

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK
DIPONEGORO 187 PURWOJATI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:
HURUN'IN NISA'
NIM. 1917406066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Hurun'In Nisa'
NIM : 1917406066
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberikan tanda dan sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 22 Juni 2023



Hurun'In Nisa'

NIM. 1917406066



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK
DIPONEGORO 187 PURWOJATI**

Yang disusun oleh Hurun'In Nisa' (NIM. 1917406066) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Selasa, 11 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji skripsi.

Purwokerto, 20 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/ Pembimbing

Novi Mulyani, M. Pd. I.
NIP. 19901125 201903 2 020

Penguji II/Sekretaris Sidang

H. Toifur, M. Si.
NIP. 19721217 200312 1 001

Penguji Utama

Dr. Nurkholis, M. S. I.
NIP. 19711115 200312 1 001

Diketahui Oleh
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

Dr. Ali Muhdi, M.S.I.
NIP. 19770225 200801 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqayah Skripsi Sdr. Hurun'In Nisa'

Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di Purwokerto

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Hurun'In Nisa'

NIM : 1917406066

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati

Sudah dapat diajukan kepada ketua jurusan pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatiannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto 22 Juni 2023

Pembimbing,

Novi Mulyani, M. Pd.

NIP. 199011252019903 2 020

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK DIPONEGORO
187 PURWOJATI**

**HURUN'IN NISA'
NIM. 1917406066**

Abstrak: Indonesia merupakan salah satu negara yang saat ini mengalami krisis multidimensional. Banyak sekali permasalahan-permasalahan yang terjadi di Indonesia, salah satunya permasalahan dalam hal pendidikan. Adanya krisis moral dalam dunia pendidikan menyebabkan peserta didik tidak lagi memahami pentingnya pendidikan dalam kehidupan, hal tersebut karena adanya kemerosotan moral dalam kehidupan bermasyarakat. Kemerosotan moral yang dimaksud adalah menurunnya sikap tanggung jawab, menurunnya kejujuran dan sopan santun yang dimiliki anak, hilangnya rasa hormat dan kurangnya toleransi. Krisis moral atau permasalahan yang terjadi pada saat ini dapat diatasi dengan adanya pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru mengajar dan melihat hasil atau efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Diponegoro 187 Purwojati. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *true eksperimen design* yang bentuk *posttest-only control group*. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah angket, observasi dan wawancara. Hasil analisis data menggunakan uji parametrik *independent samples t-test*. Hasil perhitungan *independent samples t-test* $0,006 < 0,05$. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *posttest* kelompok kontrol. Dapat disimpulkan permainan tradisional efektif digunakan terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pembentukan Karakter, Anak Usia Dini

**EFFECTIVENESS OF TRADITIONAL GAMES ON CHARACTER
DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN IN KINDERGARTEN
DIPONEGORO 187 PURWOJATI**

**HURUN'IN NISA'
NIM. 1917406066**

***Abstract:** Indonesia is one of the countries currently experiencing a multidimensional crisis. There are so many problems that occur in Indonesia, one of which is the problem in terms of education. The existence of a moral crisis in the world of education causes students to no longer understand the importance of education in life, this is because of a moral decline in social life. The moral decline in question is a decrease in the attitude of responsibility, a decrease in honesty and courtesy in children, a loss of respect and a lack of tolerance. Moral crises or problems that occur at this time can be overcome with character education. This study aims to find out how teachers teach and see the results or effectiveness of traditional games on the formation of early childhood character. The population used in this study were all children at Kindergarten Diponegoro 187 Purwojati. The sampling technique used is Simple Random Sampling. This study uses quantitative research with a true experimental design type in the form of a posttest-only control group. Data collection techniques used are questionnaires, observation and interviews. The results of data analysis using independent samples t-test parametric test. The results of the calculation of independent samples t-test $0.006 < 0.05$. It can be seen that there is a difference in the average value between the experimental group and the control group. The posttest value of the experimental group is higher than the posttest value of the control group. It can be concluded that traditional games are effectively used for the formation of early childhood character in Kindergarten Diponegoro 187 Purwojati.*

Keyword: Traditional Games, Character Formation, Early Childhood

MOTTO

“Kecerdasan plus karakter, itulah tujuan yang benar dari pendidikan” (Martin Luther King Jr)¹

“Anak-anak mengembangkan karakter melalui apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar, dan apa yang mereka lakukan berulang kali”. (James Stenson)²



¹ Arbangi. *Pendidikan Karakter: Suatu Pengantar* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2020), hlm. 24.

² Thomas Lickona, *Character Matters Persoalan karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah SWT dan Sholawat serta salam yang kita lantunkan kepada Nabi besar Muhammad SAW peneliti mengucapkan puji syukur atas kuasa yang Allah SWT, yang akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan doa yang tidak pernah berhenti. Dengan segala kerendahan hati peneliti persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua tercinta Bapak Ahmad Yazid dan Ibu Mukaromah yang selalu membimbing, mendidik, menasihati dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, serta tidak pernah berhenti mendoakan keberhasilanku. Terima kasih banyak untuk setiap perjuangan dan juga air mata yang menjadi motivasi bagi anakmu.



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha pengasih lagi maha penyayang, segala puji syukur kehadirat Allah, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa S1 pada program studi Pendidikan Islam Anak usia Dini Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Penyusun skripsi tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka peneliti ingin menghaturkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung hingga penyusun skripsi ini selesai. Dengan segala hal kerendahan hati dengan hormat peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. K. H. Moh Roqib, M. Ag. Selaku Rektor UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, MA. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M. Ag. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Sumiarti, M. Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Novi mulyani, M. Pd. I. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, dan saran yang sangat berguna selama penyusunan skripsi ini.

7. Wahyu Purwasih, M. Pd. Dan Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd. I. Selaku dosen validator instrumen penelitian saya, semoga ibu dan bapak selalu mendapat keberkahan dan kelancaran dalam segala apapun.
8. Terima kasih kepada Ibu Siti Mutingah, M. Pd. Selaku Kepala Sekolah TK Diponegoro 187 Purwojati yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di TK tersebut.
9. Terima kasih atas kerja samanya kepada guru-guru dan anak-anak TK Diponegoro 187 Purwojati yang telah membantu saya dalam melancarkan penelitian saya.
10. Terima kasih kepada saya sendiri yang sudah berjuang dan berusaha untuk tidak menyerah dengan menguasai hal baru, terima kasih kepada diriku yang kuat sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
11. Terima kasih kepada kedua orang tua tersayang dan tercinta saya bapak Ahmad Yazid dan ibu Mukaromah yang selalu mendo'akan saya, yang selalu memberi saya nasihat dan selalu mengingatkan saya untuk berdo'a kepada Allah. terima kasih atas semuanya yah, mak.
12. Kakak tercintaku, Indi Nuzula Kurniawati, terima kasih atas dukungan, dorongan, dan perdebatan yang telah dilakukan, dengan begitu saya memiliki motivasi untuk selalu menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada ponakan-ponakanku yang selalu mengganggu saya di tengah-tengah saya mengerjakan skripsi, adanya kalian membuatku terhibur dan membuat saya refreshing dan mengistirahatkan pikiran saya, sehingga dengan begitu saya memiliki semangat kembali untuk mengerjakan skripsi.
14. Terima kasih kepada adik yang saya sayangi, Hilwatun Nisa' yang selalu memberikan pengertian kepada saya.
15. Terima kasih kepada temanku Berlian Shoofa Kamila yang selalu sabar membantu saya, mensupport dan memberi perkataan-perkataan positif sehingga saya menyelesaikan skripsi dengan baik dan sesuai target.
16. Terima kasih kepada Nurrahmawati Ahmad dan Arifa Alfiyana Noor selaku teman seperjuangan yang selalu sabar mendengar celotehan saya

terhadap kebingungan saya, terima kasih telah menjadi teman yang baik, semoga cita-cita kalian terwujud ya calon bu psikolog.

17. Terima kasih juga kepada teman-teman The Bingers yang saya cintai, kalian adalah teman yang selalu ada buat saya, teman yang selalu membantu saya dalam hal apapun.
18. Terima kasih juga kepada teman-teman kuliah safitri, Siti Mutmainah, Fatwati Fuani Cahya Ningrum, Zulfa Sa'adah dan teman saya lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, adanya kalian membuat saya mempelajari banyak hal dan mencoba memahami banyak hal. Terima kasih telah ada, terima kasih telah mendukung saya.
19. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman seperjuanganku Zuhrotul Lathifah dan Aurelia Izaz Salsabila yang selalu bisa mengerti dan menerima saya, kalian teman baik yang saya kenal dari awal maba sampai saat ini.



Purwokerto, 22 Juni 2023

Penulis,

Hurun'In Nisa'

NIM. 1917406066

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK INDONESIA	v
ABSTRAK INGGRIS	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Permainan Tradisional	10
1. Pengertian Permainan Tradisional	10
2. Jenis-jenis Permainan Tradisional	12
3. Manfaat Permainan Tradisional	13
4. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	16
B. Pembentukan Karakter	17
1. Pengertian Karakter.....	17
2. Pendidikan Karakter.....	19
3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	20
4. Pembentukan Karakter	22

C. Anak Usia Dini	22
D. Penelitian Terkait	24
E. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Variabel & Indikator Penelitian.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Metode Pengumpulan Data.....	34
F. Uji Instrumen	37
G. Metode Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Penyajian Data	40
B. Analisis Data.....	50
C. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian *Posttest-Only Control Design*

Tabel 2. Variabel dan Indikator Penelitian

Tabel 3. Tempat dan Waktu Penelitian

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket

Tabel 5. Data Hasil Uji Validitas

Tabel 6. Data Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 7. Data Hasil Uji Normalitas

Tabel 8. Data Hasil Uji Homogenitas

Tabel 9. Data Hasil Uji *Independent Samplest T-Test*



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPPH
- Lampiran 2. Lembar Instrumen Pedoman Wawancara
- Lampiran 3. Lembar Instrumen Observasi
- Lampiran 4. Lembar Instrumen Angket
- Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen Wawancara
- Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Observasi
- Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen Angket
- Lampiran 8. Lembar *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 9. Lembar *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 8. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 10. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 11. Foto Gambar Kegiatan
- Lampiran 12. Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13. Surat-surat
- Lampiran 14. Sertifikat
- Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang saat ini mengalami krisis multidimensional. Banyak sekali permasalahan-permasalahan yang terjadi di Indonesia, salah satunya permasalahan dalam hal pendidikan. Menurut Amirulloh Syarbini dalam Ida Destariana Harefa mengatakan bahwa masalah yang sedang dihadapi oleh negara Indonesia saat ini adalah masalah krisis moral atau kurangnya akhlak yang dimiliki oleh seseorang, sehingga dalam hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan manusia dalam menjalani kehidupannya.³ Menurut Bahri dalam Alya Malika dkk, Krisis moral adalah hilangnya nilai-nilai baik karakter yang ada pada diri seseorang, mereka biasanya mengabaikan aturan-aturan yang diberlakukan dan melanggar norma-norma yang ada.⁴ Adanya krisis moral dalam dunia pendidikan menyebabkan peserta didik tidak lagi memahami pentingnya pendidikan dalam kehidupan, hal tersebut karena adanya kemerosotan moral dalam kehidupan bermasyarakat. Kemerosotan moral yang dimaksud adalah menurunnya sikap tanggung jawab, menurunnya kejujuran dan sopan santun yang dimiliki anak, hilangnya rasa hormat dan kurangnya toleransi. Alya Malika dkk, menjelaskan bahwa krisis moral yang terjadi pada saat ini dapat diatasi dengan adanya pendidikan karakter.⁵

Peranan pendidikan di Indonesia sangat penting dalam mengembangkan kemampuan seseorang untuk bertumbuh dan perkembangan hal tersebut sependapat dengan Howard et al dalam Nida Temiz yang menjelaskan bahwa pendidikan memiliki upaya potensial yang memungkinkan setiap orang memiliki keputusan untuk memilih dan menindaklanjuti atas pilihan yang telah dibuat, hal tersebut berpengaruh

³ Ida Destarana Harefa & Ahm ad Tabrani, "Problematika Pendidikan Karakter, Antara Konsep dan Realita". Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani, hlm. 149

⁴ Alya Malika Fahdini, dkk. "Urgensi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Kalangan Siswa" Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 3, hlm. 9391, (2021)

⁵ Alya Malika Fahdini, dkk. "Urgensi Pendidikan Karakter dalam", hlm. 9392.

dalam mengatasi adanya krisis lingkungan dan krisis moral.⁶ Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional dalam Pasal 3 dijelaskan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak atau karakter bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan anak serta mengembangkan potensi anak agar menjadi insan yang berakhlak mulia, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki ilmu, cakap, sehat, mandiri, kreatif dan menjadi masyarakat yang bertanggung jawab serta mampu berdemokratis.⁷ Menurut Ki Hadjar Dewantara dalam Aniek Irawatie, et al, pendidikan merupakan upaya untuk memajukan perkembangan budi perti anak, akal dan jasmani, ketiga bagian tersebut harus saling bergandengan atau ketiganya harus ada agar dapat memajukan kehidupan anak anak yang sempurna.⁸

Menurut Rabi Yati, pendidikan karakter merupakan hal penting yang harus ada di negara indonesia, pendidikan karakter adalah salah satu usaha yang direncanakan dan diarahkan pada lingkungan pembelajaran agar dapat membantu tumbuh kembang dan potensi anak, sehingga memiliki watak yang baik, memiliki moral dan berakhlak mulia.⁹ Menurut Cubukcu dalam Winarni Jhon et al, pendidikan karakter memiliki tujuan mendidik anak agar menjadi warga negara yang baik, hal tersebut di tunjukkan dengan adanya penanaman nilai tanggung jawab, jujur dan membanggakan.¹⁰ Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang di dalamnya terdapat penanaman pengetahuan, kecintaan dan penanaman perilaku kebaikan yang dapat dijadikan anak

⁶ Nida Temiz, "A Lesson Plan Model for Character Education in Primary Education". *Academic Journals*. Vol. 14, No. 4, hlm. 130.

⁷ Ida Destiana Hareva & Ahmad Tabrani, "Pendidikan Karakter, Antara Konsep dan Realita". *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*. Vol. 1, No. 2, (Mei, 2021), hlm. 151.

⁸ Aniek Irawatie, et al. "Education Learning Development of Character Education-based State Defense". *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Vol. 5, No.2. (February, 2019). 29.

⁹ Rabi Yati, "Permasalahan Krisis Pendidikan Karakter pada Siswa dalam Prespektif Psikologi Pendidikan". Universitas Lambung mangkurat Banjarmasin.

¹⁰ Wirnani Jhon, et al. "Challenges in the Implementation of Charactr Education in Elementary School: Experience from Indonesia". *Ilkogretim Online*. No. 20, (2021), hlm. 1351.

sebagai pola kebiasaanya.¹¹ Selain itu Pendidikan karakter dijelaskan dalam rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPIIN) Tahun 2005-2025 bahwa pendidikan karakter merupakan landasan sebagai mewujudkan visi pembangunan nasional yakni mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya dan memiliki adab yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945.¹² Pembentukan karakter memang tidak mudah untuk dilakukan dan tidak serta merta bisa langsung dirasakan tetapi pembentukan karakter bisa dilakukan dengan memberikan pendidikan, hal tersebut juga dikatakan oleh Almuhammad dalam Hefnie et al, bahwa pembentukan karakter anak usia dini tidak lahir begitu saja ada proses yang harus dilalui agar dapat membentuk sebuah karakter yang bisa melekat pada anak.¹³

Pendidikan yang paling utama untuk membentuk karakter adalah pendidikan pada masa usia dini, karena masa tersebut merupakan periode awal yang sangat mendasar selama masa pertumbuhan dan perkembangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hilda Ainissyifa dalam Mulianah Khaironi yang menyatakan bahwa pendidikan karakter harus di tanamkan sejak masa usia dini.¹⁴ Masa ini disebut juga sebagai masa yang sangat fundamental pada kehidupan anak usia dini. Fakta yang ditemui bahwa sel-sel otak yang ada pada anak mencapai 100 miliar, jumlah sel yang terdapat pada anak usia dini 2 kali lebih banyak dari yang dimiliki orang dewasa. Jaringan sinaps yang ada pada otak anak jika sering digunakan akan semakin kuat dan permanen sebaliknya jika jaringan jarang digunakan maka sinaps-sinaps pada

¹¹ Hidayatul munawwarah S. “penanaman Nilai-Nilai karakter melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini”, universitas Negeri Medan.

¹² Arifudin M. Arif et al. “Character Education Management at Islamic Grassroot Education: The Integration of Local Social and Wisdom Values”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 17, No. 3. (2023)

¹³ Hefniy et al, “Management of parenting Activities in Forming Character of Early Childhood. *Jurnal Obsesi*. (February, 2022), hlm. 3169.

¹⁴ Mulianah Khaironi, “Pendidikan Karakter Anak Usia Dini”. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*. Vol. 1, No. 2. (Desember, 2017), hlm. 85

jaringan otak anak akan mati.¹⁵ Dengan begitu masa usia dini merupakan masa yang sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai karakter.

Pembentukan karakter yang dilakukan sejak dini oleh para pendidik dapat menghindari adanya krisis moral. Anak usia dini identik dengan bermain, Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak karena menyenangkan. Bermain menjadi sarana untuk melepaskan dan membebaskan diri dari tekanan-tekanan yang dihadapi oleh anak, disamping itu bermain sangat memiliki pengaruh penting dalam menyesuaikan diri dan sosial anak. Bermain dapat memberikan pembelajaran bagi anak, karena dengan bermain anak akan melakukan interaksi dengan teman sebayanya, bermasyarakat, belajar untuk berkomunikasi, belajar untuk menghadapi serta memecahkan masalah yang sedang dihadapinya dan belajar untuk membentuk hubungan sosial. Pada hakikatnya bermain bagi anak merupakan sumber belajar, melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk belajar berbagai hal, bermain menjadi kegiatan anak untuk mengekspresikan diri, ketika anak bermain anak tidak merasa terbebani dan mereka akan merasa senang.

Bettelhem dalam Marwany berpendapat bahwa dalam permainan tidak terdapat aturan kecuali aturan yang memang sudah ada dan ditetapkan di dalam permainan itu sendiri.¹⁶ Menurut Mutiah bermain merupakan kegiatan penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.¹⁷ Pendapat lain yang dinyatakan oleh Sujiono bahwa bermain merupakan suatu hal yang anak butuhkan dan harus dilakukan. Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang dilakukan setiap hari oleh anak-anak, bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan.¹⁸ Permainan tradisional dapat membentuk karakter seorang anak yang memainkannya. Permainan tradisional termasuk unsur-

¹⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: Rosda Karya, 2015)

¹⁶ Marwany dkk, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Purwokerto: Pusat Riset & Penerbitan Wadas Kelir, 2020), hlm. 111

¹⁷ Sardiah Srikandi, dkk. "Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, No. 12, (Desember, 2020). hlm. 1854-1859

¹⁸ Yuli Maghfiroh, "Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6, No. 1, (April, 2020), hlm. 3.

unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh. Menurut Mulyani permainan tradisional adalah salah satu budaya yang diwariskan dari orang terdahulu yang harus dijaga dan dirawat karena memiliki nilai kearifan lokal.¹⁹ Permainan tradisional menjadi kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi siapapun yang melakukannya karena dilakukan secara suka rela dengan mengikuti aturan yang ada dan sudah dijalankan berdasarkan tradisi secara turun-temurun, meskipun dalam permainan tradisional memiliki aturan bermain tetapi aturan tersebut tidak memberatkan pelakunya untuk bermain. Pendapat Lusiana bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai kebudayaan diantaranya nilai kesenangan, kebebasan, demokratis, kejujuran dan rasa tanggung jawab.²⁰ Di dalam permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai yang dapat diajarkan dan dikembangkan kepada anak usia dini seperti bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan lain sebagainya. Menurut Frank dan Theresa Caplan banyak sekali nilai bermain yang dapat ditanamkan kepada anak usia dini.²¹

TK Diponegoro 187 Purwojati merupakan salah satu TK yang sangat memperdulikan pembentukan karakter peserta didiknya. Salah satu cara yang digunakan pendidik di TK tersebut dalam membentuk karakter anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional di TK tersebut bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan karakter anak usia dini, karena banyak sekali nilai-nilai yang dapat ditanamkan pada anak dalam setiap tahapan bermain permainan tradisional. Namun pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti masih menemukan beberapa anak yang tidak sabar dalam menunggu giliran, ada beberapa anak yang merebut mainan milik temannya, dan tidak mau bergantian dalam bermain.

¹⁹ Erlina Zakiah Darajat. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Problem Solving siswa Kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir". Skripsi. Malang. UMM.

²⁰ Sardiah Srikandi, dkk. "Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional". Jurnal Pendidikan. Vol. 5, No. 12, (Desember, 2020), hlm. 1854-1859

²¹ Marwany, dkk, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Purwokerto: Pusat Riset & Penerbitan Wadas Kelir, 2020), hlm. 111.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut terkait Efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati. Peneliti ingin mengetahui permainan tradisional yang digunakan di TK tersebut dapat berhasil membentuk dan mengembangkan karakter anak usia dini atau tidak. Menjawab persoalan yang penulis temukan saat melakukan observasi, maka peneliti akan mengukur seberapa efektifnya permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak. Judul penelitian penulis adalah “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati”.

B. Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional

Adanya permainan tradisional yakni sejak zaman nenek moyang dan masih ada sampai sekarang. Menurut Dharmamulja dalam jurnal faradiyah dkk, jika anak-anak memainkan permainan tradisional akan memiliki nilai besar, dan mampu melatih keterampilan serta memberi pengalaman baru kepada anak.²²

Terdapat beberapa unsur kebudayaan dalam permainan tradisional yang mampu memberikan efek atau pengaruh terhadap perkembangan kehidupan sosial, kejiwaan, dan sifat anak di kehidupan mendatang.²³ Selain itu permainan tradisional juga memiliki dampak baik pada anak dan mampu merangsang berbagai aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Permainan tradisional yang dilakukan pada penelitian ini yakni menggunakan permainan tradisional lempar sandal.

2. Pembentukan Karakter

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu dalam berpikir dan berperilaku untuk hidup dan bekerjasama didalam lingkungan

²²Faradiyah Nurul Rahmawati dkk. “Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Baratan”. Jurnal Ilmiah, Vol. 2, (Maret, 2022), hlm. 8.

²³ Wahyu Wulandari dkk. 2022. “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gempuran”. Jurnal AUDHI, Vol. 4, No. 2, (Januari, 2022), hlm. 57.

hidupnya. Menurut kemendiknas karakter merupakan tabiat, akhlaq, watak, dan kepribadian, semua itu terbentuk dari dalam diri yang dijadikan sebagai acuan dalam berpikir, bersikap dan bertindak. Karakter merupakan sifat secara alamiah yang berasal dalam diri untuk menanggapi situasi secara bermoral. Karakter ditunjukkan dalam tindakan nyata atau berupa tingkah laku.²⁴

Karakter adalah suatu hal yang unik yang dimiliki oleh setiap individu atau dimiliki suatu kelompok. Karakter itu merupakan landasan dari kesadaran, kesadaran budaya dan sebagai perekat budaya. Suyanto dalam buku arbangi menjelaskan bahwa karakter merupakan cara seseorang dalam berpikir dan melakukan sesuatu yang nantinya perilaku tersebut menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan juga negara.²⁵

Karakter yang dimaksud dalam penelitian ini adalah karakter yang ada pada saat anak melakukan permainan tradisional lempar sandal, yakni diantaranya karakter kerja sama, tanggung jawab, jujur, disiplin, sabar, dan mandiri.

3. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan periode awal yang sangat mendasar selama masa pertumbuhan dan perkembangan. Masa usia dini juga disebut sebagai masa peka anak usia dini. Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children) Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun sedangkan pada UU No. 20 Tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional, Anak usia Dini adalah sekelompok anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun dan dalam tahap pertumbuhan dan perkembanganyang memiliki sifat unik atau memiliki pola tumbuh kembang (koordinasi motorik halus kasar) intelegensia merupakan daya cipta, daya pikirkecerdasan emosi dan

²⁴ Agus Wibowo. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 40

²⁵ Arbangi. *Pendidikan Karakter: Suatu Pengantar* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2020), hlm. 49.

spiritual. Sosio emosional memiliki sikap dan tindakan serta agama. Bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan umur anak.²⁶

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentuk Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di TK Diponegoro 187 Purwojati.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran ilmiah yang dapat menambah pengetahuan tentang hasil atau efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat pada pihak-pihak terkait:

1) Bagi pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan pendidik sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui seberapa pengaruh atau berhasilnya permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini.

²⁶ Dadan suryana, *Pendidikan anak usia dini* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 28-29

2) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kualitas dalam kegiatan belajar dan dapat mendukung serta memfasilitasi anak-anak terhadap pembentukan karakter.

3) Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman, dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya sebagai acuan terkait tema efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan dalam penulisan karya ilmiah menjelaskan kerangka berpikir yang akan disajikan secara lengkap dan mendetail dalam penelitian. Sistematika pembahasan yang tercantum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori yang berisi tentang kerangka teori, penulisan terkait, dan hipotesis.

BAB III adalah metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, variabel dan indikator penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV adalah penyajian data, analisis data dan pembahasan mengenai efektivitas permainan tradisional terhadap pembentuk karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian akhir penelitian ini meliputi daftar pustaka, daftar riwayat hidup penulis, dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan permainan yang memainkannya bisa dengan memakai alat atau tidak memakai alat dan adanya berasal dari warisan nenek moyang secara turun temurun sebagai kegiatan yang dianggap dapat memberi kesenangan hati dan juga sebagai hiburan. Giri & Sulistiawati menjelaskan bahwa asal muasal adanya permainan tradisional berawal pada kebiasaan orang terdahulu yang mengandung nilai kearifan lokal dan terbentuklah sebuah permainan tradisional yang di kenalkan secara turun temurun.²⁷

Selain dikenal sebagai budaya yang didapat dari nenek moyang, permainan tradisional juga dikenal sebagai kegiatan yang hampir sama dengan olahraga, karena olahraga diketahui kebanyakan orang menggerakkan anggota badan begitupun dengan permainan tradisional, dalam bermain permainan tradisional seluruh anggota badan ikut bergerak. Hal tersebut juga dikatakan oleh Aghlara & Tamjid bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang menyerupai olahraga yang mampu menjadi hiburan pada diri sendiri dan permainan tersebut dilakukan untuk mencapai hal yang sudah disepakati bersama.²⁸

Menurut Yunus permainan tradisional pada umumnya memiliki sifat rekreatif, karena dalam permainan tradisional membutuhkan kreasi anak.²⁹ Permainan Tradisional memiliki daya tarik tersendiri terhadap orang yang memainkannya, meskipun dalam permainan tersebut membuat pemainnya capek tetapi setelah bermain permainan tradisional pemain

²⁷ Fitri Febri Handayani & Erni Munastiwi, "Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2 (Oktober, 2022), hlm. 12.

²⁸ Sardiah Srikandi dkk, "Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, No. 12 (Desember, 2020), hlm. 1856.

²⁹ Mohammad Nur Huda dan Eko prasetyo, "Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Generasi Muda". *Seminar Nasional*, (2010), hlm. 60.

merasakan kepuasan dan kesenangan tersendiri. Menurut Atik Soepandi dkk. Permainan tradisional adalah kegiatan yang dapat mengibur hati baik kegiatan dilakukan dengan memakai alat ataupun kegiatan yang tidak memakai alat, dan permainan tersebut merupakan permainan warisan dari nenek moyang atau orang-orang terdahulu. Terdapat beberapa kategori dalam permainan tradisional yang dibagi menjadi tiga diantaranya: 1) Permainan rekreatif, maksudnya dalam permainan tersebut dilakukan hanya untuk mengisi kegiatan kosong, 2) permainan kompetitif atau yang digunakan untuk bertanding yakni permainan yang memiliki sifat kompetitif dan terorganisir, dimainkan paling sedikit 2 orang dan memiliki kriteria permainan termasuk pemenang dan yang tidak memiliki kriteria permainan berarti kalah, serta memiliki peraturan yang sudah disetujui bersama, 3) permainan bersifat edukatif, yakni permainan yang didalamnya memiliki unsur edukasinya. Nilai edukasi tersebut biasanya timbul karena adanya rasa kerjasama serta semangat sehingga hal tersebut membentuk karakter pada orang-orang yang memainkannya.³⁰

Pendapat wahyuningsih yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah budaya yang berasal dari warisan nenek moyang yang diberikan secara turun temurun kepada masyarakat dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal dan terdapat nilai budaya yang menyenangkan dan nilai pendidikan bagi siapapun yang memainkannya.

Juwariyah menjelaskan bahwa permainan tradisional menjadi salah satu keanekaragaman yang berada di setiap daerah.³¹ Pada zaman dulu permainan tradisional dijadikan anak-anak kecil untuk berkumpul dan bermain. James Danandjaja menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk budaya yang disebarkan melalui lisan yang

³⁰Gustiana Mega Anggita. "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa". JOSSAE. Vol. 3, No. 2 (November, 2018), hlm. 55-59.

³¹ Fitri Febri Handayani & Erni Munastiwi. "Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2 (Oktober, 2022), hlm. 12.

terbentuk tradisional dan diwariskan secara turun menurun juga memiliki berbagai macam bentuk dalam permainannya.³²

Definisi terkait permainan tradisional diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah salah satu permainan yang adanya berasal dari warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu yang lahir sebelum kita dan dilakukan dengan tujuan agar pemainnya merasa senang dan merupakan salah satu budaya yang harus dibudayakan atau dilestarikan agar tidak punah.

2. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Hampir di setiap daerah yang berada di Indonesia memiliki permainan tradisional yang pastinya dalam setiap tahapan dan aturan bermain memiliki perbedaan antara satu sama lain. Direktorat Nilai Budaya Menyatakan bahwa permainan tradisional dikenal dengan permainan yang digunakan untuk pertandingan, terdapat tiga kelompok permainan bertanding yaitu: 1) permainan yang berstrategi (*game of strategy*), 2) permainan dengan mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), 3) permainan yang memiliki keberuntungan (*game of change*).³³

Beberapa jenis permainan yang biasanya digunakan oleh anak-anak, diantaranya:

- a. Congklak, adalah jenis permainan tradisional biasa dilakukan oleh 2 orang, isi yang digunakan dalam bermain congklak bisa memakai cangkang kerang sebagai biji congklak, atau memakai biji-bijian sebagai isi congklaknya.
- b. Petak Umpet, merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih, permainan ini terdapat 1 anak yang berjaga dan anak yang lainnya bersembunyi. Anak yang menjaga berhitung sampai ketentuan aturan yang telah di sepakati

³² Lina Revilla Malik dkk. 2022. "Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial". BOCAH Journal, Vol. 1, No. 2 (Maret, 2022), hlm. 73.

³³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), hlm. 3.

kemudian setelah selesai berhitung anak mencari teman-temannya yang bersembunyi.

- c. Gobak sodor, merupakan permainan yang tidak menggunakan alat, permainan ini membutuhkan kerja sama antar tim. Cara bermainnya terdapat 3 garis atau lebih (d disesuaikan kelompok) setiap garis terdapat yang jaga, dan jaga adalah kelompok yang kalah, kelompok yang menang berjalan melewati kelompok yang jaga dan tidak boleh tersentuh oleh kelompok yang jaga.
- d. Lempar sandal, merupakan permainan yang bisa dilakukan dengan cara berkelompok. Permainan ini menggunakan 4-5 pasang sandal sebagai alat permainannya. Cara bermainnya adalah terdapat 2 kelompok, kelompok pertama sebagai pelempar dan kelompok yang kedua sebagai penjaga. Bisa dikategorikan kelompok penjaga dan pelempar yakni dilakukan dengan cara bersuit.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional cenderung dilakukan bersama banyak orang atau sering dilakukan secara berkelompok. Permainan tradisional dapat memberikan stimulus pada anak dalam bekerja sama, gotong-royong, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengontrol emosi, timbul sikap empati, menaati peraturan dan menghargai orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat banyak hal baik yang memberikan manfaat kepada anak dalam permainan tradisional.

Direktorat Nilai Budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional memiliki nilai-nilai yang memberikan manfaat kepada anak-anak sebagai sarana pendidikan.³⁴ Subagiyo berpendapat bahwa permainan tradisional memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

- a. Dapat menjadikan anak lebih kreatif. Permainan tradisional memiliki berbagai macam aturan yang telah disepakati oleh para pemainnya.

³⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), hlm. 3.

Pada saat bermain anak dituntut untuk membuat aturan-aturan tersebut yang disesuaikan dengan keadaan anak. Aturan-aturan dalam permainan terkadang sudah ada sejak dulu dan ada yang baru dibuat oleh anak karena adanya perbedaan saat bermain.

- b. Dapat digunakan anak sebagai salah satu cara untuk terapi. Ketika anak-anak bermain, mereka akan merasa senang sehingga mereka melepaskan emosinya, mereka tertawa dan berteriak serta bergerak. Anak yang membutuhkan kondisi tersebut dapat menggunakan permainan tradisional sebagai metode terapi.
- c. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Di berbagai permainan tradisional banyak sekali permainan yang dapat menumbuhkan kecerdasan anak, karena ketika anak bermain dengan aturan-aturan yang ada dalam permainan tradisional akan mengajarkan anak berbagai hal dan menggali wawasan anak terhadap sesuatu.
- d. Dapat membantu kecerdasan emosi antar personal anak berkembang. Di beberapa permainan tradisional cara memainkannya dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok. Ketika anak sering melakukan permainan secara berkelompok akan menumbuhkan karakter-karakter anak seperti bekerja sama, toleransi, saling membantu, menghargai teman dan lain sebagainya.
- e. Dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logikanya. Beberapa permainan tradisional terdapat permainan yang mengajarkan anak untuk belajar menghitung.
- f. Dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetiknya. Permainan tradisional menuntut anak untuk bergerak karena pada dasarnya permainan tradisional permainan yang dilakukan dengan adanya bantuan aktivitas fisik dan juga menggunakan alat untuk memainkannya. Seperti bermain petak umpet, bentengan, sunda manda, lompat tali, dan enggrang.
- g. Dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan natural. Banyak sekali alat permainan tradisional yang terbuat dari tumbuhan,

tanah, batu, pasir, dan genting. Hal tersebut dinyatakan dapat mendekatkan dan mengenalkan anak kepada alam. Seperti permainan mobil-mobilan yang terbuat dari pelepah pisang, bermain masak-masakan yang bahannya menggunakan tumbuh-tumbuhan untuk dimainkan.

- h. Dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan spasial. Pada hal ini bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan spasial kepada anak, karena dalam bermain peran anak mampu membayangkan dan mempresentasikan ide-ide nya kedalam permainan secara visual atau nyata.
- i. Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Pada hal ini biasanya permainan tradisional dilakukan sambil bernyanyi atau terkadang nyanyian pada permainan tradisional menjadi pengiring untuk lajunya bermain. Seperti permainan nogo sari yang berasal dari jawa, permainan tersebut menggunakan nyanyian untuk memainkannya.
- j. Dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan spiritual. dalam bermain pastinya terdapat konsep menang dan kalah. Hal tersebut tidak menjadikan pertengkaran kepada anak, terkadang anak malah mencontohkan atau mengajarkan kepada teman-teman yang dianggap belum mampu atau bisa.³⁵

³⁵Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 53

4. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Menurut Misbach permainan tradisional dapat memberikan stimulus kepada anak dalam berbagai aspek perkembangan, diantaranya:

- a. Aspek motorik yang mampu melatih daya lentur, daya tahan, sensorimotorik, motorik kasar, dan juga motorik halus.
- b. Aspek kognitif yang mampu mengembangkan imajinasi anak, kreativitas, problem solving, kemampuan antisipatif, strategi dan pemahaman anak terhadap kontekstual.
- c. Aspek emosi yang mampu mengasah empati dan mengendalikan diri anak serta menjadikan katarsis emosional anak.
- d. Aspek bahasa yang memeberikan pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial yang mampu mengondisikan anak untuk menjalin kerja sama, membangun relasi dan melatih sosial anak dengan teman sebayanya, mampu melatih keterampilan sosial dengan melatih kemampuannya dalam bermain peran juga mengajak orang yang lebih tua atau dengan masyarakat umum.
- f. Aspek spiritual yang mampu membawa anak menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
- g. Aspek ekologis yang mampu memberikan fasilitas kepada anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/ moral yang mampu memberi fasilitas kepada anak untuk dapat memaknai nilai moral yang adanya karena warisan masa terdahulu kepada masa selanjutnya.³⁶

Nugroho menjelaskan bahwa sangat banyak nilai pendidikan yang terkandung pada permainan tradisional. Nilai tersebut terdapat pada gerak permainnya atau syair permainnya. Pada permainan tradisional memiliki nilai yang terkandung diantaranya: 1) nilai demokrasi, 2) nilai pendidikan, 3) nilai kepribadian, 4) nilai keberanian, 5) nilai kesehatan, 6) nilai persatuan, 7) nilai moral.

³⁶Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 54.

Pada penjabaran manfaat dan nilai-nilai dalam permainan tradisional, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional mempunyai banyak sekali manfaat. Permainan tradisional sangat cocok dikenalkan kepada anak usia dini karena di dalamnya mengandung berbagai nilai karakter yang bisa ditanamkan. Selain dapat memunculkan nilai karakter, permainan tradisional juga dapat mengembangkan berbagai macam kecerdasan anak usia dini dalam hal apapun. Di samping itu banyak sekali nilai yang dapat di ambil dalam setiap tahapan bermain permainan tradisional.

B. Pembentukan Karakter

1. Pengertian Karakter

Karakter secara etimologis berasal dari bahasa Yunani (*Greek*) yakni *charassein* yang berarti “*to engrave*” yang diterjemahkan mengukir, melukis, memahat atau menggoreskan. Sedangkan dalam bahasa Inggris (*character*) diartikan sebagai watak, sifat atau karakter. Makna karakter secara terminologis, yang dikemukakan oleh Thomas Lickona adalah “*A realizable inner disposition to respond to situations in a morally good way*”. Thomas Lickona menambahkan pendapatnya terkait karakter bahwa “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*”.³⁷ Istilah karakter secara konseptual berasal dari dua pengertian. *Pertama*, memiliki sifat deterministik, yang memahami karakter sebagai anugerah atau memang bawaan dari lahir. *Kedua*, memiliki sifat non deterministik atau dinamis yang memahami sebagai tingkat ketangguhan atau ketangguhan seseorang sudah diberikan dalam mengatasi atau mengupayakan kondisi rohaniah.³⁸

Menurut kamus bahasa Indonesia karakter adalah akhlak atau budi pekerti, sifat-sifat kejiwaan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya, dengan begitu karakter dapat dikatakan sebagai nilai-nilai

³⁷ M. Slamet Yahya, *Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hlm. 20.

³⁸ Saptono, *Dimensi Dimensi Pendidikan Karakter* (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2011), hlm. 17.

baik dan unik yang berada didalam diri setiap orang. Scerenco juga mendefinisikan karakter sebagai ciri-ciri yang dapat menjadi pembeda sehingga dapat membentuk seorang pribadi secara etnis dan kompleksitas mental dari seseorang dan sekelompok bangsa. Menurut Robert Marine karakter merupakan gabungan yang terlihat samar antara perilaku bawaan, sikap dan kemampuan yang membangun pribadi seseorang.³⁹

Pengertian lain tentang karakter juga difenisikan oleh Berkowitz yang mengungkapkan bahwa karakter diartikan sebagai kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia telah terbiasa melakukan sesuatu dilakukan secara sadar (*cognition*) menghargai pentingnya nilai-nilai karakter (*valuing*). Ki Hajar Dewantara berpendapat terkait karakter sebagai budi pekerti atau watak. Pandangannya budi pekerti adalah menyatunya gerak dan fikiran, pikiran dan kehendak atau kemauan, sehingga menimbulkan tenaga.⁴⁰ Karakter secara luas dimaksud sebagai cara untuk berpikir dan berperilaku yang tertanam pada setiap individu untuk bekerja sama dan hidup bermasyarakat. Karakter dapat dipengaruhi oleh keturunan (hereditas) perilaku yang dimiliki oleh anak atau yang ada pada diri anak merupakan turunan dari orang tua. Karakter juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan anak, jika anak berada di lingkungan yang baik, maka anak akan menjadi baik pula begitu sebaliknya.⁴¹

Karakter adalah perilaku atau tindakan yang dimiliki oleh setiap individu dan menjadi perilaku kebiasaan atau yang biasa dilakukan, bersifat alami pada diri seseorang dalam menanggapi sesuatu, baik perilaku/ tindakan tersebut dilakukan ketika ada dan tidaknya orang melihat.

³⁹ Muchlas Samani & Hariyanto, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. (Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, 2013), hlm. 42.

⁴⁰ M. Slamet Yahya. *Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hlm, 22.

⁴¹ Mansur Muslich. *Pendidikan Karakter Menjawab tantangan Krisis Multidimensional*. (Jakarta: Bumi Askara, 2018), hlm. 36.

2. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu usaha dalam mendidik anak agar anak mampu bijak dalam mengambil keputusan dan mampu mempraktekkan dalam kehidupannya. Muchlas Samami dan Hariyanto berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah sistem yang didalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan serta tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik kepada diri sendiri, tuhan, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang sempurna.⁴²

Menurut Lickona, pendidikan karakter menekankan pada pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yakni pengetahuan terkait moral (*moral knowing*), merupakan suatu yang diajarkan karena hal tersebut sangat penting. Terdapat 6 hal penting dalam *moral knowing* yaitu: 1) *moral awarense* (kesadaran moral), *knowing moral values* (mengetahui nilai-nilai morai), 3) *perspective taking*, 4) *moral reasoning*, 5) *desicion making*, dan *self knowledge*. Perasaan tentang moral (*moral feeling*), merupakan suatu aspek yang harus ditanamkan kepada anak yang merupakan sumber energi dari diri manusia untuk berperilaku sesuai dengan prinsip-prinsip moral. Dalam menjadi manusia yang berkarakter dalam aspek emosi seorang harus memiliki 6 hal yaitu: 1) *conscience/ nurani*, 2) *self esteem/ percaya diri*, 3) *empathy/ merasakan penderitaan orang lain*, 4) *loving the good/ mencintai kebenaran*, 5) *self control/ mampu mengontrol diri*, 6) *humility/ kerendahan hati*. Perbuatan moral (*moral action*) merupakan keadaan seorang dalam membuat pengetahuan moral yang dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata.⁴³

⁴²M. Slamet Yahya. *Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018 cetakan pertama), hlm, 22.

⁴³Muchlas Samani & Hariyanto, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. (Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, 2013), hlm. 42.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Pusat kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional dalam Publikasinya yang berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter 2011 menyatakan bahwa pendidikan karakter memiliki tujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, memiliki akhlak mulia, memiliki moral, toleransi tinggi, jiwa bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi pengetahuan dan teknologi yang semua dijiwai oleh iman dan taqwa kepada tuhan yang maha esa berdasarkan pancasila.⁴⁴ Menurut pusat kurikulum terdapat nilai-nilai yang dikembangkan yang bersumber dari agama, pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional tersebut adalah 1) religius, 2) jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat atau komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab.⁴⁵

Dalam draft Grand Design Pendidikan Karakter mengungkapkan bahwa nilai-nilai yang utama dikembangkan dalam budaya satuan pendidikan formal dan nonformal, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Jujur

Berani berbicara apa adanya, konsisten, dan terbuka antara yang dikatakan dengan yang dilakukan. Apa yang dikatakan dapat untuk dipercaya (amanah, trustworthiness), dan tidak memiliki rasa curang (no cheating)

b. Tanggung jawab

Tugas dilakukan dengan sepenuh hati, memiliki kemampuan bekerja dengan etos kerja yang tinggi, memiliki usaha keras dalam mencapai prestasi yang baik (giving the best), akuntabel terhadap keputusan dan pilihan yang telah diambil.

⁴⁴Muchlas Samani & Hariyanto, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. (Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, 2013), hlm. 50.

⁴⁵Muchlas Samani & Hariyanto, *Pendidikan Karakter ...*, hlm. 52.

c. Cerdas

Memiliki pikiran yang cermat dan tepat, bertindak dengan penuh perhitungan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu berkomunikasi secara empatik dan efektif, bergaul dengan santun, menjunjung kebajikan dan kebenaran, mencintai tuhan dan lingkungan.

d. Sehat dan bersih

Mampu menghargai ketertiban, aturan, disiplin, terampil, menerapkan pola hidup seimbang, dan menjaga diri dari lingkungan.

e. Peduli

Memiliki sopan santun dalam bertindak dengan orang lain, memiliki toleransi tinggi terhadap ketidaksetaraan, tidak memiliki sifat menyakiti orang lain, memiliki kemauan untuk berbagi, tidak memiliki sifat merendahkan orang lain, tidak memiliki sifat kepada orang lain untuk mengambil keuntungan, menyayangi manusia dan makhluk lain, setia, cinta damai dalam menghadapi persoalan.

f. Kreatif

Dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan inovatif, luwes, kritis, memiliki keberanian untuk mengambil keputusan dengan sesuai dan tepat, menampilkan sesuatu dengan luar biasa, memiliki ide baru, memiliki kemauan untuk terus melakukan perubahan, mampu memanfaatkan peluang baru, dan mampu membaca situasi.

g. Gotong Royong

Memiliki prinsip bahwa tujuan jika dilakukan bersama akan lebih mudah, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama, memiliki kemauan untuk mengembangkan potensi diri dan digunakan untuk berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik dan tidak memiliki sifat egois.⁴⁶

⁴⁶Muchlas Samani & Hariyanto, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. (Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, 2013), hlm. 51.

Banyak sekali nilai-nilai yang dapat ditanamkan kepada anak usia dini dan dijadikan sebagai bekal anak untuk menghadapi masa selanjutnya. Perlunya penanaman nilai bagi anak yakni agar anak menjadi pribadi yang baik.

4. Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 1 undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Dalam pasal tersebut memiliki maksud bahwa pendidikan yang ada di Indonesia ini tidak hanya membentuk anak yang cerdas saja melainkan anak dengan kepribadian yang baik dan memiliki karakter, hal tersebut ditujukan agar nantinya bangsa Indonesia memiliki penerus bangsa yang maju dan berkembang dengan nilai-nilai luhur karakter bangsa.

Pembentukan karakter pada anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu 1) faktor bawaan (nature) yaitu karakter yang ada sejak mereka dilahirkan yang merupakan nilai-nilai kebajikan, 2) faktor lingkungan (nurture) yaitu proses sosialisasi yang dilakukan oleh keluarga, guru, masyarakat.⁴⁷

Pada hal ini metode pembentukan karakter anak usia dini harus disesuaikan dengan zamannya. Beberapa metode pembentukan karakter anak usia dini diantaranya metode keteladanan, metode pembiasaan, metode bercerita, dan metode karyawisata.

C. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan periode awal yang sangat mendasar selama masa pertumbuhan dan perkembangan. Masa ini disebut juga sebagai masa yang sangat fundamental pada kehidupan anak usia dini. Pada usia tersebut merupakan masa-masa keemasan bagi anak, dimana proses tumbuh kembang yang dialami anak usia dini dalam berbagai aspek tumbuh dengan

⁴⁷Johari Efendi, "Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini di PAUD", Februari 2021.

pesat dan memiliki banyak sekali potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Berbagai potensi yang dimiliki anak usia dini mengalami masa peka dalam merespon apapun yang masuk pada dirinya. Segala sesuatunya diserap dengan cepat dan hebat. Oleh sebab itu masa-masa ini harus ditanamkan berbagai hal untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan agar lebih optimal. Pada hakikatnya anak usia dini merupakan pribadi yang unik yang mana dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki pola dalam berbagai aspek yakni aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral serta seni.

Pengertian anak usia dini menurut perspektif islam adalah anak sebagai titipan Allah yang dilahirkan melalui ibunya dan harus dijaga dan dididik oleh orang tuanya.⁴⁸ Depdiknas berpendapat bahwa anak usia dini merupakan fondasi awal terhadap masa perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Berbagai hal yang diterima oleh anak di masa usia dini sangat berpengaruh pada masa perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya.⁴⁹

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau biasa disebut dengan masa golden age, dimana pada saat itu perkembangan dan pertumbuhannya berkembang dengan sangat pesat dan seluruh aspek perkembangannya berperan penting dalam untuk tugas perkembangan selanjutnya.⁵⁰ Montessori mengungkapkan bahwa usia dini itu merupakan usia sensitif atau bisa disebut juga sebagai masa peka pada anak, oleh sebab itu masa-masa ini sangat mudah menerima stimulus dari lingkungan.⁵¹ Pada saat perkembangan anak diberikan rangsangan yang sesuai dan harus di arahkan agar fungsi pada periode itu dapat berjalan dan berkembang secara baik.

Setiap anak memiliki potensi yang tidak sama, mereka memiliki kelebihan dan keahlian dalam bidang yang disukai dan diminati berbeda-

⁴⁸La Hadisi, "Pendidikan Karakter pada Anak usia Dini". Jurnal Ta'dib. Vol. 8, No. 2 (Juni-Desember, 2015)

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 9

⁵⁰ Musyarofah. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. INJECT. Vol. 2, No. 1, (Juni, 2017), hlm 103.

⁵¹ Utomo & Murniyanti Ismail, *Permainan Tradisional Media Simulasi & Interview AUDBK*. (Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press, 2019), hlm. 58

beda. Jika penanaman atau pemberian stimulus yang diberikan oleh anak itu baik maka perkembangan dan pertumbuhan yang dialami oleh anak akan baik pula. Masa anak usia dini merupakan masa yang penting dalam memenuhi dan memberikan stimulus pada anak. Masa ini juga disebut sebagai masa *golden age*. Dalam masa ini tumbuh kembang anak mengalami perkembangan dengan sangat cepat. Namun perkembangan setiap anak tidak memiliki kesamaan melainkan perkembangan yang dimiliki oleh anak itu berbeda-beda.

Menurut Richard D Kellough karakteristik anak usia dini yang khas antara lain yaitu: 1) anak memiliki sifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, 3) anak merupakan makhluk sosial, 4) anak memiliki sifat yang unik, 5) pada umumnya anak sangat kaya dengan fantasi, 6) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, 7) anak merupakan masa belajar yang paling potensial.⁵²

D. Penelitian Terkait

Pertama, “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan”, skripsi yang ditulis oleh Reyna Damayanti Safitri, tahun 2019, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.⁵³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK kelompok B Madrasah Pembangunan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah terletak pada variabel x (bebas) sama-sama menggunakan permainan tradisional. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk kemampuan motorik kasar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk pembentukan karakter anak usia dini.

⁵² Aris Priyanto. “Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain” Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 2, (November 2014) hlm. 42-43

⁵³ Reyna Damayanti Safitri, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan”, skripsi, sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2019

Kedua, “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini kelompok B di TK Al-Hukma bandar Lampung”, skripsi yang ditulis oleh Syarifatul Anwaria, tahun 2016, Universitas Lampung.⁵⁴ Penelitian ini membahas terkait keefektifan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan anak usia dini yang meliputi memberi perintah lisan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman dan pengembangan kemampuan berkomunikasi melalui permainan tradisional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah variabel x (bebas) yang menggunakan efektivitas permainan tradisional. Perbedaannya adalah pada variabel y (terikat) penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan anak usia dini, sedangkan penelitian penulis untuk membentuk karakter anak usia dini.

Ketiga, “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia 5-6 tahun di RA Zahira Kid’s Land Medan”, skripsi yang ditulis oleh Mawaddah Boangmanalu, tahun 2019, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.⁵⁵ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada variabel x (bebas) yakni efektivitas permainan tradisional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel y (terikat) pada penelitian ini untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak, sedangkan penelitian penulis untuk mengembangkan karakter anak usia dini, serta perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitian, penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif sedang penelitian penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Keempat, “Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”, jurnal yang ditulis oleh Sardiah Srikandi dkk, tahun 2020,

⁵⁴ Syarifatul Anwaria, “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B di TK Al-Hukama Bandar Lampung”, skripsi, sarjana Universitas Lampung: 2016

⁵⁵ Mawaddah Boangmanalu, “Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Zahra Kid’s Land Medan TA. 2018/2019”, skripsi, sarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan: 2019

Universitas Negeri Malang.⁵⁶ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dan petak umpet yang dilaksanakan di PAUD Omah Bocah An Na'fi Malang mengalami peningkatan dalam membentuk karakter anak usia dini. Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada jenis penelitian, jurnal ini menggunakan jenis penelitian kualitatif sedang penelitian penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Kelima, “Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun”, jurnal yang ditulis oleh Yuli Maghfiroh, tahun 2020, Universitas Kristen Satya Wacana.⁵⁷ Hasil dari penelitian jurnal ini menjelaskan bahwa penerapan permainan tradisional pada anak usia dini dapat membantu membentuk karakter anak usia dini. persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah membahas terkait permainan tradisional dalam membentuk karakter anak. Perbedaannya terletak pada anak usia dini, pada jurnal ini pembentukan karakter di khususkan pada anak usia 4-6 tahun sedangkan penelitian penulis pada anak usia 5-6 tahun atau hanya tingkat kelompok B saja.

⁵⁶ Sardiah Srikandi, dkk. “Membentuk karakter Anak usia dini melalui Permainan Tradisional”, Jurnal Pendidikan, Vol. 5 No. 12, Bln Desember, Thn 2020, hlm 1854

⁵⁷ Yuli maghfiroh, “Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun”, Jurnal Pendidikan Anak, vol. 6, No. 1, (April, 2020), hlm. 3.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut James E. Greithton, Hipotesis adalah sebuah dugaan tentatif yang bersifat sementara sehingga mampu memprediksi situasi yang akan diamati oleh peneliti. John W Best juga menjelaskan hipotesis sebagai kesimpulan atau prediksi yang dirumuskan hanya sementara. Adanya hipotesis yakni untuk menjelaskan suatu fakta atau kondisi yang diamati serta membantu dan membimbing penyelidikan.⁵⁸

Untuk memberikan jawaban sementara terhadap penelitian diatas, peneliti mengajukan dua hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis Kerja (H_a), yaitu ada efektivitas/ hasil dari penggunaan permainan tradisional terhadap pembentukan anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.
2. Hipotesis Nihil (H_o), yaitu tidak ada efektivitas/ hasil daripenggunaan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

Maka setelah diadakan penelitian rumusan masalah hipotesisnya adalah jika (H_o), ditolak, maka (H_a) diterima artinya terdapat efektivitas/ hasil dari penggunaan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Sebaliknya jika (H_o), diterima, maka (H_a) ditolak artinya tidak terdapat efektivitas/ hasil dari penggunaan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

⁵⁸ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT. rajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono berpendapat bahwa penelitian kuantitatif adalah metode yang dipakai dalam meneliti populasi atau sampel, pada dasarnya pengambilan sampel pada penelitian tersebut menggunakan cara acak dan adanya instrumen dijadikan sebagai cara untuk mengumpulkan sebuah data, serta analisis datanya memiliki sifat statistik dengan maksud untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.⁵⁹

Penelitian kuantitatif pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Pendapat Wiersma penelitian tersebut merupakan sesuatu yang di uji cobakan, yakni antara satu variabel atau lebih variabel bebas diatur dan dikontrol untuk menentukan efeknya.⁶⁰ Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui hasil atau efek, dan pengaruh dari sesuatu melalui perlakuan yang diberikan kepada suatu kelompok yang dijadikan sebagai kelompok yang diberi perlakuan atau dapat dinamakan dengan kelompok eksperimen. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono yang menjelaskan Penelitian Eksperimen merupakan salah satu model penelitian yang dipakai untuk menggali dan mengetahui adanya pengaruh dari diberikannya perlakuan terhadap suatu hal dengan kondisi yang terkendalikan.⁶¹ Menurut Rakhmat tujuan menggunakan metode eksperimen yakni untuk mencari tahu hubungan sebab akibat dengan sedikit melakukan manipulasi kepada satu atau lebih variabel atau kelompok eksperimen yang kemudian hasilnya dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi sedikitpun.⁶²

⁵⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta, CV. 2013). hlm. 38.

⁶⁰ Ni Made Ratminingsih, "Penelitian Eksperimental dalam Pembelajaran Bahasa Kedua". *Jurnal Prasi*. Vol. 6, No. 11, (Juni, 2010), hlm. 31.

⁶¹ Ni Made Ratminingsih. *Penelitian Eksperimental ...*, hlm.31.

⁶² A. Eko Setyanto, "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vo. 3, No. 1, (Juni, 2015), hlm. 39.

Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *True Experiment Design*. Arikunto menjelaskan bahwa desain tersebut dianggap desain yang sudah baik dalam penelitian karena memenuhi persyaratan.⁶³ Selain itu peneliti menggunakan desain tersebut diyakini dapat mengontrol semua variabel lain yang dapat memberi pengaruh pada jalannya penelitian. Bentuk desain yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya yakni *Posttest-only Control Design*. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara random atau acak. Kelompok satu diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan diberi nama kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan di diberi nama kelompok kontrol. Ketika dilihat ada yang berbeda dari hasil nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan oleh peneliti memiliki pengaruh.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model eksperimen dengan tujuan agar peneliti mengetahui akan efektifnya suatu perlakuan. Yakni perlakuan yang dimaksud adalah permainan tradisional. Peneliti ingin mengetahui efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Desain penelitian *Posttest-only Control Design* ditunjukkan oleh tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 desain penelitian *Posttest-only Control Design*

R	X	O ₁
R		O ₂

Keterangan:

O₁: *Posttest* Kelas Eksperimen

O₂: *Posttest* Kelas Kontrol

X : Perlakuan/*treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional

⁶³ Tri Sunartyati. "Studi Eksperimen Pelatihan Advanced Search pada Portal Jurnal Emerald Insight bagi Kemampuan Penelusuran Informasi Mahasiswa Program Studi S-1 ilmu perpustakaan Angkatan 2017 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro". Universitas Diponegoro, hlm. 3

B. Variabel & Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Kerlinger menjelaskan dalam buku metode penelitian kuantitatif kajian teoritik dan praktik, variabel penelitian merupakan konstruksi atau sifat yang dipakai dan memiliki nilai bervariasi. Maksudnya variabel merupakan suatu yang dipakai pada penelitian dan memiliki sifat serta nilai yang bermacam-macam.⁶⁴ Menurut Kidder variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) yang mana peneliti mampu menarik dan mempelajari kesimpulan.⁶⁵ Dalam buku *Navigating the Maze of research* menjelaskan bahwa Variabel merupakan sifat atau konsep yang sangat bervariasi.⁶⁶

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian yaitu:

a. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbul adanya perbedaan variabel terikat (*Dependent*).⁶⁷ Variabel bebas sangat berpengaruh dalam diadakannya penelitian ini, karena adanya variabel tersebut yang mempengaruhi adanya perubahan pada variabel lain dalam penelitian. Dapat diartikan bahwa variabel bebas sebagai suatu nilai atau kondisi yang mempengaruhi atau mampu mengubah nilai atau kondisi yang lain.⁶⁸ Variabel bebas penelitian ini adalah Permainan Tradisional.

b. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang jika memiliki perubahan ketika di pengaruhi oleh variabel bebas atau yang menjadi akibat dan mampu berubah dan dapat dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Pembentukan Karakter.

⁶⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta, CV. 2013). hlm. 38.

⁶⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 38.

⁶⁶ Debra Jackson et al, *Navigating The Maze Of research*. (Belanda: Elsevier. 2023.)

⁶⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 39.

⁶⁸Rafika, Ulfa. "Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*. hlm. 346.

2. Indikator Penelitian

Penjabaran variabel dan indikator pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2
Variabel dan Indikator Penelitian

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1.	Karakter Anak	Tanggung Jawab	1) Perilaku yang menunjukkan kemampuan bekerja dengan etos kerja yang tinggi 2) Perilaku yang menunjukkan bahwa anak mampu bertanggung jawab dalam mengambil keputusan yang telah di ambil
		Kerja sama	1) Perilaku yang menunjukkan kemauan untuk bekerja sama antar kelompok 2) Perilaku yang menunjukkan mau menerima pendapat teman atau tidak egois
		Jujur	1) Perilaku yang menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada guru dan teman anak 2) Perilaku yang menunjukkan anak mampu mengatakan sesuatu sesuai kenyataan dan dapat dipercaya

		Disiplin	1) Perilaku yang menunjukkan anak mematuhi peraturan 2) Perilaku yang menunjukkan sikap tertib dalam melakukan suatu hal
		Mandiri	1) Perilaku yang menunjukkan bahwa anak mampu mengatur dirinya sendiri 2) Anak mampu melakukan permainan tradisional tanpa bantuan guru dan teman
		Sabar	1) Perilaku yang menunjukkan anak memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran 2) Perilaku yang menunjukkan memiliki sikap tidak mudah mengeluh

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Diponegoro 187 Purwojati. Yang ter letak di RT. 01 RW. 02 Dusun Glempang Desa Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini diadakan dalam jangka waktu 2 bulan, yakni 7 April 2023 sampai 7 Juni 2023. TK tersebut memiliki jumlah guru sebanyak 5 guru. Keseluruhan anak di TK tersebut berjumlah 34 anak, 29 anak kelompok B dan 5 anak kelompok A Penelitian ini mengambil sebagian dari kelompok dengan jumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.3. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 15 Mei 2023	- Pengambilan data kelas uji coba
2.	Jum'at, 19 Mei 2023	- <i>Treatment</i> kelas kontrol - <i>Treatment</i> kelas eksperimen
3.	Senin, 22 Mei 2023	- <i>Treatment</i> kelas kontrol - <i>Treatment</i> kelas eksperimen
4.	Rabu, 24 Mei 2023	- <i>Treatment</i> kelas kontrol - <i>Treatment</i> kelas eksperimen
5.	Selasa, 30 Mei 2023	- <i>Treatment</i> kelas kontrol - <i>Treatment</i> kelas eksperimen
6.	Senin, 5 Juni 2023	- <i>Treatment</i> kelas kontrol - <i>Treatment</i> kelas eksperimen
7.	Selasa, 6 Juni 2023	- <i>Posttest</i> Kelas Kontrol - <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁶⁹ Populasi dapat diartikan sebagai jumlah semua orang atau non orang yang memiliki ciri-ciri yang sama dan memenuhi syarat-syarat tertentu dan saling berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian, keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak TK Diponegoro 187 Purwojati.

⁶⁹ Amir Hamzah & Lidia Susanti, *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Dan Praktik*. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 61

2. Sampel

Sampel merupakan cuplikan atau sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat juga dikatakan bahwa populasi dalam bentuk mini (miniature populasi). Salah satu syarat yang harus dipenuhi sampel adalah bahwa sampel harus representatif (mewakili) dari populasi. Sampel merupakan sekelompok kecil secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulan.⁷⁰

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel Probability Sampling, dengan bentuk *Simple Random Sampling*. Pengambilan sampel tersebut diketahui dapat memberikan peluang yang sama kepada anggota populasi dan pengambilan sampel tersebut dilakukan secara acak.⁷¹

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengundi kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan kertas yang dilipat. Kemudian perwakilan setiap kelas mengambil satu lipatan kertas, hasil lipatan kertas yang di ambil oleh setiap perwakilan yang menentukan kelompok apa yang menjadi kelompok eksperimen dan kelas apa yang menjadi kelompok kontrol.

E. Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dengan baik dalam sebuah penelitian kuantitatif, maka terdapat beberapa metode pengumpulan data yang harus dilakukan, supaya mendapatkan data yang sesuai dengan yang diinginkan dan menjadi permasalahan yang diteliti, oleh sebab itu peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya:

⁷⁰ Amir Hamzah & Lidia Susanti, *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Dan Praktik*. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 61.

⁷¹ Gary J. Burkholder et al. *Research Design and Methods*. (New York: SAGE Publications, 2019).

1. Angket

Angket adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan beberapa soal atau pernyataan dengan cara tertulis kepada subjek penelitian dengan menyesuaikan topik yang akan dipakai dalam penelitian.⁷² Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dilakukan dengan beberapa butir pernyataan tertulis pada responden untuk menjawab.

Teknik ini peneliti gunakan sebagai cara untuk mengetahui karakter pada anak usia dini setelah diterapkannya permainan tradisional sudah muncul atau belum, yakni dengan angket yang berisi butir pernyataan yang telah dibuat oleh peneliti. Angket ini juga merupakan *posttest* yang buat oleh peneliti untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Angket yang telah dibuat oleh peneliti diberikan kepada guru kelas kelompok B1 yakni Bu Thohiroh untuk mengetahui hasil data anak terhadap pembentukan karakter menggunakan permainan tradisional. Pengisian angket diberikan ke bu Thohiroh selaku guru kelas karena anak belum memahami terkait pernyataan-pernyataan yang terdapat pada setiap butir pernyataan soal atau memahami cara pengisian instrumen angket.

Terdapat kisi-kisi sebagai pedoman pengisian angket terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut.

⁷²Amir Hamzah & Lidia Susanti, *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Dan Praktik*. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 87.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk mengukur pembentukan karakter

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
1.	Karakter	Adanya sikap tanggung jawab	1, 2	2
		Adanya sikap kerja sama	3, 4	2
		Adanya sikap disiplin	5, 6	2
		Adanya sikap mandiri	7, 8	2
		Adanya sikap sabar	9, 10	2
		Adanya sikap jujur	11, 12	2
Jumlah butir				12

Berdasarkan kisi-kisi di atas kemudian peneliti menyusun butir-butir instrumen dengan berisi pernyataan-pernyataan tentang karakter anak usia dini. peneliti membuat butir-butir instrumen menggunakan skala likert dengan lima pilihan alternatif karena instrumen yang dibuat ini bersifat non-tes.

2. Observasi

Menurut sutrisno hadi observasi merupakan proses yang disusun dengan baik, proses yang kompleks dan dapat diartikan sebagai proses biologis maupun proses psikologis.⁷³ Terdapat dua teknik pengumpulan data observasi yaitu observasi secara partisipan dan secara non partisipan. Penelitian ini menggunakan observasi non partisipan, yang mana peneliti melakukan pengamatan kepada subjek penelitian. Peneliti memilih non partisipan karena peneliti hanya mengamati dan memperhatikan kegiatan anak. Dengan begitu dapat membantu peneliti mengetahui adanya karakter yang muncul pada anak setelah menerima perlakuan dengan permainan tradisional lempar sandal.

⁷³Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta, CV. 2013). hlm. 145.

3. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mendapat jawaban dari responden dan cara yang digunakan dengan bertanya langsung kepada responden. Wawancara biasanya disebut sebagai Interview yang sering dilakukan secara lisan.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan wawancara untuk memperoleh data dari pihak sekolah tentang cara guru mengajarkan permainan tradisional kepada anak, proses pembelajaran di kelas, hambatan yang di alami oleh guru saat proses pembelajaran, RPPH, serta data lainnya yang sesuai untuk mendukung penelitian.

F. Uji Instrumen

Validitas merupakan salah satu aspek terpenting dalam merancang instrumen pengukuran pada saat penelitian.⁷⁴ Asal kata validitas yakni berasal dari validity yang memiliki makna sejauh mana kebenaran dan ketepatan serta kecermatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya.⁷⁵ Menurut Arikunto dikatakan valid sebuah instrument jika mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah penelitian dikatakan valid jika penelitian tersebut dapat memberikan pernyataan data dari variabel yang diteliti dengan benar dan akurat. Validitas yang menunjukkan data tersebut terkumpul dengan baik dan tidak menyimpang dari maksud atau gambaran penelitian berarti validitas instrumen tersebut sudah baik.⁷⁶

Sebelum melaksanakan uji validitas, peneliti melakukan uji *experts judgement*. *Experts judgement* merupakan pengujian yang dilakukan dengan pendapat para ahli, yakni instrument di konsultasikan kepada ahli yang sesuai dengan penelitian, karena pada angket yang digunakan oleh peneliti membahas tentang pembentukan karakter, peneliti mengkonsultasikan instrumennya kepada dosen yang ahli dalam bidang karakter. Pada hal

⁷⁴ Daniel Muijs. *Doing Quantitative Research in Education with Spss*. (London: SAGE Publications, 2004)

⁷⁵ Amir hamzah & Lidia Susanti. *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teori dan Praktik*. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 89

⁷⁶ Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. (Bandung: ALFABETA, cv, 2020), hlm. 59

tersebut peneliti meminta pendapat ahli terkait instrumen yang telah di susun. instrumen yang di susun apakah layak digunakan atau tidak dapat digunakan, atau dapat digunakan namun masih ada beberapa perbaikan atau tidak dengan adanya perbaikan, para ahli memberikan keputusan kepada peneliti terkait instrumennya.

Instrumen yang dinyatakan dapat digunakan oleh validator, tidak langsung digunakan melainkan harus di uji validitas dan di uji reliabilitas terlebih dahulu. peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap suatu kelompok, kemudian dari pengujian tersebut di ambil data dan di olah menggunakan program *SPSS STATISTIC 25 for Windows* untuk diketahui valid atau tidak setiap pernyataan yang telah di ujikan. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas item yakni dengan menghitung setiap butir item yang terdapat pada pernyataan instrumen. Setelah mengetahui valid sebuah instrumen peneliti melanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui instrumen yang sudah dinyatakan valid sudah reliabel atau belum, jika sudah reliabel maka instrumen dapat di ujikan kepada kelompok eksperimen.

G. Metode Analisis Data

Setelah data yang dicari oleh peneliti terkumpul, maka langkah selanjutnya yakni menganalisis data. Analisis data merupakan kegiatan setelah pencarian data dari beberapa sumber yang telah dikumpulkan, dan kemudian data tersebut diolah dengan cara dianalisis. Proses paling penting dalam penelitian terdapat pada pengolahan dari analisis data. Dalam proses analisis data peneliti bisa mengkaji data mentah menjadi hasil penelitian yang sesuai dengan kaidah penelitian. Tujuan analisis data kuantitatif ini adalah memahami apa yang terjadi dalam suatu kelompok data menjadi suatu yang baru. Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengolah suatu hal yang telah didapatkan dengan mengecek semua data yang telah terkumpul dari pelaksanaan instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain. Hal tersebut bertujuan agar data

yang telah didapat lebih mudah untuk di mengerti, dan mudah untuk membuat sebuah kesimpulan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan yang digunakan oleh peneliti dalam uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5%. Uji homogenitas yang dilakukan oleh peneliti yakni uji *Levene's test* dengan taraf signifikan 5%. Uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji parametrik *Independent Samples T-Test*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Penelitian ini dilaksanakan di TK Diponegoro 187 Purwojati pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dilaksankannya mulai tanggal 7 April – 7 Juni 2023. Populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan anak yang berada di TK tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yakni dengan mengundi setiap kelompok untuk dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. Sampel yang di peroleh dari hasil undian adalah kelompok B1 menjadi kelompok eksperimen dan kelompok B2 menjadi kelompok kontrol. Kelompok B1 berjumlah 15 anak dan kelompok B2 berjumlah 14 anak. kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan *true eksperiment design* dengan bentuk *posttest-only control design*, yaitu memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen menggunakan permainan tradisional lempar sandal dan tidak memberikan perlakuan sama pada ke lompok kontrol.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional dan variabel terikat pada penelitian ini adalah pembentukan karakter. Untuk mengetahui adanya efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini, maka perlu diberi perlakuan terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen, kemudian pengisian *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara bersama. Penilaian *posttest* pembentukan karakter anak usia dini yang berbentuk angket. Hasil angket tersebut dijadikan peneliti sebagai cara untuk mengetahui adanya efektivitas atau tidak adanya efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia ini. berikut proses pelaksanaan penelitian:

1. Pelaksanaan Uji Instrumen

Pada tahap awal pemerolehan data penelitian, peneliti melakukan pengujian instrumen terlebih dahulu, peneliti melakukan uji instrumen dengan menggunakan *experts judgement* yakni dengan mengkonsultasikan kepada para ahli dalam bidang karakter untuk dapat diketahui apakah instrumen yang telah di susun oleh peneliti layak digunakan atau tidak menurut ahli/ validitor instrumen. Hasil dari penilaian instrumen peneliti layak digunakan tanpa ada perbaikan, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah uji instrumen dilakukan, peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap suatu kelompok, kemudian dari pengujian tersebut di ambil data dan di olah untuk diketahui valid atau tidak setiap pernyataan yang telah di ujikan, setelah mengetahui valid sebuah instrumen peneliti melanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa instrumen reliabel sehingga dapat di ujikan kepada kelompok eksperimen.

2. Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Setelah tahap uji instrumen dilakukan, tahap selanjutnya yaitu tahap perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. tahap ini dilakukan peneliti sebanyak 5 kali pertemuan karena pada tahap ini peneliti ingin mengetahui hasil/ efektivitas dari suatu perlakuan terhadap pembentukan karakter jadi tidak bisa dilakukan hanya sekali atau dua kali melainkan lebih dari dua kali pertemuan.

a. Pertemuan pertama (Jum'at 19 Mei 2023)

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00. anak memulai dengan berbaris di depan kelas untuk melaksanakan SOP pembukaan. Anak yang terpilih dalam kelompok eksperimen masuk ke dalam ruang kelas B1 dan anak yang terpilih dalam kelompok kontrol masuk ke dalam ruang kelas B2. Untuk keompok eksperimen melanjutkan kegiatan belajarnya di dalam kelas dengan berdo'a terlebih dahulu,

sebelum memulai kegiatan inti atau yang akan di digunakan peneliti untuk pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional lempar sandal. Begitupun dengan kelompok kontrol, tetapi kegiatan inti kelompok kontrol dilakukan dengan pembelajaran biasa.

Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu memberi rangsangan kepada anak dengan menggunakan *ice breaking*, hal tersebut dilakukan agar anak memiliki perasaan yang bagus sehingga ketika melakukan permainan anak memiliki antusias dalam bermain. Guru memberikan informasi kepada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan adalah permainan tradisional lempar sandal.

Guru memperkenalkan terlebih dahulu permainan tradisional lempar sandal, dan menjelaskan cara bermainnya, guru membagi kelompok kepada anak dengan menawarkan siapa yang menjadi ketua kelompok. Sesudah kelompok terbentuk guru memberi tahu anak bahwa pada permainan yang dilakukan nantinya akan mendapat *reward* bagi pemenang dan *punishment* bagi yang kalah. Dengan begitu anak-anak akan lebih semangat dalam bermain.

Anak keluar dari ruangan menuju tempat bermain, dan guru memberi perintah kepada anak untuk mengambil alat dan bahan sebelum melakukan permainan. sebelum bermain guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak, bagaimana cara bermain agar anak semakin paham dalam bermain. anak diberi kesempatan untuk melakukan permainan yang telah di contohkan dengan kelompok yang telah di bagi. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan sampai mendapatkan kelompok yang menang.

Kemudian anak diberikan keputusan untuk terus bermain atau menyelesaikan permainan. Kegiatan berakhir guru mengajak anak beristirahat dan berkumpul dengan melingkar. Guru mengajak anak untuk membujurkan kaki kedepan. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan bernyanyi dan bercerita kepada anak. Setelah kegiatan perlakuan selesai, anak melakukan istirahat dengan bergabung

denganteman-teman yang lain. Istirahat selesai anak bersiap untuk pulang. setiap kelompok masuk kedalam ruangnya masing-masing dan bersiap untuk pulang. guru bertanya kepada anak bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Serta memancing anak untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan pada hari itu, setelah itu anak berdoa dan pulang.

Selanjutnya kegiatan doa selesai anak berbaris kembali sambil menunggu giliran untuk pulang, anak berbaris untuk mendapat pertanyaan dari guru dan anak menjawab kemudian anak menuju tempat baris kedua yakni berpamitan dengan guru-guru yang lain.

b. Pertemuan kedua (Senin, 22 Mei 2023)

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00. anak memulai dengan berbaris di depan kelas untuk melaksanakan SOP pembukaan. Setelah itu anak yang masuk kelompok eksperimen masuk di ruangan kelas kelompok B1 dan anak yang masuk kelompok kontrol masuk kedalam ruang kelas B2. Anak yang melanjutkan kegiatan belajarnya didalam kelas dengan berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan inti atau yang akan di digunakan peneliti untuk pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional.

Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu memberi rangsangan kepada anak dengan menggunakan *ice breaking*, hal tersebut dilakukan agar anak memiliki perasaan yang bagus sehingga ketika melakukan permainan anak memiliki antusias dalam bermain. Guru memberikan informasi kepada anak bahwa kegiatan hari itu adalah permainan tradisional lempar sandal.

Pada termuan kedua guru masih menjelaskan cara atau langkah-langkah dalam bermain permainan lempar sandal, guru membagi kelompok kepada anak dengan menawarkan siapa yang menjadi ketua kelompok. Setelah terbentuk kelompok guru memberi tahu anak bahwa pada permainan yang dilakukan nantinya akan

mendapat *reward* bagi pemenang dan *punishment* bagi yang kalah. Dengan begitu anak-anak akan lebih semangat dalam bermain.

Anak keluar dari ruangan menuju tempat bermain, dan guru menyuruh anak untuk mengambil alat dan bahan sebelum melakukan permainan. Pada pertemuan kedua, guru sudah tidak memberikan contoh kepada anak cara bermain permainan tradisional lempar sandal, karena pada pertemuan pertama anak sudah mencoba permainan tradisional secara langsung. Pada pertemuan kedua guru hanya memberikan arahan ketika beberapa anak ada yang tidak sesuai dan tidak paham dengan permainan.

Selesai bermain anak diberikan keputusan untuk terus bermain atau menyelesaikan permainan. Permainan selesai anak beristirahat dan berkumpul dengan melingkar. Guru mengajak anak untuk membujurkan kaki kedepan. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan bernyanyi dan bercerita kepada anak. Kemudian anak istirahat dengan bergabung dengan teman-teman yang lain. Istirahat selesai anak bersiap untuk pulang. setiap kelompok masuk kedalam ruangnya masing-masing dan bersiap untuk pulang. guru bertanya kepada anak bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Serta memancing anak untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan pada hari itu, setelah itu anak berdoa dan pulang.

Kegiatan penutup, anak berdoa bersama dilanjut dengan anak berbaris kembali sambil menunggu giliran untuk pulang, anak berbaris untuk mendapat pertanyaan dari guru dan anak menjawab kemudian anak menuju tempat baris kedua yakni berpamitan dengan guru-guru yang lain.

c. Pertemuan ketiga (Rabu, 24 Mei 2023)

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00. anak memulai dengan berbaris di depan kelas untuk melaksanakan SOP pembukaan. Setelah itu anak yang masuk kelompok eksperimen masuk di ruangan kelas kelompok B1 dan anak yang masuk kelompok kontrol masuk

kedalam ruang kelas B2. Anak yang melanjutkan kegiatan belajarnya didalam kelas dengan berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan inti atau yang akan di digunakan peneliti untuk pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional.

Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu memberi rangsangan kepada anak dengan menggunakan *ice breaking*, hal tersebut dilakukan agar anak memiliki perasaan yang bagus sehingga ketika melakukan permainan anak memiliki antusias dalam bermain. Selesai melakukan kegiatan *ice breaking* guru memberikan informasi kepada anak bahwa kegiatan hari itu adalah permainan tradisional lempar sandal.

Pada pertemuan ketiga guru hanya memberitahu anak terkait kegiatan permainan tradisional yang akan dilakukan. Pada pertemuan ini ada beberapa anak yang menunjuk dirinya sendiri untuk menjadi ketua kelompok. Anak berhitung untuk menentukan kelompoknya. Setelah terbentuk kelompok, guru memberi tahu anak bahwa pada permainan yang dilakukan nantinya akan mendapat *reward* bagi pemenang dan *punishment* bagi yang kalah. Dengan begitu anak-anak akan lebih semangat dalam bermain.

Kemudian anak keluar dari ruangan menuju tempat bermain, dan guru menyuruh anak untuk mengambil alat dan bahan sebelum melakukan permainan. Pada pertemuan ketiga, guru sudah tidak memberikan contoh kepada anak cara bermain permainan tradisional lempar sandal, karena pada pertemuan pertama dan kedua anak sudah mencoba permainan tradisional secara langsung. Pada pertemuan kedua guru hanya memberikan arahan ketika beberapa anak ada yang tidak sesuai dan tidak paham dengan permainan.

Selanjutnya anak diberikan keputusan untuk terus bermain atau menyelesaikan permainan. Permainan selesai anak beristirahat dan berkumpul dengan melingkar. Guru mengajak anak untuk membujurkan kaki kedepan. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan

bernyanyi dan bercerita kepada anak. Kemudian anak istirahat dengan bergabung dengan teman-teman yang lain. Selesai istirahat anak bersiap untuk pulang. setiap kelompok masuk kedalam ruangnya masing-masing dan bersiap untuk pulang. Guru bertanya kepada anak bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Serta memancing anak untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan pada hari itu, setelah itu anak berdoa dan pulang.

Kegiatan penutup, anak berdoa bersama dilanjutkan dengan anak berbaris kembali sambil menunggu giliran untuk pulang, anak berbaris untuk mendapat pertanyaan dari guru dan anak menjawab kemudian anak menuju tempat baris kedua yakni berpamitan dengan guru-guru yang lain.

d. Pertemuan keempat (Selasa, 30 Mei 2023)

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00. anak memulai dengan berbaris di depan kelas untuk melaksanakan SOP pembukaan. Setelah itu anak yang masuk kelompok eksperimen masuk di ruangan kelas kelompok B1 dan anak yang masuk kelompok kontrol masuk kedalam ruang kelas B2. Anak yang melanjutkan kegiatan belajarnya didalam kelas dengan berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan inti atau yang akan di gunakan peneliti untuk pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional.

Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu memberi rangsangan kepada anak dengan menggunakan *ice breaking*, hal tersebut dilakukan agar anak memiliki perasaan yang bagus sehingga ketika melakukan permainan anak memiliki antusias dalam bermain. Guru memberikan informasi kepada anak bahwa kegiatan hari itu adalah permainan tradisional lempar sandal.

Pada pertemuan keempat guru hanya memberitahu anak terkait kegiatan permainan tradisional yang akan dilakukan. Pada pertemuan ini ada beberapa anak yang menunjuk dirinya sendiri untuk menjadi ketua kelompok. Guru membantu membagi kelompok kepada anak

dengan cara berhitung untuk menentukan kelompok. Setelah terbentuk kelompok guru memberi tahu anak bahwa pada permainan yang dilakukan nantinya akan mendapat *reward* bagi pemenang dan *punishment* bagi yang kalah. Dengan begitu anak-anak akan lebih semangat dalam bermain.

Anak keluar dari ruangan menuju tempat bermain, mereka langsung mengambil bahan dan alat yang biasa dilakukan, anak langsung bermain permainan lempar sandal, tanpa harus mendapat arahan dari guru, beberapa dari mereka dapat mengatur dirinya sendiri dalam bermain, dan beberapa dari mereka sudah memahami permainan tersebut sehingga mereka memiliki cara dan strategi untuk memenangkan permainan lempar sandal.

Anak diberikan keputusan untuk terus bermain atau menyelesaikan permainan. Kegiatan permainan selesai anak beristirahat dan berkumpul dengan melingkar. Guru mengajak anak untuk membujurkan kaki kedepan. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan bernyanyi dan bercerita kepada anak. kegiatan inti selesai anak melakukan istirahat dengan bergabung dengan teman-teman yang lain. Istirahat selesai anak bersiap untuk pulang. setiap kelompok masuk kedalam ruangnya masing-masing dan bersiap untuk pulang. guru bertanya kepada anak bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Serta memancing anak untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan pada hari itu, setelah itu anak berdoa dan pulang.

Kegiatan penutup, anak berdoa bersama dilanjut dengan anak berbaris kembali sambil menunggu giliran untuk pulang, anak berbaris untuk mendapat pertanyaan dari guru dan anak menjawab kemudian anak menuju tempat baris kedua yakni berpamitan dengan guru-guru yang lain.

e. Pertemuan kelima (Senin, 5 Juni 2023)

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00. anak memulai dengan berbaris di depan kelas untuk melaksanakan SOP pembukaan. Setelah itu anak yang masuk kelompok eksperimen masuk di ruangan kelas kelompok B1 dan anak yang masuk kelompok kontrol masuk kedalam ruang kelas B2. Anak yang melanjutkan kegiatan belajarnya didalam kelas dengan berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan inti atau yang akan di digunakan peneliti untuk pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional.

Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu memberi rangsangan kepada anak dengan menggunakan *ice breaking*, hal tersebut dilakukan agar anak memiliki perasaan yang bagus sehingga ketika melakukan permainan anak memiliki antusias dalam bermain. Setelah kegiatan *ice breaking* selesai, guru memberikan informasi kepada anak bahwa kegiatan hari itu adalah permainan tradisional lempar sandal.

Pada pertemuan kelima ini guru sudah tidak memperkenalkan lagi apa itu permainan lempar sandal, guru tidak mencontohkan lagi bagaimana cara bermain permainan lempar sandal, pada pertemuan kelima inibanyak sekali anak yang mengajukan diri untuk menjadi ketua kelompok. Guru membantu membagi kelompok kepada anak dengan cara berhitung untuk menentukan kelompok, Setelah terbentuk kelompok guru memberi tahu anak bahwa pada permainan yang dilakukan nantinya akan mendapat *reward* bagi pemenang dan *punishment* bagi yang kalah. Dengan begitu anak-anak akan lebih semangat dalam bermain.

Anak keluar dari ruangan menuju tempat bermain, mereka langsung mengambil bahan dan alat yang biasa dilakukan, anak langsung bermain permainan lempar sandal, tanpa harus mendapat arahan dari guru, beberapa dari mereka dapat mengatur dirinya sendiri dalam bermain, dan beberapa dari mereka sudah memahami

permainan tersebut sehingga mereka memiliki cara dan strategi untuk memenangkan permainan lempar sandal.

Anak diberikan keputusan untuk terus bermain atau menyelesaikan permainan. Dan melakukan kegiatan seperti kegiatan sebelum-sebelumnya yakni setelah selesai melakukan permainan tradisional anak beristirahat dan berkumpul dengan melingkar. Guru mengajak anak untuk membujurkan kaki kedepan. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan bernyanyi dan bercerita kepada anak. Anak melakukan istirahat dengan bergabung dengan teman-teman yang lain. Setelah istirahat selesai anak bersiap untuk pulang. setiap kelompok masuk kedalam ruangannya masing-masing dan bersiap untuk pulang. guru bertanya kepada anak bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Serta memancing anak untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan pada hari itu, setelah itu anak berdoa dan pulang.

Kegiatan penutup, anak berdoa bersama dilanjut dengan anak berbaris kembali sambil menunggu giliran untuk pulang, anak berbaris untuk mendapat pertanyaan dari guru dan anak menjawab kemudian anak menuju tempat baris kedua yakni berpamitan dengan guru-guru yang lain.

3. Pelaksanaan *Posttest*

Tahap selanjutnya adalah pengisian *posttest*. *Posttest* dilakukan oleh guru kelas masing-masing, *posttest* kelompok eksperimen di isi oleh bu Thohiroh selaku guru kelas kelompok eksperimen, *posttest* kelompok kontrol di isi oleh bu Siti selaku guru kelas kelompok kontrol. Pengisian *posttest* dilakukan pada hari Selasa, 6 Juni 2023 pada pukul 10.00-11.30 WIB. Pengisian *posttest* dilakukan oleh guru dikarenakan soal-soal yang terdapat pada angket berupa pernyataan-pernyataan terkait karakter yang muncul pada anak setelah diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional. Hal tersebut di dampingi oleh peneliti agar guru tidak memanipulasi atau berbohong dalam memberikan penilaian, guru menilai

posttest sesuai dengan perlakuan yang telah dilakukan. Setelah melakukan pengisian *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti memperoleh data, peneliti melanjutkan langkah berikutnya yaitu mengolah data yang didapat. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mulanya dianalisis menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Hasil analisis tersebut diperoleh skor jumlah dari masing-masing kelas. Selanjutnya peneliti mengolah data dengan menggunakan program *SPSS STATISTIC 25 for Windows*.

B. Analisis Data

1. Uji Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu agar instrumen memiliki kelayakan untuk digunakan. Sebelum peneliti melakukan uji validitas instrumen peneliti melakukan uji *experts judgment* yaitu mengkonsultasikan instrumen kepada validator instrumen atau dosen yang ahli dalam bidang yang sesuai dengan fokus penelitian yakni karakter anak usia dini. Validator instrumen pada penelitian ini adalah ibu Wahyu Purwasih, M. Pd. dan Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd. I. Selaku Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap suatu kelompok. Setelah peneliti mendapat data dari hasil percobaan kemudian di analisis dan di olah menggunakan Program *SPSS Statistic 25*. Butir pernyataan yang terdapat pada angket awalnya berjumlah 14, tetapi setelah di ujikan kepada suatu kelompok tersebut terdapat 2 butir pernyataan yang tidak valid, yakni terdapat pada nomor 8 dan 11. Butir pernyataan yang tidak valid dihapus oleh peneliti dan tidak digunakan.

a. Uji Validitas

Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	r_{hitung} / Pearson	r_{tabel}	Sig. (2- tailed)	Probability/ Signifikansi	Keterangan
1	0,797	0,532	0,001	0,05	Valid
2	0,833	0,532	0,000	0,05	Valid
3	0,703	0,532	0,005	0,05	Valid
4	0,799	0,532	0,001	0,05	Valid
5	0,838	0,532	0,000	0,05	Valid
6	0,653	0,532	0,011	0,05	Valid
7	0,605	0,532	0,022	0,05	Valid
8	0,860	0,532	0,000	0,05	Valid
9	0,625	0,532	0,017	0,05	Valid
10	0,799	0,532	0,001	0,05	Valid
11	0,544	0,532	0,044	0,05	Valid
12	0,544	0,532	0,044	0,05	Valid

Berdasarkan data uji validitas butir pernyataan di atas, jika nilai r_{hitung} memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada nilai r_{tabel} maka dapat dikatakan butir pernyataan pada soal terbukti valid atau dapat digunakan. Dari data di atas dapat dilihat bahwa r_{hitung} dari setiap butir pernyataan memiliki nilai lebih tinggi dari pada r_{tabel} sehingga dapat dikatakan bahwa setiap butir pernyataan soal dapat digunakan/valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan pada saat tanggal 15 Mei 2023 di TK Diponegoro 187 Purwojati. Pernyataan angket di ujikan berjumlah 12 butir pernyataan. Uji reliabelitas ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha yang dihitung menggunakan *Softwer SPSS Statistic 25*.

Landasan pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,06$ maka data yang di uji dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,06$ maka nilai data yang di uji dinyatakan tidak reliabel.⁷⁷

Perhitungan uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 4.2. dibawah ini.

Tabel 4.2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,920	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas diperoleh nilai sebesar 0,920 yang dinyatakan nilai lebih besar dari 0,06, di ambil kesimpulan bahwa data yang diperoleh dari perhitungan di atas yakni reliabel.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji yang menjadi prasyarat sebelum melakukan uji *T-Test*. Uji normalitas dipakai peneliti untuk menguji apakah data penelitian yang telah dilakukan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti ialah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS Statistic 25*. Landasan pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan *Shapiro-wilk* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program *SPSS STATISTIC 25* dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

⁷⁷ Agus Dharmanto, dkk. "Analisis Kepuasan Pelanggan terhadap Fasilitas Pelayanan Publik pada pengguna Trans Jakarta". *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 2, No. 11, (April, 2022), hlm. 3584.

Tabel 4.3.
Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
POSTTEST	,176	29	,022	,946	29	,147
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) memperoleh nilai sebesar 0,147 dengan begitu dapat diketahui nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh peneliti memiliki nilai lebih besar dari pada 0,05, kesimpulan dari data tersebut adalah data penelitian berdistribusi Normal.

3. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas sebagai uji prasyarat setelah melakukan uji normalitas guna untuk mengetahui keberagaman data yang terdapat pada kedua kelompok. Apakah bersifat homogen (sama) atau tidak homogen (tidak sama). Uji homogen yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji *Levene Statistic* dengan menggunakan bantuan program *SPSS STATISTIC 25* dengan ketentuan berikut:

- a. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan program *SPSS STATISTIC25* dapat diketahui pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
POSTTEST	Based on Mean	2,075	1	27	,161
	Based on Median	1,705	1	27	,203
	Based on Median and with adjusted df	1,705	1	26,321	,203
	Based on trimmed mean	2,023	1	27	,166

d

Berdasarkan tabel 4.4. di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* yang diperoleh adalah sebesar 0,161, sedangkan nilai signifikansi (Sig) adalah 0,05. Jumlah rata-rata uji homogenitas lebih besar dari pada nilai signifikansi, kesimpulan dari penjelasan di atas adalah keberagaman data *posttest* kelompok eksperimen dan data *posttest* kelompok kontrol adalah sama atau bersifat Homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah peneliti melakukan uji prasyarat, selanjutnya peneliti melakukan Uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji Parametrik *Independent Samples T-Test*. *Independent Samples T-Test* merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbandingan antara rata-rata dua grup data yang tidak berpasangan atau saling bebas. Prinsip pengujian ini yaitu untuk melihat perbedaan variasi kedua kelompok data. Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikansi 0,05 ($\alpha=5\%$) antara variabel bebas dan variabel terikat.

Landasan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut.

- Jika nilai signifikan atau sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai signifikan atau sig(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil perhitungan yang dipakai oleh peneliti dalam menghitung uji *Independent Samples T-test* yakni dengan menggunakan program *SPSS STATISTIC 25*.

Tabel 4.5
Data Hasil Uji *Independent Samplest T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
PO	Equal variances assumed	2,075	,161	2,958	27	,006	4,56190	1,54244	1,39707	7,72674
STT EST	Equal variances not assumed			2,941	25,633	,007	4,56190	1,55132	1,37091	7,75290

Diketahui berdasarkan tabel di atas nilai sig. (2-tailed) memperoleh hasil sebesar $0,006 < 0,05$, maka sesuai dengan landasan pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-Test*. Bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, kesimpulan hasil di atas adalah terdapat perbedaan antara jumlah nilai rata-rata (mean) pembentukan karakter anak usia dini menggunakan permainan tradisional dengan pembentukakarakter anak usia dini yang tidak mendapat perlakuan menggunakan permainan. Karena terdapat perbedaan antara kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional dan kelompok yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional, maka permainan tradisional memiliki efektivitas terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

Pada hakikatnya penerapan permainan tradisional dapat berhasil terhadap pembentukan karakter anak usia dini karena adanya pembiasaan penanaman karakter menggunakan permainan tradisional, guru menerapkan permainan tradisional sebagai pembentukan karakter anak usia dini dan jika sering dilakukan maka akan membentuk karakter yang baik pada anak.

C. Pembahasan

1. Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati

Tujuan Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui tingkat/perubahan karakter pada anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional di TK Diponegoro 187 Purwojati. Dalam penelitian ini, yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok B1 yang berjumlah 15 anak. pemilihan kelompok eksperimen dilakukan dengan cara mengundi setiap kelas.

Perlakuan yang diberikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap pembentukan karakter anak di TK tersebut adalah berbeda. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen menggunakan permainan tradisional, salah satu permainan tradisional

yang ujicobakan yakni permainan lempar sandal. Permainan lempar sandal merupakan permainan yang tidak bisa dilakukan hanya dengan satu orang saja melainkan permainan yang membutuhkan kelompok untuk memainkannya. Banyak sekali nilai karakter yang dapat ditanamkan oleh anak usia dini melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok, diantaranya adalah tanggung jawab, kerja sama, disiplin, mandiri, sabar dan jujur. Sedangkan perlakuan yang diberikan kepada kelompok kontrol adalah pembelajaran seperti biasa.

Hasil observasi dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati memiliki jumlah rata-rata yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil nilai *posttest* kelompok eksperimen memiliki jumlah rata-rata yang lebih tinggi dari pada hasil nilai *posttest* kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional efektif terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK tersebut.

Dapat dilihat pada hasil perhitungan hipotesis yang dilakukan oleh peneliti yakni menggunakan uji *Independent Samples T-Tes* nilai sig. (2-tailed) memperoleh hasil sebesar $0,006 < 0,05$, yang mana H_0 di tolak dan H_a diterima, terdapat perbedaan antara jumlah nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen dengan jumlah nilai rata-rata kelompok kontrol. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki efektivitas atau berdampak terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

Permainan tradisional merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu membentuk karakter anak usia dini, karena permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan bermain, dan bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak, dan mengandung unsur kesenangan. Hal tersebut serupa dengan penelitian Apriyani dkk, yang menyatakan bahwa bermain merupakan hal penting bagi anak, oleh karena itu bermain harus ada di

setiap pembelajaran anak, dan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat tepat untuk diterapkan.⁷⁸ Ketika anak merasa senang dalam bermain, maka anak banyak menyerap dan merekam apa yang telah mereka dapatkan, dengan begitu jika permainan tradisional diterapkan kepada anak sebagai model pembelajaran maka banyak sekali manfaat yang akan didapatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa permainan tradisional memiliki efektivitas terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sardiah Srikandi dkk, yang menyatakan bahwa hasil dari permainan tradisional yang telah dilakukan selama kurang lebih dua bulan mampu membentuk dan meningkatkan karakter anak usia dini.⁷⁹ Penelitian serupa dilakukan oleh Ernita Lusiana, yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu membentuk karakter anak usia dini. banyak sekali nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan kepada anak usia dini melalui permainan tradisional, diantaranya nilai kesenangan, kebebasan, demokratis, kejujuran dan rasa tanggung jawab.⁸⁰

⁷⁸ Nita Apriyani dkk, Metode bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 5, No. 2 (Desember, 2020). Hlm. 138.

⁷⁹ Sardiah Srikandi dkk, "Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional". Jurnal Pendidikan. Vol. 5, No. 12 (Desember, 2020), hlm. 1585.

⁸⁰ Ernita Lusiana, "Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak usia Dini di Kota Pati". Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Semarang. 2012.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan mengenai penelitian efektivitas permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *test* yang diperoleh adalah $0,006 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan data atau keterangan diatas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan terdapat efektivitas/ hasil dari penggunaan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini. artinya dapat diketahui bahwa permainan tradisional dalam penelitian ini memiliki efektivitas terhadap pembentukan karakter anak usia dini atau setelah peneliti memberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional terjadi perubahan terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Diponegoro 187 Purwojati.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Disarankan bagi sekolah TK untuk menyediakan lebih banyak alat-alat permainan tradisional, dan mengganti alat-alat bermain permainan tradisional yang sudah rusak dengan yang baru, serta menambahkan jumlahnya agar anak tidak berebut dalam memainkannya.

2. Bagi guru

Disarankan sebelum pelaksanaan permainan tradisional dilakukan, bisa memberikan rangsangan kepada anak, seperti memberikan *ice breaking* yang membuat perasaan anak senang dan bahagia, karena dengan begitu anak akan lebih merasa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

3. Bagi para pendidik

Penggunaan permainan tradisional sangat direkomendasikan untuk diterapkan kepada sekolah-sekolah TK, karena banyak sekali manfaat yang didapatkan ketika anak melakukan permainan tradisional. Selain dengan tujuan melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Permainan tradisional juga mampu dijadikan untuk media pembelajaran bagi para pendidik di sekolah dan juga bisa dijadikan sebagai cara untuk membentuk karakter anak usia dini. dan permainan tradisional merupakan sarana anak usia dini untuk belajar, karena pada dasarnya cara belajar anak usia dini yakni dengan bermain. Dengan memainkan permainan tradisional maka akan membantu untuk mengembangkan karakter anak usia dini.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, jika ingin melakukan penelitian yang serupa maka diharapkan untuk lebih variatif dalam mengembangkan variabel-variabel lain yang secara teoritis dapat mengetahui lebih banyak lagi manfaat dari permainan tradisional, mengetahui bahwa

nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional dapat membentuk atau menunjang dalam hal lainnya seperti penelitian pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan bahasa anak usia dini, efektivitas permainan tradisional terhadap kecerdasan emosional anak usia dini, pengembangan permainan tradisional terhadap kreativitas dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Gustiana Mega. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa". *JOSSAE*. Vol. 3, No. 2.
- Anwaria, Syarifatul. 2016. "Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B di TK Al- Hukama Bandar Lampung". Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Arbangi. 2020. *Pendidikan Karakter; suatu pengantar*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aris Priyanto. 2014. "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain". *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 2.
- Aryani, Ketut, dkk. 2020. "Analisis Efektivitas Perputaran Piutang dalam Meningkatkan Laba pada Koperasi Simpan Pinjam Berkat Makassar". *Economic Bosowa Journal*. Vol. 6, No. 5.
- Bayangsari Wedhatami dan Budi santoso, "Upaya Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional Dengan Pembentukan Peraturan Daerah.
- Boangmanalu, Mawaddah. 2019. "Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Zahra Kid's Land Medan TA. 2018/2019". Skripsi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Burkholde, Gary J. r et al. 2019. *Research Design and Methods*. New York: SAGE Publications.
- Damayanti Safitri, Reyna. 2019. "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap kemampuan Motorik Kasar Anak di TK kelompok B Madrasah Pembangunan". Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Danuri, Maisaroh, siti. 2019. *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Djoling, Andi Fitriani. 2014. "Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif" *Jurnal Istiqra'*. Vol. 11, No. 1.

- Eka saputra, Angga & Setiawan K, Djoni. 2012. "Website Pusat Data Permainan Tradisional". *Jurnal Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*. Yogyakarta, 15-16 juni.
- Erlina Zakiah Darajat. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Problem Solving siswa Kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir". Skripsi. Malang: UMM.
- Fadlillah, Muhammad & Lilif Muallifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faradiyah Nurul Rahmawati dkk. 2022. "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Barata". *Jurnal Ilmiah*, Vol. 2.
- Gary Jonathan Mingkid, dkk. 2017. "Efektivitas Penggunaan Dana Desa dalam Peningkatan Pembangunan". *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*. Vol. 2, No. 2.
- Gustiana Mega Anggita, dkk. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa". *JOSSAE*. (November, 2018)
- Hadisi, La. 2015. "Pendidikan Karakter pada Anak usia Dini". *Jurnal Ta'dib*. Vol. 8, No. 2.
- Hamzah, Amir & Lidia Susanti. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Dan Praktik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Handayani, Fitri Febri & Erni Munastiwi. 2022. "Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2.
- Hefniy et al. 2022. "Management of parenting Activities in Forming Character of Early Childhood. *Jurnal Obsesi*. (February).
- Irawatie, Aniek, et al. 2019. "Education Learning Development of Character Education-based State Defense". *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Vol. 5, No.2.
- Jackson, Debra et al. 2023. *Navigating The Maze Of research*. Belanda: Elsevier

- Jhon, Wirnani, et al. 2021. "Challenges in the Implementation of Character Education in Elementary School: Experience from Indonesia". *Ilkogretim Online*. No. 20, hlm. 1351.
- Johari Efendi, 2021. *Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini di PAUD*. Februari.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara
- M. Arif, Arifudin et al. 2023. "Character Education Management at Islamic Grassroot Education: The Integration of Local Social and Wisdom Values". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 17, No. 3.
- Maghfiroh, Yuli. 2020. "Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6, No. 1.
- Malik, Lina Revilla dkk. 2022. "Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial". *BOCAH Journal*, Vol. 1.
- Marsono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif*. Bogor: Penerbit IN MEDIA.
- Marwany dkk. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Purwokerto: PusatRiset & Penerbitan Wadas Kelir.
- Muijs, Daniel. 2004. *Doing Quantitative Research in Education with Spss*. London: SAGE Publications
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Mansur. 2018. *Pendidikan Karakter Menjawab tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Askara.
- Musyarofah.2017. "Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini si Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016". *INJECT*. Vol. 2, No. 1.

- Nanang Martono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ningsih, tutuk. 2015. *Implementasi pendidikan karakter*. Purwokerto: STAINPress.
- Novianti, Rita. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Rafika, Ulfa. "Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*.
- Ratminingsih, Ni Made 2010. "Penelitian Eksperimental dalam Pembelajaran Bahasa Kedua". *Jurnal Prasi*. Vol. 6, No.11.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk guru-karyawan dan penelitipemula*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Reyna Damayanti, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan", skripsi, sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2019.
- Samani, Muchlas & Hariyanto. 2013. *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*. Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya
- Saptono. 2011. *Dimensi Dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Setyanto, A. Eko. 2015. "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vo. 3, No. 1.
- Srikandi, Sardiah, dkk. 2020. "Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, No. 12.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2020. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Suriya Emanita Br. Karo. "Efektivitas Penggunaan Media Bagan dalam Meningkatkan Kemampuan berpidato oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pancur Batu Tahun Pem.

- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulai Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta:Pt Bumi Aksara.
- Suyitno. 2021. “Penguatan Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok”. *Prosiding Seminar Nasional Pedidikan Dasar*.
- Temiz, Nida. 2019 “A Lesson Plan Model for Character Education in Primary Education”. *Academic Journals*. Vol. 14, No. 4.
- Utomo & Murniyanti Ismail. 2019. *Permainan Tradisional Media Simulasi & Interview AUDBK*. Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Wahyu Wulandari dkk. 2022. “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gempuran”. *Jurnal AUDHI*, Vol. 4, No. 2.
- Wibowo , Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Yahya, M. Slamet. 2018. *Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yokyakarta: Lontar Mediatama.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK DIPONEGORO 187 GERDUREN
KORWILCAM DINDIK PURWOJATI
TAHUN 2022/ 2023

Semester/ Minggu Ke : II/ 3

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 19 Mei 2023

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/ Sub Tema : Cinta Tanah Air/ Permainan Tradisional

KOMPETENSI DASAR

1. NAM 3.2 : Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia
Spiritual 1.3.2.1 : Mengenal dan meneladani sifat nabi sebagai cerminan akhlak mulia
2. FM 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Body Kinestetik 2.3.3.1 : Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3. Kognitif 3.6 : Mengenal benda-benda disekitarnya
Visual Spasial 4.3.6.1 : Mengenal dan menyampaikan tentang benda di sekitarnya
4. Bahasa 3.11 : Memahami bahasa ekspresif
Linguistik 6.3.11 : Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal
5. Sosem 2.7 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
Intrapersonal 7.2.7.1 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
6. Seni 3.15 : Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
Musical 9.3.15 : Mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

PENDIDIKAN KARAKTER

1. Jujur : jujur dalam bermain, maksudnya tidak curang dalam mengikuti permainan lempar sandal, berani menyampaikan pendapat kepada guru dan teman
2. Kerja sama : mau bekerja sama antar kelompok dalam menyusun sandal, mampu menerima pendapat teman kelompoknya, mampu memahami tugas dalam mengikuti permainan tradisional lempar sandal

3. Tanggung jawab : tanggung jawab terhadap kelompok dan diri sendiri, menyelesaikan tugas bermainnya dari awal sampai akhir
4. Disiplin : disiplin dan teratur dalam mengikuti permainan lempar sandal
5. Sabar : memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran bermain, tidak mudah mengeluh dalam bermain
6. Mandiri : berani ikut berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan permainan lempar sandal

MODEL PEMBELAJARAN : Permainan Tradisional

NAMA PERMAINAN : Lempar Sandal

ALAT DAN BAHAN : 5 pasang sandal, garis start, garis finish

PEMBUKAAN

- SOP Pembukaan
- Salam, do'a sebelum kegiatan
- Tepuk
- Ice Breaking
- Presensi
- Bercakap-cakap permainan lempar sandal
- Pengelompokan anak

KEGIATAN INTI

Langkah-langkah Kegiatan

1. Membagi kelompok menjadi 2 kelompok
2. Menentukan ketua kelompok
3. Ketua kelompok melakukan suit, untuk menentukan yang main dan yang jaga
4. Tim yang menang akan melempar sandal pada susunan sandal dan tim yang kalah berjaga di belakang sandal yang tersusun
5. Jika tim yang melempar sandal mengenai susunan sandal, maka tim tersebut lari untuk mencari persembunyian
6. Tim yang kalah menyusun sandal yang sudah roboh, setelah berhasil menyusun kembali sandal tim yang kalah mencari tim menang yang

bersembunyi dengan membawa sandal dan harus melemparkan sandal ke tim yang menang

7. Jika tim yang menang terkena sandal maka bergantian yang jaga, jika tim menang tidak ada yang terkena lemparan sandal maka tim menang bisa merusak kembali sandal yang telah disusun agar tim kalah menyusun kembali dan tim menang bisa bersembunyi lagi
8. Jika tim yang menang suit berhasil merobohkan kembali sandal yang telah tersusun maka tim tersebut mendapat 1 point dan menjadi tim pelempar lagi.

ISTIRAHAT

- Mencuci tangan
- Bermain bersama teman
- Ke toilet
- Makan dan minum jajan

PENUTUP

- Recalling
- Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutupan
- Doa dan salam

RENCANA PENILAIAN

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Mengetahui,
Kepala TK Diponegoro 187

Purwojati, 11 Mei 2023
Guru Kelas

SITI MUTINGAH, S.Pd.AUD

Thohiroh

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

Hari/ Tanggal :

Tempat :

Nama :

Jabatan : Guru kelas kelompok B

Tujuan wawancara : untuk mengetahui cara guru mengajar, proses pembelajaran, dan hambatan yang di alami guru saat proses pembelajaran

Petunjuk Wawancara:

1. Wawancara dilakukan oleh peneliti
2. Wawancara di dokumentasi melalui audio
3. Wawancara dilakukan oleh 1 sumber yaitu guru kelas

GURU

1. Apa yang dilakukan oleh guru di TK Diponegoro 187 Purwojati dalam membentuk karakter anak usia dini?
2. Bagaimana cara guru mengajarkan permainan tradisional pada anak di TK Diponegoro 187 Purwojati?
3. Mengapa guru menerapkan metode pembelajaran permainan tradisional di TK Diponegoro 187 Purwojati?
4. Siapakah yang merekomendasikan permainan tradisional digunakan sebagai model pembelajaran di TK Diponegoro 187 Purwojati?
5. Sejak kapan pembelajaran permainan tradisional diterapkan di TK Diponegoro 187 Purwojati?
6. Dimana anak melaksanakan kegiatan permainan tradisional?
7. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran permainan tradisional pada anak di TK Diponegoro 187 Purwojati?
8. Mengapa guru harus memberi contoh kepada anak ketika hendak melaksanakan kegiatan permainan tradisional?
9. Siapa siswa yang paling tertarik dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional dan pembelajaran biasa?

10. Kapan waktu yang tepat untuk guru menerapkan metode pembelajaran permainan tradisional di TK Diponegoro 187 Purwojati?
11. Apa hambatan yang dirasakan oleh guru TK Diponegoro 187 Purwojati ketika mengajar anak usia dini menggunakan model pembelajaran permainan tradisional?
12. Bagaimana guru menghadapi dan menyelesaikan permasalahan/ hambatan yang terjadi ketika mengajarkan permainan tradisional kepada anak usia dini?
13. Mengapa hambatan-hambatan yang ditemui itu bisa terjadi?
14. Siapa siswa yang paling tidak memiliki minat/ tidak tertarik jika guru melaksanakan model pembelajaran permainan tradisional?
15. Kapan waktu yang tepat guru melihat bahwa karakter yang di harapkan pada anak melalui permainan tradisional sudah muncul?

Purwokerto, 15 Mei 2023

Pewawancara,

Hurun'In Nisa'

NIM. 1917406066



Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Guru memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan kriteria skala penilaian
1 = tidak baik 3 = baik
2 = kurang baik 4 = sangat baik

No.	Aspek Pengamatan	1	2	3	4
1.	Anak memiliki tanggung jawab untuk mengatur diri sendiri dan kelompok dalam bermain permainan tradisional				
2.	Anak mampu menyelesaikan permainan tradisional dari awal sampai akhir dengan bertanggung jawab				
3.	Anak memiliki kemauan bekerja sama antar kelompok				
4.	Anak mampu menerima pendapat teman kelompoknya				
5.	Anak mampu mematuhi peraturan yang terdapat pada permainan tradisional				
6.	Anak mampu mengikuti permainan tradisional dengan tertib				
7.	Anak mampu mengatur dirinya sendiri ketika sedang bermain permainan tradisional				
8.	Anak mampu melakukan permainan tradisional tanpa bantuan guru dan teman				
9.	Anak memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran bermain				
10.	Anak memiliki sikap tidak mudah mengeluh saat sedang bermain permainan tradisional				
11.	Anak mampu mengatakan sesuatu sesuai kenyataan				
12.	Anak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada guru dan teman				

Lampiran 4

ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Tulislah nama dan kelas yang pada tempat yang telah di sediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang menurut anda sesuai.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak memiliki tanggung jawab untuk mengatur diri sendiri dan kelompok dalam bermain permainan tradisional					
2.	Anak mampu menyelesaikan permainan tradisional dari awal sampai akhir dengan bertanggung jawab					
3.	Anak memiliki kemauan bekerja sama antar kelompok					
4.	Anak mampu menerima pendapat teman kelompoknya					
5.	Anak mampu mematuhi peraturan yang terdapat pada permainan tradisional					
6.	Anak mampu mengikuti permainan tradisional dengan tertib					

7.	Anak mampu mengatur dirinya sendiri ketika sedang bermain permainan tradisional					
8.	Anak mampu melakukan permainan tradisional tanpa bantuan guru dan teman					
9.	Anak memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran bermain					
10.	Anak memiliki sikap tidak mudah mengeluh saat sedang bermain permainan tradisional					
11.	Anak mampu mengatakan sesuatu sesuai kenyataan					
12.	Anak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada guru dan teman					



Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati
Penyusun : Hurun'In Nisa'
Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd
Jenis Perangkat : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Nama Validator : Wahyu Purwasih, M. Pd
NIP : 19951225 202012 2 036
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan kriteria skala penilaian
1 = tidak baik 3 = baik
2 = kurang baik 4 = sangat baik
3. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan.

B. Lembar Validasi

No.	Elemen yang divalidasi	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara				✓
2.	Maksud dari pertanyaan yang dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan dapat dipahami oleh guru			✓	
4.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				✓
5.	Pedoman wawancara layak digunakan untuk menjawab cara guru mengajarkan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak			✓	
Skor Maksimal		20			
Skor diperoleh		17			
Kesimpulan dan saran					

C. Pedoman Penilaian

- 1-5 = tidak layak digunakan dan harus diganti
6-10 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
11-15 = layak digunakan dengan revisi
15-20 = sangat layak digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan Penilaian

Petunjuk : Lingkariilah sesuai dengan pendapat bapak/ Ibu

Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto, 15 Mei 2023

Validator,

Wahyu Purwasih, M. Pd

NIP. 19951225 202012 2 036



Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati
Penyusun : Hurun'In Nisa'
Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
Jenis Perangkat : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Nama Validator : Wahyu Purwasih, M. Pd.
NIP : 19951225 202012 2 036
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
3. Keterangan kriteria skala penilaian
1 = tidak baik 3 = baik
2 = kurang baik 4 = sangat baik
4. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan.

B. Lembar Validasi

No.	Elemen yang divalidasi	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan sesuai dengan indikator yang dibuat				
2.	Terdapat pedoman penskoran				
3.	Isi instrumen sesuai dengan tujuan penelitian				
4.	Format penelitian praktis dan mudah digunakan				
5.	Kebenaran tata bahasa				
Skor Maksimal					
Skor diperoleh					
Kesimpulan dan saran					

C. Pedoman Penilaian

- 1-5 = tidak layak digunakan dan harus diganti
- 6-10 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
- 11-15 = layak digunakan dengan revisi
- 15-20 = sangat layak digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan Penilaian

Petunjuk : Lingkarilah sesuai dengan pendapat bapak/ Ibu

Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto, 15 Mei 2023

Validator,

Wahyu Purwasih, M. Pd.

NIP. 19951225 202012 2 036



Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati
Penyusun : Hurun'In Nisa'
Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
Nama Validator : Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd.I.
NIP : 19850525 201503 1 004
Pekerjaan : Koordinator Prodi Manajemen Pendidikan Islam

A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan kriteria skala penilaian
 - 1 = tidak baik/ sesuai
 - 2 = kurang sesuai
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik/sesuai
3. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan.

B. Lembar Validasi

No	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian						
1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan Angket				✓	
2.	Kesesuaian Indikator dengan Angket				✓	
3.	Kesesuaian setiap butir pernyataan karakter dengan indikator				✓	
Kejelasan Petunjuk pada Angket						

4.	Kejelasan petunjuk pengisian identitas pada angket					✓
5.	Kejelasan petunjuk cara pengisian penilaian angket					✓
6.	Kejelasan kriteria skala penilaian dalam angket					✓
Kejelasan Butir Pernyataan pada Angket						
7.	Kejelasan butir pernyataan karakter tanggung jawab pada angket dengan indikator				✓	
8.	Kejelasan butir pernyataan karakter kerja sama pada angket dengan indikator				✓	
9.	Kejelasan butir pernyataan karakter disiplin pada angket dengan indikator					✓
10.	Kejelasan butir pernyataan karakter mandiri pada angket dengan indikator					✓
11.	Kejelasan butir pernyataan karakter sabar pada angket dengan indikator					✓
12.	Kejelasan butir pernyataan karakter jujur pada angket dengan indikator					✓
Penggunaan Kaidah Bahasa						
13.	Bahasa yang digunakan pada butir pernyataan angket menggunakan ejaan bahasa yang baik dan benar				✓	
14.	Kalimat yang digunakan pada pernyataan angket mudah dipahami				✓	
15.	Penulisan bahasa pada pernyataan angket sesuai dengan EYD				✓	
Skor Maksimal		75				
Skor diperoleh		67				
Kesimpulan dan Saran Sangat layak digunakan tanpa revisi						

C. Kriteria Kelayakan Instrumen

0 - 15 = tidak layak digunakan dan harus diganti

16-35 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali

36-55 = layak digunakan dengan revisi

56-75 = sangat layak digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan Penilaian

Petunjuk : Lingkarilah sesuai dengan pendapat bapak/ Ibu

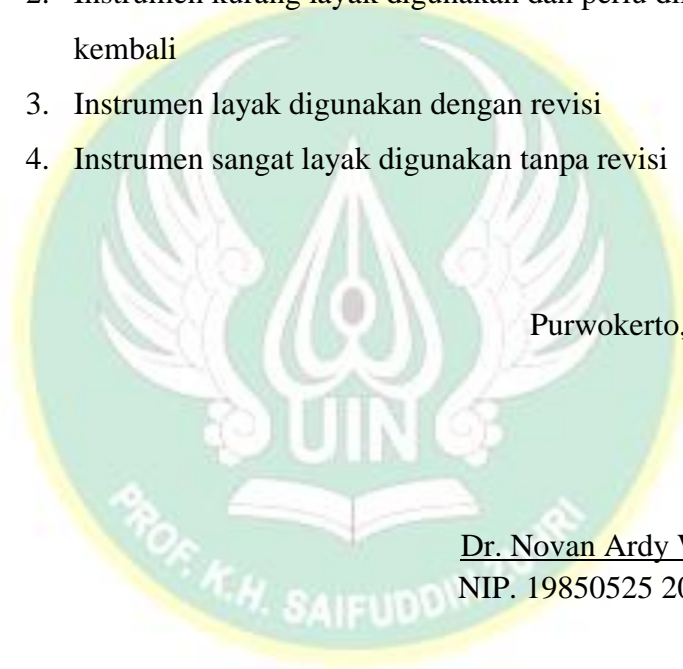
Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto, 19 Juni 2023

Validator,

Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd.I.
NIP. 19850525 201503 1 004



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANKET

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati
Penyusun : Hurun'In Nisa'
Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
Nama Validator : Wahyu Purwasih, M. Pd.
NIP : 19951225 202012 2 036
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan kriteria skala penilaian
1 = tidak baik/ sesuai
2 = kurang sesuai
3 = cukup
4 = baik
5 = sangat baik/sesuai
3. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan.

B. Lembar Validasi

No.	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian						
1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan Angket				✓	
2.	Kesesuaian Indikator dengan Angket				✓	
3.	Kesesuaian setiap butir pernyataan karakter dengan indikator				✓	
Kejelasan Petunjuk pada Angket						
4.	Kejelasan petunjuk pengisian identitas pada angket					✓
5.	Kejelasan petunjuk cara pengisian penilaian angket					✓
6.	Kejelasan kriteria skala penilaian dalam angket				✓	

Kejelasan Butir Pernyataan pada Angket					
7.	Kejelasan butir pernyataan karakter tanggung jawab pada angket dengan indikator			✓	
8.	Kejelasan butir pernyataan karakter kerja sama pada angket dengan indikator			✓	
9.	Kejelasan butir pernyataan karakter disiplin pada angket dengan indikator			✓	
10.	Kejelasan butir pernyataan karakter mandiri pada angket dengan indikator			✓	
11.	Kejelasan butir pernyataan karakter sabar pada angket dengan indikator			✓	
12.	Kejelasan butir pernyataan karakter jujur pada angket dengan indikator			✓	
Penggunaan Kaidah Bahasa					
13.	Bahasa yang digunakan pada butir pernyataan angket menggunakan ejaan bahasa yang baik dan benar			✓	
14.	Kalimat yang digunakan pada pernyataan angket mudah dipahami		✓		
15.	Penulisan bahasa pada pernyataan angket sesuai dengan EYD			✓	
Skor Maksimal					
Skor diperoleh		61			
Kesimpulan dan Saran					

C. Kriteria Kelayakan Instrumen

- 0 - 15 = tidak layak digunakan dan harus diganti
- 16-35 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
- 36-55 = layak digunakan dengan revisi
- 56-75 = sangat layak digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan Penilaian

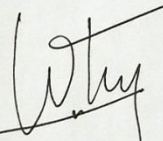
Petunjuk : Lingkarilah sesuai dengan pendapat bapak/ Ibu

Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto, 15 Mei 2023

Validator,



Wahyu Purwasih, M. Pd.

NIP. 19951225 202012 2 036

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati
Penyusun : Hurun'In Nisa'
Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
Nama Validator : Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd.I.
NIP : 19850525 201503 1 004
Pekerjaan : Koordinator Prodi Manajemen Pendidikan Islam

A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan kriteria skala penilaian
 - 1 = tidak baik/ sesuai
 - 2 = kurang sesuai
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik/sesuai
3. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan.

B. Lembar Validasi

No.	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian						
1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan Angket				✓	
2.	Kesesuaian Indikator dengan Angket				✓	
3.	Kesesuaian setiap butir pernyataan karakter dengan indikator				✓	
Kejelasan Petunjuk pada Angket						
4.	Kejelasan petunjuk pengisian identitas pada angket					✓
5.	Kejelasan petunjuk cara pengisian penilaian angket					✓
6.	Kejelasan kriteria skala penilaian dalam angket					✓

Kejelasan Butir Pernyataan pada Angket						
7.	Kejelasan butir pernyataan karakter tanggung jawab pada angket dengan indikator					✓
8.	Kejelasan butir pernyataan karakter kerja sama pada angket dengan indikator					✓
9.	Kejelasan butir pernyataan karakter disiplin pada angket dengan indikator					✓
10.	Kejelasan butir pernyataan karakter mandiri pada angket dengan indikator					✓
11.	Kejelasan butir pernyataan karakter sabar pada angket dengan indikator					✓
12.	Kejelasan butir pernyataan karakter jujur pada angket dengan indikator					✓
Penggunaan Kaidah Bahasa						
13.	Bahasa yang digunakan pada butir pernyataan angket menggunakan ejaan bahasa yang baik dan benar					✓
14.	Kalimat yang digunakan pada pernyataan angket mudah dipahami					✓
15.	Penulisan bahasa pada pernyataan angket sesuai dengan EYD					✓
Skor Maksimal						52,5
Skor diperoleh						67
Kesimpulan dan Saran						
Angket layak digunakan tanpa revisi						

C. Kriteria Kelayakan Instrumen

- 0 - 15 = tidak layak digunakan dan harus diganti
- 16-35 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
- 36-55 = layak digunakan dengan revisi
- 56-75 = sangat layak digunakan tanpa revisi

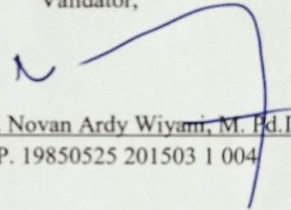
D. Kesimpulan Penilaian

Petunjuk : Lingkarilah sesuai dengan pendapat bapak/ Ibu
Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto, 19 Juni 2023

Validator,



Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd.I.
NIP. 19850525 201503 1 004

Lampiran 8

Lembar *Posttest* Kelompok Eksperimen

ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nama : *Kevin*

Kelas : *B2*

Petunjuk

1. Tulislah nama dan kelas yang pada tempat yang telah di sediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
3. Jawablah pernyataan sesuai dengan pengamat observasi yang dilakukan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang menurut anda sesuai.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak memiliki tanggung jawab untuk mengatur diri sendiri dan kelompok dalam bermain permainan tradisional	✓				
2.	Anak mampu menyelesaikan permainan tradisional dari awal sampai akhir dengan bertanggung jawab	✓				
3.	Anak memiliki kemauan bekerja sama antar kelompok	✓				
4.	Anak mampu menerima pendapat teman kelompoknya		✓			
5.	Anak mampu mematuhi peraturan yang terdapat pada permainan tradisional		✓			
6.	Anak mampu mengikuti permainan tradisional dengan tertib		✓			

7.	Anak mampu mengatur dirinya sendiri ketika sedang bermain permainan tradisional	✓				
8.	Anak mampu melakukan permainan tradisional tanpa bantuan guru dan teman	✓				
9.	Anak memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran bermain		✓			
10.	Anak memiliki sikap tidak mudah mengeluh saat sedang bermain permainan tradisional	✓				
11.	Anak mampu mengatakan sesuatu sesuai kenyataan		✓			
12.	Anak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada guru dan teman		✓			

Lampiran 9

Lembar *Posttest* Kelas Kontrol

ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nama : *Devano*

Kelas : *B1*

Petunjuk

1. Tulislah nama dan kelas yang pada tempat yang telah di sediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
3. Jawablah pernyataan sesuai dengan pengamat observasi yang dilakukan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang menurut anda sesuai.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Indikator : Tanggung Jawab

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak memiliki tanggung jawab untuk mengatur diri sendiri dan kelompok dalam bermain permainan tradisional				✓	
2.	Anak mampu menyelesaikan permainan tradisional dari awal sampai akhir dengan bertanggung jawab				✓	

2. Indikator : Kerja sama

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak memiliki kemauan bekerja sama antar kelompok			✓		
2.	Anak mampu menerima pendapat teman kelompoknya			✓		

3. Indikator : Disiplin

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak mampu mematuhi peraturan yang terdapat pada permainan tradisional		✓			
2.	Anak mampu mengikuti permainan tradisional dengan tertib		✓			

4. Indikator : Mandiri

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak mampu mengatur dirinya sendiri ketika sedang bermain permainan tradisional				✓	
2.	Anak mampu melakukan permainan tradisional tanpa bantuan guru dan teman				✓	

5. Indikator : Sabar

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak memiliki rasa sabar ketika menunggu giliran bermain		✓			
2.	Anak memiliki sikap tidak mudah mengeluh saat sedang bermain permainan tradisional				✓	

6. Indikator : Jujur

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Anak mampu mengatakan sesuatu sesuai kenyataan		✓			
2.	Anak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada guru dan teman		✓			

Lampiran 10

Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

No.	Nama	Hasil Posttest
1.	Afnan	47
2.	Belva	49
3.	Ervin	48
4.	Kevin	54
5.	Abid	54
6.	Gibran	49
7.	Feli	47
8.	Dio	46
9.	Erinka	49
10.	Iqbal	46
11.	Maisa	42
12.	Navaril	40
13.	Najwan	43
14.	Naura	46
15.	Fatir	47

Lampiran 11

Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

No.	Nama	Hasil Posttest
1.	Sanul	41
2.	Azhar	46
3.	Asyraf	48
4.	Deva	48
5.	Naira	31
6.	Dita	48
7.	Aruni	35
8.	Devano	36
9.	Rashika	30
10	Sabiya	48
11.	Silvi	48
12.	Arsyad	46
13.	Elvan	44
14.	Athar	38

Lampiran 12

Foto Hasil Penelitian

Pertemuan 1



Pertemuan II



Pertemuan III



Pertemuan IV




Pertemuan V



Lampiran 13

Blangko Bimbingan Skripsi




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinszu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hurun'In Nisa'
 Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Madrasah/ PIAUD
 Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
 Nama Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Selasa, 12 April 2023	- Konsultasi dan Revisi Bab I - IV		Rfwiyo
2.	Rabu, 19 April 2023	- Bimbingan dan konsultasi terkait metode penelitian populasi dan sampel dll.		Rfwiyo
3.	Jumat 12 Mei 2023	- Bimbingan instrumen penelitian, RPPH, dan permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian.		Rfwiyo
4.	Senin, 15 Mei 2023	- konsultasi revisi instrumen penelitian		Rfwiyo
5.	Selasa, 30 Mei 2023	- Bimbingan Bab IV / hasil penelitian, penyajian dan Analisis Data penelitian.		Rfwiyo




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinszu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hurun'In Nisa'
 Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Madrasah/ PIAUD
 Pembimbing : Novi Mulyani, M. Pd.
 Nama Judul : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
6.	Selasa, 8 Juni 2023	- Bimbingan Revisi Analisis Data dan konsultasi hasil hitungan Data penelitian.		Rfwiyo
7.	Selasa, 15 Juni 2023	- Bimbingan validasi instrumen dan bimbingan Bab I - V		Rfwiyo
8.	Kamis, 22 Juni 2023	- Bimbingan dan ACC Skripsi		Rfwiyo

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal: 22 Juni 2023
 Dosen Pembimbing

 Novi Mulyani, M. Pd.
 NIP. 199011252019903 2 020

Lampiran 14

Surat-Surat

SURAT PERMOHONAN IJIN OBSERVASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m. 1262/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/04/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

06 April 2023

Kepada
Yth. Kepala TK Diponegoro 187 Purwojati
Kec. Purwojati
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Hurun'In Nisa' |
| 2. NIM | : 1917406066 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| 5. Alamat | : Jalan masjid Baitul Ghofur gang Jambu RT.02/03 Jetak Paciran Lamongan |
| 6. Judul | : Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Objek | : Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak |
| 2. Tempat / Lokasi | : TK Diponegoro 187 Purwojati |
| 3. Tanggal Riset | : 07-04-2023 s/d 07-06-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Metode Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhdi

Tembusan :

1. arsip

SURAT PERMOHONAN IJIN RISET



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.1262/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/04/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

06 April 2023

Kepada
Yth. Kepala TK Diponegoro 187 Purwojati
Kec. Purwojati
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Hurun'In Nisa' |
| 2. NIM | : 1917406066 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| 5. Alamat | : Jalan masjid Baitul Ghofur gang Jambu RT.02/03 Jetak Paciran Lamongan |
| 6. Judul | : Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di TK Diponegoro 187 Purwojati |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Objek | : Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak |
| 2. Tempat / Lokasi | : TK Diponegoro 187 Purwojati |
| 3. Tanggal Riset | : 07 04-2023 s/d 07-06-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Metode Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhandi

Tembusan :

1. arsip

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU BINA BAKTI WANITA
TAMAN KANAK-KANAK DIPONEGORO 187 GERDUREN
KECAMATAN PURWOJATI KABUPATEN BANYUMAS**

Alamat: Jl. Lingkar Masjid RT 01/03 Gerduren Kec. Purwojati Kab. Banyumas Kode Pos 53175

SURAT KETERANGAN

Nomor: 012/TKDIP.187/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Mutingah, S.Pd.AUD
NUPTK : 1658758659300042
Jabatan : Kepala Sekolah
Lembaga : TK Diponegoro 187 Gerduren

Menerangkan bahwa:

Nama : Hurun'In Nisa'
NIM : 1917406066
Semester : VIII
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PIAUD
Akademik : 2022/2023

Telah melakukan observasi di TK Diponegoro 187 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas guna penulisan skripsi dengan judul "**Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di TK Diponegoro 187 Purwojati**" mulai tanggal 15-03-2023 s.d 29-03-2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gerduren, 1 April 2023

Kepala

TK Diponegoro 187 Gerduren

SITI MUTINGAH, S.Pd.AUD

NUKS. 19023L1090302212091782

SURAT KETERANGAN LULUS SEMPRO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMILINER PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e- 356 /Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.05.3/02/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PIAUD, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK DIPONEGORO 187 PURWOKERTO

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : HURUN'IN NISA'
NIM : 1917406066
Semester : VIII
Program Studi : PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 14/02/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 14/02/2023

Koordinator Program Studi

Novi Mulyani, M.Pd.I.

SURAT KETERANGAN LULUS KOMPREHENSIF



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN **No. 1355/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/5/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Hurun'in Nisa'
NIM : 1917406066
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *Lulus* pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Mei 2023
Nilai : A (88)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 22 Mei 2023
Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

SURAT REKOMENDASI MUNAQOSYAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Hurun'In Nisa'
NIM : 1917406066
Semester : VIII
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PIAUD
Angkatan Tahun : 2019
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Tradisional terhadap
Pembentukan Karakter Anak Usia Dini
Di TK Diponegoro 187 Purwojati

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 20 Juni 2023

Mengetahui,
Koordinator Prodi PIAUD


Novi Mulyani, M.Pd.I.
NIP.19901125201903 2 020.

Dosen Pembimbing

Novi Mulyani, M.Pd.I.
NIP.19901125201903 2 020.

Lampiran 15

Sertifikat BTA PPI



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/16238/22/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : HURUN 'IN NISA
NIM : 1917406066

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	95
# Tartil	:	95
# Imla`	:	80
# Praktek	:	95
# Nilai Tahfidz	:	95



Purwokerto, 22 Jun 2021



ValidationCode

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB

UNIT PELAKSANA TERPADU BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.B-0526/Un.19/K.Bhs/PP:009/2023

This is to certify that
Name: **HURUN'IN NISA'**
Place and Date of Birth: **Gresik, 20 Maret 2001**
Has taken: **EPTUS**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on **4 April 2023**
with obtained result as follows

منحت إلى
الاسم
محل وتاريخ الميلاد
وقد شارك/ت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي

Listening Comprehension: **52** فهم السموع
Structure and Written Expression: **46** فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: **55** فهم المقروء

Obtained Score : **511** المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
تم إجراء الاختبار بجامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو.

Purwokerto, **4 April 2023**
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة



Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Iktibatal al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA INGGRIS

UNIT PELAKSANA TERPADU BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.B-0527/Un.19/K.Bhs/PP:009/2023

This is to certify that
Name: **HURUN'IN NISA'**
Place and Date of Birth: **Gresik, 20 Maret 2001**
Has taken: **IQLA**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on **4 April 2023**
with obtained result as follows

منحت إلى
الاسم
محل وتاريخ الميلاد
وقد شارك/ت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي

Listening Comprehension: **56** فهم السموع
Structure and Written Expression: **50** فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: **57** فهم المقروء

Obtained Score : **543** المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
تم إجراء الاختبار بجامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو.

Purwokerto, **4 April 2023**
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة



Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Iktibatal al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

SERTIFIKAT KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 1447/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **HURUN `IN NISA`**
NIM : **1917406066**
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (93)**.



Certificate Validation

SERTIFIKAT PPL II



KEMENTERIAN AGAMA
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LABORATORIUM FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

Sertifikat

Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2023
Diberikan Kepada :

HURUN'IN NISA'
1917406066

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2022/2023 pada tanggal 23 Januari sampai dengan 4 Maret 2023 dengan Nilai

A

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Suwito, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002


Purwokerto, 28 Maret 2023
Laboratorium FTIK
Kepala,


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711021 200604 1 002

SERTIFIKAT APLIKOM

SERTIFIKAT
APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



No. IN.17/UPT-TIPD/8422/VI/2023

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF
96-100	A
91-95	A-
86-90	B+
81-85	B-
75-80	C

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / C
Microsoft Excel	75 / C
Microsoft Power Point	95 / A-

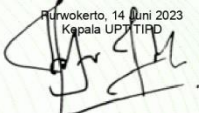
Diberikan Kepada:


HURUN'IN NISA'
NIM: 1917406066


Tempat / Tgl. Lahir: Gresik, 20 Maret 2001

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

Purwokerto, 14 Juni 2023
Kepala UPT TIPD


Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003





HASIL PLAGIASI

Hurun'in Nisa'

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	1%
3	adoc.pub Internet Source	1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	1%
6	repository.upi.edu Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
9	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. NamaLengkap : Hurun'In Nisa'
2. NIM : 1917406066
3. Tempat/Tgl. Lahir : Gresik, 20 Maret 2001
4. Alamat Rumah : Jalan Masjid Baitul Ghofur, gang jambu, RT.02/
RW.03 Jetak Paciran Lamongan Jawa Timur
5. Nama Ayah : Ahmad Yazid
6. Nama Ibu : Mukaromah

B. Riwayat Pendidikan

1. SD/MI, tahun lulus : MIM 20 Karangasem Paciran, 2013
2. SMP/MTs, tahun lulus : MTs M 02 Karangasem Paciran, 2016
3. SMA/ MA, tahun lulus : MAM 01 Karangasem Paciran, 2019
4. S1, tahun masuk : UIN Saizu Purwokerto, 2019

Purwokerto, 22 Juni 2023



Hurun'In Nisa'