuah budaya (Dharmamulya, 2008).

Dharmamulya (2004) (dalam buku Iswinarti, 2017) membedakan karakteristik permainan tradisional menjadi 3 kelompok, yaitu :

- 1) Bermain dan bernyanyi  
Dalam kelompok permainan ini para pemain menyanyikan lagu dan berdialog di tengah-tengah permainan. Permainan yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan mengandung nilai rekreasi interaksi social. Contohnya permainan wak-wak gung atau krupukan, cublak-cublak suweng, jamuran, dan lain- lain.
- 2) Bermain dan berpikir  
Permainan yang menuntut anak harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur strategi untuk memecahkan masalah. Contohnya permainan dakon, dam-daman, congklak lidi, dan lain-lain.
- 3) Bermain dan berkompetisi  
Permainan yang mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Akhir dari permainan ini adalah menang atau kalah. Contohnya permainan gobag sodor, engklek, bentengan, dan lain-lain.

Bishop & Curtis (2001) (dalam buku Iswinarti, 2017) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang sarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imaginative, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Klasifikasi permainan tradisional yang lebih lengkap dikemukakan oleh Lavega (2007) yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori :

- 1) Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut di antara para pemain. Misalnya : yoyo, lompat engklek, layang-layang.
- 2) Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya. Misalnya permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, atau permainan yang membutuhkan nyanyian bersama saling bersahutan.
- 3) Permainan yang mempunyai lawan :
  - a) Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain
  - b) Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Dibedakan menjadi :
    - (i) Perlawanan yang simetris, misalnya : bergulat, bertempur dengan tongkat, saling menendang bola, saling melempar dan mengkap *shuttlecock* dengan raket kecil
    - (ii) Perlawanan yang tidak simetris, misalnya : ponco
  - c) Semua lawan semua, yaitu perlawanan antar semua pemain. Misalnya : berebut bola, balap karung
- 4) Permainan kerjasama-perlawanan
  - a) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antar dua tim. Ada 2 kemungkinan, yaitu:
    - (i) Perlawanan yang simetris, misalnya: bentengan, kasti, gobag sodor
    - (ii) Perlawanan yang tidak semetris: misalnya menggiring bendera atau menggelinding roda atar tim, saling mengejar antara satu tim dengan tim yang lain
  - b) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitupada permainan lingkaran berantai, misalnya:satu pemain yang berdiri di tengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
  - c) Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan

- d) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

Manfaat permainan tradisional untuk anak menurut Vygotsky dalam Beauty (2013) permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan proksimal atau yang lebih dikenal dengan istilah *zone of proximal development (ZPD)*, untuk peningkatan pemahaman anak-anak akibat interaksi social Anak

#### A. Taplak Gunung

Permainan engklek atau taplak gunung atau juga sumanda adalah permainan tradisional di Indonesia.



Gambar 1.1 Taplak gunung/engklek/sudamanda

Cara bermain permainan taplak gunung, yaitu:

1. Menggambar di atas tanah, di jalan, atau membuatnya dari lakban hitam 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri.
2. Beri nomor pada masing-masing kotak. Gambar setengah lingkaran di beri nomor sembilan dan di bagian setengah lingkaran diberi nomor sepuluh.
3. Cara menentukan siapa yang bermain pertama dengan cara melempar gacoan yang berupa batu. Lempira paling dekat yang akan mendapat giliran pertama bermain sedangkan yang paling jauh mendapat giliran terakhir.
4. Kemudian pemain melompat dengan satu kaki ke dalam kotak kecuali yang berisi gacoan (batu) sendiri.
5. Bila gacoannya sudah sampai nomor sembilan, maka pemain mengambil gacoannya dengan menghadap ke belakang, berjongkok, dan bertepu tangan 3 kali kemudian tangannya tidak boleh menyentuh garis kotak, bila menyentuh dianggap gagal dan diganti dengan pemain lain
6. Terakhir bila pemain berhasil mengambil gacoannya dan melempar gacoan ke nomor sepuluh dan lompat ke atas setengah lingkaran dan berhasil, maka pemain mendapat bintang.

## METODE PENELITIAN

### Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Raudlatul Azhar yang beralamatkan di Jalan Sukarela 1 Komp. Al Azhar, Kreo Larangan. TK Raudlatul Azhar terletak di kompleks Al Azhar yang merupakan perumahan bagi guru-guru dan karyawan yang bekerja di sekolah Al Azhar.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang digunakan peneliti untuk melaksanakan proses penelitian. Mulai bulan Maret 2018 – Juli 2018.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah 2 guru TK dan kepala sekolah. Sehingga jumlah subjek penelitian berjumlah 3 orang.

### **Metode dan Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian, yaitu tentang Ungensi Program Pendidikan *Parenting* di Lembaga PAUD, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Strauss & Corbin (2007) istilah penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk hitungan angka. Menurut Moeleong (2005), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-katadan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alaamiah.

### **Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini ada sumber data dimana peneliti mendapatkan data (Arikunto, 2002) yang terdiri dari :

#### 1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2005), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Peneliti hendak mengumpulkan data primer yang didapatkan melalui wawancara langsung dari guru yang menjadi subjek. Subjek penelitian terdiri dari 2 guru TK dan kepala sekolah.

#### 2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2005), data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diperoleh pengumpul data misalnya alat perekam dan dokumen. Alat perekam yang digunakan berupa *handphone* untuk mendapatkan data-data yang akan diperoleh peneliti. Data –data yang dikumpulkan berupa foto-foto ketika bermain permainan tradisional.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang digunakan adalah: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Menurut Sugiyono (2011), bahwa observasi ini dapat digolongkan menjadi empat bagian yaitu, partisipasi pasif, partisipasi moderat, observasi terus terang atau tersamarkan, dan partisipasi lengkap. Dalam hal ini peneliti memilih partisipasi pasif dikarenakan peneliti hanya mengamati dan tidak berkontribusi dalam permainan tradisional yang dilakukan guru bersama anak muridnya.

#### 2. Wawancara

Menurut Moleong (2007), wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua orang pihak secara tatap muka, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan mendasar yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti saat

wawancara berlangsung. Jenis wawancara adalah wawancara mendalam (*indept interview*) dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada informan yang telah peneliti siapakan pertanyaannya. Wawancara di ikuti ke dalam pedoman wawancara guru dengan kategori kode catatan. CWG1 untuk hasil wawancara dengan guru TK (satu), CWG2 untuk hasil wawancara dengan guru TK ke 2 (dua), CWK untuk hasil wawancara dengan kepala sekolah.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi bertujuan untuk memperkuat data-data yang sudah ada seperti hasil data dari wawancara dan observasi. Data dari hasil dokumentasi yang didapat oleh peneliti dapat berupa arsip-arsip yang meliputi data pelengkap dan penunjang mengenai program pendidikan *parenting* di lembaga PAUD.

### Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biken (Moleong, 2005) mengartikan analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting, dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain. Aktivitas dalam data ini, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing /verification*. Mereduksi data berarti merangkum data yang sudah terkumpul dan dipilih sah diberi kode oleh peneliti. Wawancara diberi kode CW dan dokumentasi diberi kode CD.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Di dalam penelitian kualitatif, penyajian data bias dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap awal yang didukung oleh bukti yang valid.

### Keabsahan Data

Keabsahan data penelitian dapat diketahui dengan menggunakan kredibilitas. Kredibilitas merupakan kesesuaian antara konsep peneliti dengan konsep responden, kriteria keabsahan data diterapkan dalam rangka membuktikan temuan hasil lapangan dengan kenyataan yang diteliti di lapangan. Kemudian peneliti menggunakan teknik triangulasi, teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data.

#### 1. Triangulasi dengan Sumber

Penelitian ini peneliti akan bertanya dan membandingkan hasil wawancara serta pengamatan terhadap subjek kepada pihak sekolah

#### 2. Triangulasi dengan Metode

Triangulasi metode dilakuakn dengan metode wawancara, metode observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh data serta mengetahui kebenaran informasi yang utuh berkenaan dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk mengecek kebenarannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Temuan Umum

Penelitian yang dilakukan di TK Rauldatul Azhar yang beralamatkan di Jalan Sukarela 1, Kreo Larangan kota Tangerang. TK Raudlatul Azhar berdiri dibawah Yayasan

Raudlatul Azhar. Berawal dari ibu-ibu PKK yang peduli dengan lingkungan masyarakat di daerah Kreo karena masih ditemukan masyarakat yang mengalami buta huruf. Sehingga pada tahun 1993, izin operasional TK Raudlatul Azhar resmi diterbitkan. Saat ini, TK Raudlatul Azhar memiliki 10 guru, 1 guru ekstrakurikuler dan 1 kepala TK. Terdapat 7 orang guru yang berlatar pendidikan sarjana pendidikan anak usia dini begitu pula dengan kepala TK yang berlatar belakang sarjana pendidikan anak usia dini. Sedangkan terdapat 3 orang guru yang berlatar belakang pendidikan D2 pendidikan guru.

TK Raudlatul Azhar menggunakan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran sentra. Terdapat 4 sentra yang digunakan dalam model pembelajaran sentra, yaitu: sentra agama, sentra persiapan, sentra, seni dan kreativitas, dan sentra bahan alam. Keterbatasan ruang kelas dan kesiapan guru menjadi kendala belum idealnya model pembelajaran sentra. TK Raudlatul Azhar yang memiliki murid sebanyak 160 anak di tahun ajaran 2018-2019, merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan layanan pendidikan mulai dari Pos PAUD, TK A, dan TK B. Pos PAUD diperuntukkan untuk anak usia 2-4 tahun, TK A diperuntukkan untuk anak usia 4-5 tahun, dan TK B diperuntukkan untuk anak usia 5-6 tahun. TK Raudlatul Azhar mengembangkan minat dan bakat anak melalui program ekstrakurikuler berupa bahasa Inggris, computer, dan IQRO.

### Temuan Khusus

Permainan taplak gunung merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak TK Raudlatul Azhar. Perencanaan pendidikan karakter melalui permainan tradisional direncanakan dalam Rencana Satuan Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH). Dilanjutkan dengan membuat kotak taplak gunung dari lakban hitam dan juga digambar dengan kapur warna-warni. Kotak taplak gunung dibuat di lapangan sekolah, sehingga tanpa dibatasi ruang dan waktu anak dapat bermain taplak gunung. Pada saat kegiatan terstruktur, anak-anak bermain secara bergantian dengan guru kelasnya. Guru berperan menjadi motivator ketika anak sedang mencoba untuk bermain. Dikarenakan pengalaman anak yang berbeda-beda terhadap permainan taplak gunung, maka motivasi yang diberikan oleh guru juga berbeda.

Sebelum bermain, guru menjelaskan cara bermain taplak gunung kepada anak-anak. Dilanjutkan dengan membuat barisan dan memberikan gacoan (batu) untuk dapat dimainkan. Anak dapat sabar menunggu giliran untuk dapat bermain taplak gunung. Ketika bermain, anak PAUD mulai menampakkan rasa percaya diri bagaimana melompat dengan satu kaki. Anak PAUD pun percaya diri untuk melempar gacoan (batu) ke dalam kotak. Guru menjadi fasilitator saat anak PAUD merasa ragu-ragu untuk melompat dengan menggunakan satu kaki. Guru juga memotivasi anak untuk berani mencoba melompat dengan satu kaki.

Adapun karakter yang terbentuk pada permainan tradisional taplak gunung, yaitu :

NO	KARAKTER	KEGIATAN
1.	Displin	Anak tertib dan patuh dalam mengikuti peraturan bermain.
2.	Kerja Keras	Anak mencoba untuk melompat dengan satu kaki ke masing-masing kotak Anak berusaha keras untuk melempar gacoan (batu) untuk tidak keluar kota dan melewati garis
3.	Cinta Tanah Air	Anak mengenal budaya Indonesia melalui permainan

		tradisional taplak gunung.
4.	Bersahabat/komunikatif	Anak berkomunikasi dengan teman sebayanya tentang urutan bermain

Karakter yang tampak dan terbentuk merupakan karakter baik. Dimana karakter baik seperti disiplin, kerja keras, cinta tanah air serta komunikatif muncul ketika anak bermain taplak gunung.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, perlu dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yaitu Implementasi Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Taplak Gunung.

#### **1. Perencanaan Guru Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Taplak Gunung**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa peran guru dalam merencanakan pendidikan karakter melalui permainan tradisionaldirencanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH) Menurut Zuriah (2011) perencanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran meliputi, penyelesaian dan pengorganisasian butir-butir nilai yang dapat diintegrasikan dalam instrumen pembelajaran, serta penyeleksian pengalaman belajar yang layak dan bermakna dalam pembelajaran. Perencanaan implementasi pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran menurut Amri (2011) meliputi perencanaan pengelolaan kelas, pengorganisasian bahan, pengelolaan kegiatan belajar mengajar, penggunaan sumber belajar dan penilaian. Dalam hal ini guru merencanakan pelaksanaan kegiatan bermain taplak gunung dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas. Setelah menentukan tempat, maka guru mengelola kelas agar kegiatan berlangsung menyenangkan. Kemudian memilih bahan yang akan digunakan. Dalam hal ini memilih batu, taplak, kapur, dan lakban yang dapat digunakan. Untuk bermain.

#### **2. Karakter yang muncul pada Permainan Tradisional**

Karakter baik merupakan motivasi dari dalam untuk melakukan apa yang benar walaupun kita suka atau tidak dalam suatu situasi (Evita, 2000) dalam hal ini karakter diiplin, kerja keras, cinta tanah air, dan bersahabat. Karakter baik merupakan perbuatan yang benar dalam hidup, berbuat benar dalam hubungan dengan orang lain dan berbuat benar terhadap diri sendiri (Aristoteles). Metode bermain salah satu salah satu metode untuk mengembangkan permainan tradisional.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **simpulan**

Karakter merupakan seperangkat nilai-nilai yang operasional yang siap dilakukan oleh guru dan anak. Perencanaan yang dibuat dalam bentuk RPPH merupakan salah satu bentukperencanaan untuk diimplementasikan dalam menerapkan pendidikan karakter. Dalam RPPH terdapat kolom penilaian yang diisi melalui observasi yang telah dilakukan dalam permainan taplak gunung.

Adapun karakter yang muncul pada permainan taplak gunung merupakan karakter baik. Meliputi disiplin dengan anak mentaati aturan permainan, kerja keras dalam rangka anak berusaha untuk dapat melompat dengan satu kaki ke dalam kotak, karakter cinta tanah air dengan cara membudidayakan permainan tradisional. Karakter bersahabat atau komunikasi, bagaimana anak dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya untuk dapat bergantian.

#### **Saran**

Saran yang dapat diberikan mengenai implementasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional taplak gunung yaitu:

1. Bagi Guru

Guru harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guna terbentuknya karakter baik pada anak dengan mempersiapkan pembelajaran dengan metode yang bervariasi.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah selaku pemimpin di sekolah mampu memberikan fasilitas yang memadai guna terwujudnya pembentukan karakter anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Djamas, Nurhayati. 2017. *Pendidikan Karakter: Masalah Ketahanan Keluarga dan Masyarakat*, Bekasi: Penjuru Ilmu Sejati.
- Isna, Nurla. 2015. *Membentuk Karakter Anak Sejak Lahir*, Yogyakarta: Flashbooks
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Craig, G.J. 1986. *Human Development*. (4<sup>th</sup> edition). New Jersey: Prentice Hall
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2010. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*: Jakarta, Puskur.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung :PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amri, Sofan dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran* . Jakarta: Prestasi Pustaka
- Zuriah, Nurul. 2011. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*, Jakarta: Bumi Aksara.