

PERMAINAN TRADISIONAL DIGUNAKAN UNTUK MEMBINA KARAKTER ANAK

Binti Syarofah, Siti Anisarahayu, Linda Wahyu Setyaningrum
Mahasiswa FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Initially, students gain character education through lectures and brief advice from teachers. However, the way has been found not to give direct experience of students but only provides a casuistic theory. This research aims to improve understanding of the values of character education through traditional games for students in kindergarten ABA Karangmalang grade B.2. Traditional games that are used in this research is cublak-cublak suweng, dakon, jamur, and ular naga.

This research is classroom action research model of Kemmis and McTaggart. The series consisted of planning, action, observation, and reflection. Subject of this research is the students of kindergarten ABA Karangmalang grade B.2, and the object of this research is value of character education which integrated in traditional games. Data obtained through observation by four cycles, and an interview to the guardian class. Data analysis using of qualitative descriptive techniques.

At the time of the learning process, students are seen active, happy and able to follow a series of activities well. The result is the students understand about the value of character education which provided through each of the traditional game and its application in daily activity.

Key word: traditional games, character, students

PENDAHULUAN

Bangsa yang maju dan beradab dapat diukur berdasarkan kualitas sumber daya manusianya. Usaha untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia secara berkesinambungan dan berlangsung seumur hidup dapat dibina melalui pendidikan. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI, 2002: 263). Pendidikan berawal dari keluarga sebagai lingkungan terkecil yang di dalamnya diajarkan nilai-nilai kehidupan, moral, dan agama. Fase ini merupakan dasar pembentukan karakter manusia sebagai makhluk individu dan sosial.

Pendidikan karakter menurut Madya (dalam Kusmiatun, 2010: 7) terdiri dari beberapa aspek yang berpengaruh pada pembentukan pribadi yang mulia. Diantaranya adalah kecerdasan otak, kepekaan nurani, kepekaan diri dan lingkungan, kecerdasan merespon serta kesehatan. Pendidikan karakter dinilai penting untuk membekali anak dalam menjalani tumbuh kembangnya hingga dewasa. Di luar lingkup keluarga, pendidikan karakter dapat diberikan sedini mungkin, yakni pada taman kanak-kanak.

Taman Kanak-kanak (TK) dan sejenisnya merupakan taman bermain untuk merangsang kreativitas anak, bukan tempat untuk belajar. Oleh sebab itu, penanaman pendidikan karakter pada tingkat tersebut tidak mendapat porsi yang besar (Nuh, 2010). Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas B.2 TK ABA Karangmalang, siswa memperoleh pendidikan karakter melalui ceramah dan

nasihat-nasihat singkat. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berpendapat bahwa penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak TK dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, yaitu menggunakan permainan tradisional. Fokus dari permainan tradisional yaitu pada permainannya yang di dalamnya sudah mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, sehingga anak tidak merasa terbebani dengan berbagai teori. Maka dari itu, penelitian ini berkonsentrasi pada pemberian pemahaman nilai-nilai pendidikan karakter dengan permainan tradisional yang diharapkan mampu menstimulus kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa untuk membentuk karakter yang unggul.

Supriyadi (dalam Kusmiatun, 2010) menyebutkan bahwa kondisi karakter anak bangsa mulai lemah. Beberapa contohnya antara lain banyak pelajar yang bermalas-malasan, suka berbohong, takut maju di kelas, sering menyontek, terlambat masuk kelas, dan sebagainya. Tawuran antarsiswa maupun mahasiswa serta banyaknya pelajar yang melakukan seks di luar nikah merupakan contoh lain dari kenakalan remaja di Indonesia. Kejadian-kejadian seperti itu perlu adanya tindakan pencegahan berupa penanaman pendidikan karakter sejak dini. Dengan pendidikan karakter, diharapkan akan tercipta generasi bangsa yang berketuhanan dan humanis.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai pendidikan karakter untuk siswa kelas B.2 TK ABA Karangmalang dengan permainan tradisional, yaitu *cublak-cublak suweng, dakon, jamur, dan ular naga*. Di sisi lain, *output* yang diharapkan dari penelitian ini yaitu terbentuknya sikap dan karakter siswa yang berketuhanan dan humanis. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pendidik sebagai referensi pengajaran pendidikan karakter yang menyenangkan, mendekatkan emosi, serta dapat melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Karakter

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. David Elkind & Freddy Sweet, Ph.D. (2004) via Lubis Suwardi dalam <http://english.waspada.co.id> memberikan definisi pendidikan karakter.

“Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within.”

Berkenaan dengan pengertian karakter, dalam tulisan di laman Mandikdasmen, Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof. Suyanto, Ph.D. melalui Suparlan dalam www.suparlan.com menjelaskan bahwa karakter adalah *"Cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara."*

Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mencakup sekian banyak sikap positif baik dalam hubungan manusia sebagai makhluk individu, maupun manusia sebagai makhluk sosial. Hasil penelitian CEO IDEAL dalam Zuchdi (2009: 44) menentukan 7 karakter yang perlu dibudayakan dan mendapatkan jawaban yang berbeda-beda dari responden. Berikut urutan dari peringkat tertinggi pilihan responden: (1) jujur, (2) berpandangan jauh, (3) kompeten, (4) dapat memberi inspirasi, (5) cerdas, (6) adil, (7) berpandangan luas, (8) mendukung, (9) terus terang, (10) bisa diandalkan, (11) kerjasama, (12) tegas, (13) berdaya imajinasi, (14) berambisi, (15) berani, (16) perhatian, (17) matang, (18) setia, (19) penguasaan diri, (20) independen. Nilai-nilai karakter tersebut merupakan hasil responden dari enam benua. Maka dari itu, pada dasarnya setiap benua, negara, individu, suku, adat, agama, dan ras yang berbeda-beda memiliki kesamaan dalam memandang nilai-nilai kebaikan karena nilai kebaikan itu bersifat universal.

Suyanto *via* Suparlan dalam www.suparlan.com menyebutkan sembilan pilar karakter berasal dari nilai-nilai luhur universal manusia. Sembilan pilar karakter itu adalah cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kemandirian dan tanggungjawab. kejujuran atau amanah, hormat dan santun, dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong atau kerjasama, percaya diri dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Permainan Tradisional

Mulyadi (dalam Astuti, 2009) berpendapat bahwa bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas karena bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Melalui bermain anak-anak mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya. Bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, rangsangan kreativitas, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik, dan kepribadian.

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas verbal anak, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Hayuningtyas, 2005). Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Yarahnitra,1992).

Aspek-aspek permainan tradisional di antaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Guilford dalam Nursito, 2000).

Ciri Sosial dan Emosional Siswa TK

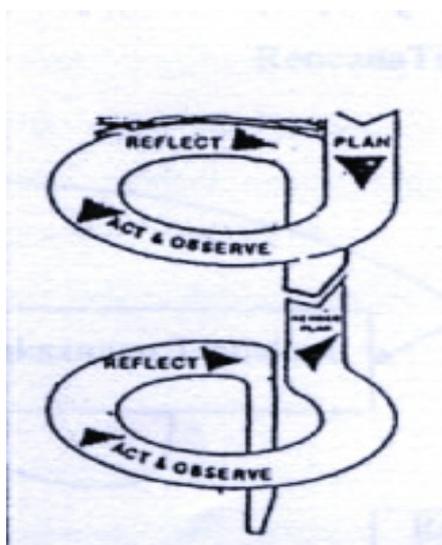
Parten (1932) dalam *Social Participation Among Praschool Children* melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah, dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial. a) Tingkah laku *unoccupied* anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun. b) Bermain *soliter* anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang berada di dekatnya, mereka berusaha untuk tidak saling berbicara. c) Tingkah laku *onlooker* anak menghasilkan tingkah laku dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama. d) Bermain paralel anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain, mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara tidak saling bergantung. e) Bermain asosiatif anak bermain dengan anak lain tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri. f) Bermain kooperatif, yaitu anak bermain dalam kelompok yang ada organisasi. Ada pemimpinannya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan, misalnya main toko-tokoan, atau perang-perangan.

Ciri emosional pada anak prasekolah atau TK ada beberapa hal. Pertama, anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Kedua, iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru. (<http://duniapsikologi.dagdigdug.com>).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan di kelas B.2 TK ABA Karangmalang pada Agustus 2010, sejak minggu pertama hingga keempat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas B.2 di TK ABA Karangmalang Yogyakarta, sejumlah 22 orang dengan 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Objek penelitian ini yaitu nilai-nilai pendidikan karakter. Urutan tindakan yang dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta diakhiri dengan refleksi pada setiap siklusnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya dengan menentukan jenis permainan tradisional dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya, alokasi waktu, dan teknis pelaksanaan. Pelaksanaan penelitian berupa pemberian tindakan dengan satu jenis permainan tradisional pada tiap siklusnya. Siswa dibimbing bermain dan disela permainan atau di akhir kegiatan diberi pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan karakter. Pada saat pemberian tindakan inilah, peneliti melakukan pengambilan data dan pengamatan, hasilnya ditulis dalam lembar observasi. Pada akhir tiap siklus, dilakukan refleksi dan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Refleksi dilakukan oleh sesama peneliti dan wawancara dengan guru wali kelas B.2. Berikut adalah ilustrasi penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart.



Data yang telah diperoleh, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, bebaran data secara deskriptif, dan penarikan simpulan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan panduan wawancara.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil prasurvei melalui wawancara kepada Suparmi, S.Pd selaku kepala sekolah dan Parmini, S.Pd selaku wali kelas B.2, pembelajaran pendidikan karakter di kelas B.2 TK ABA Karangmalang masih kurang kondusif, siswa sulit dikendalikan dan sering bertengkar satu sama lain, dan guru belum melakukan inovasi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk itu, peneliti menawarkan inovasi pembelajaran pendidikan karakter bermedia permainan tradisional yang merujuk pada dua pendapat tentang nilai-nilai karakter yang akan dicapai pada tiap siklusnya. Yang pertama adalah nilai-nilai karakter dari CEO IDEAL (dalam Zuchdi, 2009: 44) dan pendapat Agustian (dalam Kusmiatun, 2010). Nilai karakter tersebut meliputi ambisi, kerjasama, jujur, cerdas, adil, perhatian, berani, tegas, serta kreatif imajinatif.

Siklus I

Pada siklus pertama, peneliti memberikan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*, yang dilaksanakan pada Jumat, 6 Agustus 2010. Siklus ini dilaksanakan selama 60 menit, dengan rincian 10 menit pertama pengkondisian dan perkenalan, 40 menit permainan, serta 10 menit refleksi dan penutupan. Penelitian dilaksanakan pada jam pelajaran pertama. Subjek penelitian pada siklus pertama berjumlah 20 siswa, dengan 2 siswa tidak masuk sekolah pada hari tersebut. Siswa menanggapi dengan baik dan mudah mengikuti intruksi serta pengarahan dari peneliti.

Penelitian diawali dengan perkenalan kelompok peneliti oleh guru wali kelas B.2. Kemudian peneliti memperkenalkan permainan *Cublak-cublak Suweng* melalui deskripsi dan demonstrasi. Siswa dibagi dalam tiga kelompok. Masing-masing kelompok didampingi seorang peneliti yang berperan sebagai observer. Sekelompok anak duduk melingkar dengan satu anak berada di tengah. Anak yang berada di tengah berperan sebagai Pak Empo yang bertugas mencari suweng. Pak Empo menelungkupkan badan dan anak-anak yang lain duduk mengelilinginya dengan meletakkan satu telapak tangan di atas punggung Pak Empo. Kemudian mereka bersama-sama memainkan *Cublak-cublak Suweng* sembari menyanyikan lagu berikut.

Cublak-cublak suweng..

Suwenge ting gelenter..

Mambu ketundhung gudhel..

Pak Empo lera lero..

Sopo ngguyu ndelikake..

Sir..sirpong dele gosong sir..sirpong dele gosong...

Siswa terlihat antusias. Mereka bergantian menjadi Pak Empo, pemutar suweng, dan penyimpan suweng. Di tengah permainan, ada siswa yang masih malu untuk menjadi Pak Empo. Ada

pula yang mau mengikuti permainan, tetapi tidak mau menyanyi, hanya mau menyertakan tangannya dan melihat teman-teman yang lain bermain. Terdapat siswa yang nampak mendominasi permainan dengan beberapa kali berperan sebagai pemutar suweng, seperti Zahra. Menyikapi siswa tersebut, peneliti memberikan pengertian secara personal bahwa dalam bermain bersama, harus mampu berbagi dengan yang lain. Kegiatan dilakukan berulang hingga 3-4 kali. Usai permainan, siswa diarahkan untuk duduk melingkar mengelilingi peneliti, lalu diberi pemahaman tentang nilai pendidikan karakter berdasarkan permainan yang telah dilakukan. Proses ini dilakukan dengan dialog dan pendekatan secara personal berdasarkan kasus yang ditemui ketika melaksanakan permainan. Melalui permainan cublak-cublak suweng, siswa telah mampu memahami arti kejujuran, yaitu ketika menyembunyikan suweng. Siswa berani mengaku ketika Pak Empo membuat tebakan yang benar kepada si pembawa suweng. Walaupun masih ada beberapa siswa yang malu, seperti Nindia dan Angga, sebagian besar siswa tampak percaya diri ketika menyanyikan lagu cublak-cublak suweng sembari bertepuk tangan.

Selain itu, siswa terlihat tidak ingin kalah dari teman-temannya. Hal ini mencerminkan kekuatan tekad. Siswa berusaha untuk menebak dengan benar, mencari si pembawa suweng. Jika tidak berhasil menebak, itu berarti siswa yang bersangkutan akan kembali menjadi Pak Empo. Siswa yang duduk mengelilingi Pak Empo bekerja sama untuk tidak memberitahukan si pembawa suweng. Pemutar suweng bertanggung jawab untuk memutar suweng melewati telapak tangan teman-temannya dengan adil. Ketercapaian pada siklus ini yaitu siswa memahami nilai karakter jujur, kerja sama, berambisi (kekuatan tekad), berani, dan bisa diandalkan (tanggung jawab)

Refleksi

Pada pelaksanaan siklus ini terdapat kendala yaitu siswa kurang fokus terhadap permainan. Hal itu dikarenakan terlalu banyak kelompok dalam permainan ini. Sehingga siswa kesulitan fokus terhadap instruksi peneliti dan fokus pada permainan di kelompoknya. Untuk siklus selanjutnya, peneliti akan memperjelas instruksi permainan dan merencanakan pembelajaran yang lebih sistematis.

Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti mengenalkan permainan *Dakon*. Penelitian dilakukan pada Sabtu, 7 Agustus 2010. Durasi pelaksanaan siklus kedua yaitu 60 menit, dengan 10 menit pertama pengondisian dan perkenalan, 40 menit permainan, serta 10 menit refleksi dan penutupan. Penelitian dilaksanakan pada jam pelajaran pertama. Permainan ini diikuti oleh 22 siswa.

Sebagai permulaan, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan permainan. Sebenarnya, permainan dakon hanya dimainkan oleh dua orang. Akan tetapi, peneliti

membagi siswa menjadi 3 kelompok. Dua kelompok terdiri dari 7 siswa dan satu kelompok beranggotakan 8 siswa. Pengelompokan ini bertujuan untuk melatih dan memberikan pemahaman bahwa dalam bermain bersama, haruslah menghormati satu sama lain, dan berlatih sabar menunggu giliran untuk memainkan biji dakon.

Dalam permainan ini, siswa berlatih berhitung (kecerdasan). Biji dakon satu per satu dimasukkan ke dalam lubang pada papan dakon. Peneliti membimbing siswa yang kesulitan dalam berhitung. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan. Mereka asyik dengan dakon tersebut, hingga ada siswa yang tidak mau bergantian dengan temannya. Ia menangis. Dari kejadian itu dapat diketahui bahwa siswa yang bersangkutan belum memahami nilai kesabaran, bermain dalam kelompok, dan berbagi. Kemudian peneliti melakukan pendekatan secara personal untuk memberikan pemahaman nilai-nilai tersebut. Tak berapa lama, siswa itu bersedia berganti giliran dengan teman yang lain dalam kelompoknya. Permainan ini juga melatih kejujuran dalam pendistribusian biji dakon.

Usai permainan, siswa dibimbing dan diajak berdialog tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang telah dipahami dalam permainan dakon. Siswa telah memahami makna nilai kejujuran, keadilan, kecerdasan, berambisi, dan perhatian.

Refleksi

Permainan berlangsung dengan tiga papan dakon. Siswa bermain secara bergiliran. Peneliti mengalami kesulitan untuk memberikan pemahaman akan nilai kesabaran karena siswa belum terlatih untuk bermain secara bergilir dengan peserta yang lebih dari lima orang. Kekurangan dalam penelitian ini yaitu dakon tidak sesuai jika diterapkan dalam permainan kelompok besar karena interaksi antarpeserta kurang optimal. Hal itu disebabkan oleh konsentrasi siswa yang tidak terfokus pada dakon, karena pembagian kelompok yang kurang efektif. Dari kedua kesulitan tersebut, kesulitan yang kedua telah berhasil diatasi dalam siklus II. Peneliti berencana menyelesaikan masalah tersebut pada siklus III. Sedangkan dalam siklus II, peneliti menemukan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dengan ditunjukkannya sikap siswa yang berani ikut bermain dan menanggapi pertanyaan peneliti selama berlangsungnya permainan.

Pelaksanaan Siklus III

Pada siklus III, permainan yang diterapkan adalah permainan *Jamuran*. Penelitian ini dilaksanakan pada Kamis, 19 Agustus 2010. Durasi penelitian dilakukan selama 45 menit. Terdiri dari 10 menit pengkondisian dan 25 menit penelitian inti. Pada penelitian siklus 3, jumlah siswa yang hadir sebanyak 20 siswa. Terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Penelitian dimulai dari pengkondisian dan penjelasan permainan yang akan dilaksanakan pada hari tersebut, yaitu *Jamuran*. Siswa dibiarkan dalam satu kelompok besar agar fokus konsentrasi siswa tidak terpecah. Siswa membentuk satu lingkaran besar dan bergandengan tangan. Siswa diajari menyanyikan lagu jamuran. Semua peneliti terlibat langsung dalam lingkaran tersebut dan menyertai siswa menyanyikan lagu.

Jamuraan..jamuraan...yo gegethok jamur apa..yo gegethok jamur apa?..

Satu teman yang berjaga lalu menyebutkan satu kata kunci yang berarti perintah kepada teman-teman yang melingkarinya untuk memperagakan suatu gaya atau perilaku sesuai dengan satu kata yang disebut itu. Misalnya, kata yang telah disebutkan siswa adalah mobil, kuda, motor, payung, kulkas, tank, dan pesawat. Jika ada yang tidak bisa menirukan maka anak tersebut berganti menjadi penjaga di tengah. Begitu permainan dilakukan secara berulang-ulang. Diantara beberapa anak yang berkesempatan menjadi penjaga di tengah lingkaran adalah Rajif, Angga, Aurel, Apta, dan Nadia.

Pada akhir permainan ini, siswa dikumpulkan dan diberi refleksi mengenai pendidikan karakter yang telah diterapkan dalam permainan *Jamuran*. Siswa dikenalkan bagaimana sikap kreatif dalam menirukan bentuk jamur yang disebutkan oleh temannya. Siswa juga dikenalkan bagaimana memiliki percaya diri dalam bermain bersama teman-teman, tidak boleh malu terutama dalam menirukan bentuk-bentuk jamur pada permainan *Jamuran*.

Ada beberapa cara untuk mengetahui keberhasilan peningkatan pemahaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan *Jamuran* antara lain sebagai berikut.

1. Nilai karakter berambisi, yaitu bagaimana siswa memiliki keinginan yang kuat dalam memenangkan permainan dan tidak pernah menjadi penjaga di tengah karena menjadi penjaga berarti kalah.
2. Nilai karakter perhatian, yaitu bagaimana siswa yang bermain memperhatikan perintah dan intruksi dari si penjaga yang ada di tengah.
3. Nilai karakter berani, yaitu bagaimana siswa memiliki kepercayaan diri dalam mengikuti permainan.
4. Nilai karakter tegas, yaitu bagaimana siswa yang berjaga menyebutkan satu kata yang berarti perintah yang tidak ragu-ragu agar teman lain memperagakan satu kata yang disebutnya.
5. Nilai karakter kreatif imajinatif, yaitu bagaimana siswa yang berjaga mencari satu kata yang akan diperagakan teman-temannya. Ketika menyebutkan satu kata itu, siswa tersebut tentu sudah membayangkan akan seperti apa bentuk kata itu diperagakan oleh temannya.

Refleksi

Pada siklus III ini peneliti mencoba mengatasi kesulitan mengenai pecahnya konsentrasi siswa dalam kelompok. Peneliti akhirnya tidak membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga membentuk satu kelompok besar. Tindakan peneliti pada siklus III dengan tidak membagi kelompok-kelompok kecil akhirnya berhasil membuat fokus siswa sehingga konsentrasi mereka tidak terpecah. Peningkatan karakter juga terlihat saat pengamatan berlangsung yaitu nilai karakter ambisi, perhatian, berani, tegas, serta kreatif imajinatif. Pada siklus III ini selain mampu memecahkan kesulitan pada siklus I dan siklus II namun juga mendapatkan kesulitan baru yaitu observer kesulitan melaksanakan pengamatan pada siswa.

Pelaksanaan Siklus IV

Penelitian siklus IV dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2010. Penelitian ke-empat ini menerapkan permainan tradisional *Ular Naga Panjangnya*. Penelitian ini berdurasi 45 menit dengan rincian 10 menit pembukaan dan pengenalan permainan, 25 menit penelitian inti, serta 10 menit refleksi dan penutupan. Subjek penelitian (siswa) yang hadir berjumlah 19 dengan rincian 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Ular Naga Panjangnya merupakan permainan tradisional dari Jakarta. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Siswa diarahkan untuk berbaris dan dua siswa yang lain menjadi gerbangnya. Permainan ini diiringi nyanyian sebagai berikut.

Ular naga panjangnya bukan kepalang...

Menjalar-jalar selalu kian kemari...

Umpam yang lezat itulah yang dicari...

Ini dianya yang terbelakang...

Pada akhir baris lagu, maka anak yang sedang melintas itulah yang ditangkap oleh gerbang. Anak tersebut harus memilih dua pilihan, jika memilih A, misalnya, ikut gerbang kanan dan jika memilih B ikut gerbang kiri. Begitu permainan ini dilaksanakan. Namun peneliti melakukan improvisasi dengan menempati posisi gerbang. Dengan peran sebagai gerbang, peneliti memanfaatkan gerbang sebagai sarana untuk menangkap siswa yang melintas dan memberikannya pengenalan pendidikan karakter.

Ada beberapa cara untuk mengetahui keberhasilan peningkatan pemahaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan *Ular Naga Panjangnya*, antara lain sebagai berikut.

1. Nilai keadilan, yaitu siswa tidak memihak dan tidak sewenang-wenang dalam bermain *Ular Naga Panjangnya*.
2. Nilai keberanian, yakni siswa berani menentukan pilihannya ketika dihadapkan pada suatu pilihan.

Refleksi

Pada penelitiannya Siklus IV kesulitan yang didapat dari siklus I, II, dan III tidak dijumpai lagi. Sebelumnya pada siklus III muncul kesulitan baru yaitu observer kesulitan dalam mengamati siswa dalam kelompok besar. Kesulitan itu akhirnya dipecahkan dengan menambah jumlah observer dan memberikan papan nama pada masing-masing siswa. Pada siklus IV ini peneliti menemukan tujuan penelitian sudah tercapai dengan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dengan menggunakan permainan tradisional. Dari 4 siklus yang dilaksanakan, berikut rangkuman hasil dalam tabel.

Tabel 1. Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional

NO	INSTRUMEN	INDIKATOR	KETERCAPAIAN	
			YA	TIDAK
1.	Jujur	Mengikuti aturan yang berlaku, tidak curang, tidak berbohong, dapat dipercaya.	√	
2.	Cerdas	Tajam pikiran, mudah mengerti	√	
3.	Adil	Tidak memihak, tidak sewenang-wenang	√	
4.	Kerjasama	Komunikasi yang baik, melakukan kegiatan bersama-sama	√	
5.	Tegas	Pasti, tidak ragu-ragu	√	
6.	Berdaya imajinasi	Kreatif, mampu menggambarkan penjelasan yang diberikan.	√	
7.	Berambisi	Berkeinginan kuat,	√	
8.	Berani	Percaya diri saat mengikuti kegiatan,	√	
9.	Perhatian	Memperhatikan selama kegiatan berlangsung, peduli dengan teman.	√	

Simpulan dan Saran

Simpulan

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas B.2 TK ABA Karangmalang terhadap nilai-nilai pendidikan karakter. Inovasi penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak dinilai dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Saran

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter hendaknya diberikan secara berkelanjutan sejak dini. Siswa di Taman Kanak-kanak adalah salah satu objek yang tepat untuk menanamkan pendidikan karakter. Keberhasilan penanaman pendidikan karakter juga dipengaruhi metode pembelajaran guru. Semakin inovatif metode pembelajaran yang digunakan maka semakin meningkat pula semangat siswa dalam proses belajar. Suatu contoh misalnya penggunaan metode permainan tradisional yang dapat membantu penanaman pendidikan karakter pada siswa di taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fitri. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Izzaty dkk, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kusmiatun, Ari. 2010. "Mengkonstruksi Pembelajaran Bermakna melalui Internalisasi Pembentukan Karakter". Makalah.
- Lubis, Suwardi. 2010. *Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*. http://english.waspada.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=145676:pendidikan-karakter-dalam-dunia-pendidikan-&catid=25:artikel&Itemid=44. Diakses pada 2 Oktober 2010.
- Nuh, Muhammad. 2010. *Pentingnya Kejujuran dan Pendidikan Karakter dalam Membangun Bangsa*. <http://m.antaranews.com>. Diakses pada 26 Mei 2010.
- Suparlan. 2010. Pendidikan Karakter dan Kecerdasan. <http://www.suparlan.com/pages/posts/pendidikan-karakter-dan-kecerdasan-288.php>. Diakses pada 2 Oktober 2010.
- Zaini. 2009. *Mainan Tempo Doeloe*. <http://www.rumahsainsilma.com>. Diakses pada 24 Mei 2010.
- Zuchdi dkk, Darmiyati. 2009. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY Press.
- . 2008. *Ciri Anak Prasekolah atau TK*. <http://duniapsikologi.dagdigdug.com/2008/11/19/ciri-anak-prasekolah-atau-tk/>. Diakses pada 2 Oktober 2010.