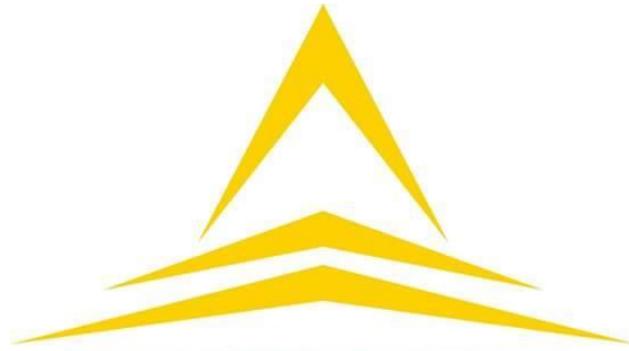


**PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DI TK DIPONEGORO 140 RAWALO
KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

OKI WITASARI
NIM: 1522406075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Oki Witasari
NIM : 1522406075
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.**

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 1 Oktober 2019
Saya yang menyatakan



Oki Witasari
NIM. 1522406075

IAIN PURW

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK
DIPONEGORO140 RAWALO KECAMATAN RAWALO KABUPATEN
BANYUMAS

Yang disusun oleh : Oki Witasari, NIM : 1522406075, Jurusan Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Purwokerto, telah diujikan pada hari : Senin, tanggal 21 Oktober 2019 dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

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

Layla Mardiyah, M.Pd.
NIP.: -

Penguji Utama,

Ischak Suryo Nugroho, M.S.I.
NIP.: 19840520 201503 1 006

Mengetahui :
Dekan,

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



IAIN.PWT/FTIK/05.02
Tanggal Terbit :
No. Revisi :

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 1 Oktober 2019

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Oki Witasari

Lamp : 3 (Tiga) Eksemplar

Kepada:

Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : OkiWitasari

NIM : 1522406075

Jenjang : S-1

Jurusan/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini/Pendidikan Anak Usia Dini

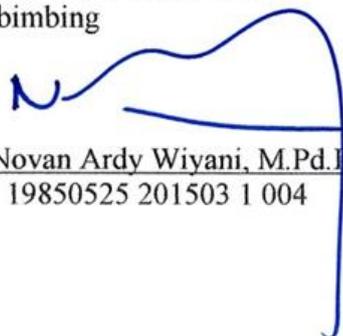
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : **PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK DIPONEGORO 140 RAWALO KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS.**

Dengan ini kami mohon agar skripsi tersebut dapat dimunaqosyahkan. Atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 1 Oktober 2019
Pembimbing


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

IAIN PURW

**PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
DI TK DIPONEGORO 140 RAWALO KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS**

**Oleh : Oki Witasari
NIM : 1522406075**

ABSTRAK

Karakter merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, karena dengan adanya pembentukan karakter anak dapat membedakan mana hal baik dan buruk serta mana hal yang boleh dilakukan dan mana hal yang tidak boleh dilakukan. Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh menjadi anak yang berakhlak baik sopan dan santun. Setiap anak dilahirkan seperti kertas putih maka dengan adanya pembentukan karakter maka anak akan tumbuh menjadi anak yang berkarakter.

Permainan tradisional adalah salah satu media yang dapat membentuk karakter anak. Dengan permainan tradisional anak akan bermain serta belajar anak akan mengerti apa saja nilai-nilai kebaikan karena di dalam permainan tradisional terdapat banyak nilai-nilai kebaikan. Selain bermain anak akan mengerti apa saja nilai-nilai kebaikan anak akan mencintai kebaikan dan anak akan melakukan kebaikan.

Di TK Diponegoro 140 Rawalo, karakter anak yang terbentuk masih rendah, masih kurangnya dorongan atau motivasi dari pendidik pada kegiatan permainan tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif-kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian data dianalisis dengan menggunakan model Miles *and* Huberman, yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah melalui tiga komponen yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, *moral action*. Kemudian langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan pemberian pengetahuan tentang nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, pemberian motivasi untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, pemberian arahan untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.

Kata Kunci : Karakter, Permainan Tradisional.

MOTTO

“Jadilah manusia yang berkarakter, dengan begitu kamu akan mengerti bagaimana cara bersikap, berfikir dan dapat menghargai orang lain ”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Atas segala berkah, rahmat, hidayah, serta nikmat-Muskripsi ini bisa terselesaikan Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Orang tua saya, bapak Disun dan Ibuku tercinta Mama Karmi yang selalu mengiringi dan memberikan dukungan serta kasih sayang dengan untaian do'anya serta motivasi yang sungguh tak ternilai kepada penulis.

Terimakasih atas do'a restumu, mudah-mudahan Allah SWT memberikan kesehatan, umur panjang, dan rezeki yang halal dengan tiada henti.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang baik bagi umatnya. Semoga kita termasuk sebagai umat Beliau yang mendapat syafaat di hari akhir.

Alhamdulillah, tanpa halangan suatu apapun, skripsi ini dapat terwujud. Namun tidak akan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik moral maupun materiil. Oleh karena itu, penulis perlu menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
4. Dr. Sumiati, M.Ag selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
5. Dr. Heru Kurniawan, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Purwokerto.
6. Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I selaku pembimbing skripsi. Terimakasih atas motivasi, bimbingan serta arahnya dalam penyusunan skripsi.
7. Dr. Fauzi, M.Ag selaku Pembimbing Akademik
8. Guru-guru dan karyawan TK Diponegoro 140 Rawalo yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sehingga mempermudah dalam penyusunan skripsi.

9. Segenap dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan penulis ucapkan terimakasih karena telah memberikan ilmu serta melayani segala urusan akademik penulis.
10. Orang tua tercinta yang telah tulus memberikan dukungan moril materiil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
11. Bapak Nirto yang selalu memberi motivasi kepada penulis agar menjadi orang yang sukses dan mampu membahagiakan kedua orang tua.
12. Teman-teman seperjuangan Esti asrifah, Vani budiarti, Qurati Ayun.
13. Teman PIAUD angkatan 2015
14. Terima Kasih penulis Ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, secara moril maupun materil, semoga mendapat balasan yang baik dari alloh swt.

Semoga Alloh SWT selalu membalas kebaikan, dukungan serta kerjasama yang telah diberikan dengan balasan yang lebih baik. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari akan kekurangan yang dimiliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini pastinya ada banyak kesalahan serta kekurangan, baik dari segi kepenulisan maupun dari segi keilmuan.

Maka, penulis tidak menutup diri untuk menerima kritik serta saran guna perbaikan di masa yang akan datang. Dan mudah-mudahan karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis pribadi serta bagi pembaca nantinya.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 1 Oktober 2019

Penulis,



Oki Witasari

NIM. 1522406075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembentukan Karakter	12
1. Pengertian Pembentukan Karakter	12
2. Komponen Pendidikan Karakter	17
3. Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter	21
4. Tujuan Pembentukan Karakter	22
5. Nilai-nilai Karakter.....	25
B. Permainan tradisional	28
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	28
2. Prinsip-prinsip Pengembangan APE Tradisional	29
3. Manfaat Permainan Tradisional	30

4. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional.....	31
5. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	33
C. Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional.....	33
1. Pendidikan Karakter	33
2. Pendekatan dalam Pendidikan Karakter	35
3. Metode Pembentukan Karakter Anak Usia Dini	36
4. Unsur Pokok Pendidikan Karakter	38
5. Langkah-langkah Pembentukan Karakter.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Sumber Data	41
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data	46
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	48
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Profil TK Diponegoro 140 Rawalo	50
1. Sejarah TK Diponegoro 140 Rawalo.....	50
2. Letak Geografis TK Diponegoro 140 Rawalo.....	50
3. Visi dan Misi TK Diponegoro 140 Rawalo.....	51
4. Struktur Komite TK Diponegoro 140 Rawalo.....	52
5. Keadaan Guru dan Siswa TK Diponegoro 140 Rawalo	53
6. Sarana dan Prasarana TK Diponegoro140 Rawalo	54
B. Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas	57
1. Pemberian Pengetahuan Tentang Nilai-nilai Kebaikan Melalui Permainan Tradisional.....	58
2. Pemberian Motivasi Untuk Melakukan Nilai-nilai Kebaikan Melalui Permainan Tradisional	62

3. Pemberian Arahan Untuk Melakukan Nilai-nilai Kebaikan Melalui Permainan Tradisional.....	66
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.....	120
1. Kesehatan.....	120
2. Pemberian Reward dan Hukuman	120
3. Lingkungan Sosial	121
4. Pola Asuh Orang Tua	121
5. Motivasi Orang Tua.....	122
6. Fasilitas	123
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	127
C. Penutup.....	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Nilai-nilai Karakter
- Tabel 2 Daftar Tenaga Pendidik dan Peserta didik di TK Diponegoro 140 Rawalo
- Tabel 3 Daftar Nama Peserta didik TK Diponegoro 140 Rawalo
- Tabel 4 Daftar Sarana dan Prasarana TK Diponegoro 140 Rawalo



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran RPPH
2. Lampiran Daftar Nama Peserta Didik
3. Lampiran Instrumen Penelitian
4. Lampiran Hasil Wawancara Kepala TK Diponegoro 140 Rawalo
5. Lampiran Hasil Wawancara Guru TK Diponegoro 140 Rawalo
6. Lampiran Rincian Wawancara
7. Lampiran Protokol Wawancara
8. Lampiran Catatan Hasil Observasi
9. Lampiran SK Penetapan Dosen Pembimbing
10. Lampiran Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal
11. Lampiran Blangko Pengajuan Seminar Proposal
12. Lampiran Surat Keterangan Seminar Proposal
13. Lampiran Surat Rekomendasi Seminar Proposal
14. Lampiran Berita Acara Ujian Proposal Skripsi
15. Lampiran Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
16. Lampiran Hasil Ujian Komprehensif
17. Lampiran Surat Keterangan Persetujuan Judul Skripsi
18. Lampiran Berita Acara Mengikuti Kegiatan Sidang Munaqasyah
19. Lampiran Rekomendasi Munaqasyah
20. Lampiran Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan
21. Lampiran Surat Izin Riset Individual
22. Lampiran Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
23. Lampiran Blangko Bimbingan Skripsi
24. Lampiran Sertifikat BTA/PPI
25. Lampiran Sertifikat Opak 2015
26. Lampiran Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
27. Lampiran Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
28. Lampiran Sertifikat KKN
29. Lampiran Sertifikat PPL
30. Lampiran Serifikat Aplikom
31. Lampiran Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang.¹ Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kemudian dalam arti luas, pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat.² Pendidikan berperan penting untuk anak usia dini, dengan adanya pendidikan maka anak usia dini akan diberikan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan masa dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Hal itu dikarenakan secara normatif, memang anak diartikan sebagai seseorang yang lahir sampai usia 6 tahun.³ Di masa ini anak berada pada masa emas yaitu masa anak usia dini mengeksplorasi hal-hal yang mereka lakukan, masa golden age merupakan masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak.⁴ Pada perkembangannya kemampuan kognisi anak itu berkembang

¹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2009), hlm. 5.

² Novan Ardy Wiyani & Baenawi, *Format Paud Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 31.

³ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen Paud Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 21.

⁴ Miftahul Achyar Kertamuda, *Golden Age*, (Jakarta:Gramedia, 2015), hlm . 2.

melalui proses rangsangan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya rangsangan-rangsangan tersebut diterima dan ditafsirkan melalui daya pikirannya yang kemudian diwujudkan dalam kegiatan.⁵

Anak usia dini rentang usia 4-5 tahun berada pada tahapan praoperasional, yang mana anak menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan apa yang ada di lingkungan. Simbol-simbol itu meliputi kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan yang tampak. Pada tahap ini anak sudah dapat mendeskripsikan yang ada dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.

Anak usia dini membutuhkan bimbingan dari Orangtua dan guru, mereka memiliki peran sangat penting dalam membentuk karakter anak, yaitu dengan mengarahkan dan memberi contoh yang nyata. Kegiatan merawat anak dan mendidik oleh orangtua pada umumnya dilakukan sejak anak lahir hingga dewasa.⁶ Upaya yang dilakukan dalam mendidik anak serta menumbuh kembangkan anak menjadi pribadi yang mempunyai karakter bukanlah hal yang mudah. Khususnya dalam pembelajaran di TK memerlukan metode, strategi, dan waktu yang tepat, mengingat kemampuan anak yang terbatas dan perilakunya yang aktif. Dengan mengetahui karakteristik peserta didik, guru dapat mengetahui gaya belajar peserta didiknya sehingga guru dapat dengan mudah menentukan metode dan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangannya.

Karakter sangat penting ditanamkan sejak dini, karena ketika anak dewasa ia akan menjadi orang yang memiliki karakter dan menjadi orang yang baik. Seorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai abstrak yang berkaitan dengan benar dan salah, serta baik dan buruk. Dengan demikian maka karakter harus dikenalkan dan ditanamkan sejak dini, agar nantinya anak terbiasa dan dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah,

⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 42.

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 16.

serta mana yang baik dan mana yang buruk. Mengenalkan nilai-nilai karakter yang baik kepada anak-anak dibutuhkan paksaan yang berupa kalimat perintah maupun larangan. Jika anak bandel dan tidak menurut atas apa yang diperintah dan dilarang orang tua maka anak diberi hukuman yang edukatif dan pencabutan hak istimewa. Menanamkan karakter sangat penting dan berdampak baik sampai saat ia dewasa. Agar kelak anak dapat memahami, menjadikan landasan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini, karena ketika anak diajarkan sesuatu dan itu dijadikan sebagai pembiasaan maka karakter akan melekat pada anak. Namun pada kenyataannya pembentukan karakter pada anak sering diabaikan. Kondisi pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan, karena banyak anak didik yang kurang mencerminkan kepribadian yang jujur, religius, cinta lingkungan, disiplin dan lain-lain seperti mencontek pada saat ulangan, mengambil barang yang bukan miliknya, berbohong. Jika ditelusuri, keadaan seperti itu tidak lepas dari *basic* pendidikan dimasa lampau, yang bisa jadi pada masa itu penanaman karakter yang diterapkan kurang maksimal dan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu lingkungan juga mempengaruhi terbentuknya karakter anak. Lingkungan tersebut meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan teman bermain.

Ruswati mengatakan bahwa menanamkan karakter pada anak merupakan hal yang tidak mudah, apalagi pada anak-anak. Hal ini dikarenakan beberapa hal, yaitu : siswa masih sulit membedakan mana hal baik dan buruk, mana hal boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Berbagai macam metode yang awalnya digunakan dalam pembentukan karakter antara lain metode demonstrasi, ceramah, tanya jawab, penugasan.⁷ Ternyata hasil pembelajaran tidak memuaskan sehingga guru melakukan alternatif pembelajaran dengan permainan tradisional dalam proses pembelajarannya yang mana sesuai dengan minat peserta didik yang selalu haus akan

⁷ Wawancara dengan Ibu Ruswati, pada tanggal 2 April 2018.

pengetahuan, dan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan bermain.

Agar peserta didik dapat menerapkan karakter itu sendiri maka dalam pembelajaran dibantu dengan benda-benda konkret sehingga mempermudah peserta didik dalam menanamkan karakter. Peserta didik menjadi lebih senang, semangat, dan ikut serta aktif dalam pembelajaran. Diperoleh informasi bahwa karakter pada anak sudah berkembang sangat baik dan optimal. Yaitu dimana anak dapat mengaitkan tindakan dengan karakter, serta menggunakan segala kegiatan yang ada dalam pembentukan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut guru kelas Ruswati sudah mengimplementasikan permainan tradisional dalam membentuk karakter. Dengan alasan bahwa melalui latihan perbuatan dan membiasakan peserta didik melakukan sesuatu serta mengaplikasikan materi dengan keadaan realistik akan mempermudah peserta didik untuk belajar. Anak usia PAUD berada dalam tahapan praoperasional, yang mana anak menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan apa yang ada di lingkungan. Simbol-simbol itu meliputi kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan yang tampak. Pada tahap ini anak sudah dapat mendeskripsikan yang ada dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut. Sehingga guru menggunakan cara belajar yang nyata dan bermakna agar peserta didik akan merasa lebih akrab, aktif, dan senang dengan materi yang dipelajari serta mampu memahami materi itu melalui aktifitasnya.

Karakter telah ditanamkan diajarkan dari Taman Kanak-kanak serta ke pendidikan selanjutnya. Hal ini dibuktikan dengan diikuti sertakannya karakter dalam kurikulum serta dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian anak usia dini serta menjadi pembiasaan di TK dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga materi ini sangat penting diajarkan dengan cara dan model yang lebih mudah untuk dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang penulis lakukan pada tanggal 14 Januari 2019 dengan guru TK Diponegoro 140 Rawalo (Ruswati)

diperoleh informasi bahwa TK Diponegoro 140 Rawalo memperoleh juara 1 lomba asmaul husna tingkat koordinator kecamatan jatilawang. Selain mempelajari pendidikan umum, peserta didik juga terbiasa menerapkan perilaku yang mencerminkan karakter dengan berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah, dan peserta didik juga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peserta didik di TK Diponegoro 140 Rawalo ini berjumlah 17 anak yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Dari kondisi di atas maka TK Diponegoro 140 Rawalo mengalami prestasi yang cukup baik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam skripsi dengan judul “Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas”.

B. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami persoalan yang akan dibahas, serta agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami penafsiran dan memperjelas maksud judul ini, maka perlu ditegaskan tertulis dalam pengertian istilah yang terkandung didalam judul seperti uraian berikut ini:

1. Pembentukan Karakter.

Pembentukan karakter dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti cara, proses, perbuatan membentuk, sedangkan karakter adalah cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.⁸Pembentukan karakter sangat penting ditanamkan sejak dini. Karena karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup, baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat. Membentuk karakter anak bukanlah suatu hal yang mudah, orangtua maupun pendidik harus sabar dalam mengajarkan anak, sebisa

⁸ Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*, (Yogyakarta:PT Citra Aji Parama, 2012), hlm. 23.

mungkin sampaikan nilai karakter itu dengan cara yang baik, berkata yang halus dan arahkan dia ketika salah.⁹

T. Ramli dalam bukunya Agus wibowo yang berjudul Pendidikan Karakter Usia Dini, mengemukakan bahwa pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral atau pendidikan ahlak. Tujuan dari pendidikan karakter adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi pribadi yang baik, jika di masyarakat menjadi warga yang baik, dan jika dalam kehidupan bernegara menjadi warga negara yang baik.¹⁰ Karakter dianggap sangat penting karena karakter nilainya lebih tinggi daripada intelektualitas. Stabilitas kehidupan kita tergantung pada kakter kita. Karakter mampu membuat seseorang untuk bertahan, dan memiliki stamina untuk berjuang,serta sanggup mengatasi ketidak beruntungannya secara bermakna.

Sedangkan Novan Ardy Wiyani mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter juga dimaknai dengan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak,yang bertujuan memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.¹¹

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan warisan dari leluhur, yang harus dijaga dan dilestarikan. Permainan tradisional dikenal dengan permainan rakyat, yang bertujuan untuk menghibur diri dan juga untuk mengembangkan aspek motorik, kognitif, soial emosional dan nilai agama dan moral. Permainan tradisional sangat menyenangkan, karena ketika

⁹ Nur Isna Aunillah, *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*, (Yogyakarta: Flashbook, 2015), hlm.11.

¹⁰ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) , hlm. 66.

¹¹ Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 27.

bermain anak-anak selalu bercanda, tertawa dan melalui permainan juga anak-anak merasa bebas tanpa tekanan.

Sedangkan Novi Mulyani dalam bukunya yang berjudul *Super Asyik Permainan Anak Tradisional Anak Indonesia* mengemukakan permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan harus dilestarikan karena didalamnya terdapat nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak, baik dari aspek perkembangan kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, motorik dan lain-lain.¹²

3. TK Diponegoro 140 Rawalo

TK Diponegoro 140 Rawalo merupakan salah satu lembaga formal yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan Nasional (KEMENDIKNAS). TK Diponegoro 140 Rawalo beralamatkan di Jalan Rawacangkring RT 02 RW 08, Desa Rawalo, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas. Di lembaga ini sudah menerapkan pembentukan karakter melalui permainan tradisional, berbagai macam karakter dapat terbentuk dengan optimal. permainan tradisional merupakan cara yang paling efektif untuk membentuk karakter anak. Anak akan bermain dengan menyenangkan sehingga nilai karakter juga dapat disampaikan dan di tanamkan pada anak usia dini. Pembentukan karakter di sampaikan ketika anak bermain, contohnya dalam permainan congklak, guru menjelaskan nilai-nilai karakter seperti karakter kejujuran yaitu anak tidak boleh curang ketika bermain karena curang adalah dosa, serta anak juga diajarkan untuk cinta damai yaitu ketika kalah anak tidak akan berantem dan menerima kekalahannya. Pembentukan karakter dilakukan melalui proses pemberian tuntunan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, rasa dan karsa yang dilakukan di TK Diponegoro 140 Rawalo

¹² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 47.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis rumuskan pokok permasalahan sebagai berikut: “bagaimana pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas ?”

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan secara detail tentang bagaimana Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau pengaruh terhadap penelitian dan yang hendak diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, khususnya memperkaya khazanah keilmuan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah memberikan masukan untuk membuat suatu perencanaan pendidikan dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional.
2. Bagi peneliti untuk mengetahui lebih dalam bagaimana upaya yang dilakukan kepala taman kanak-kanak dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lainnya yang berminat mengkaji pembentukan karakter melalui permainan tradisional.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dimaksudkan untuk mengemukakan keaslian penelitian yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini yang menjadi bahan referensi dalam kajian pustaka antara lain:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Linatul Alfiah dengan judul “Pembentukan Karakter Religius Anak Melalui Metode Pembiasaan di MI Negeri 1 Banyumas Kabupaten Banyumas”. Skripsi tersebut memaparkan tentang bagaimana pembentukan karakter religius melalui ekstra kurikuler tilawah, khutbah, kaligrafi, tahfid dan pembiasaan berdoa sebelum belajar, menghafal surat pendek, membaca Al Qur’an, sholat duha.

Kedua, skripsi yang ditulis Jesi Anjasari dengan judul “ Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Adiwiyata SD Negeri 02 Pamijen Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas.” Skripsi tersebut memaparkan tentang pendidikan karakter peduli lingkungan dilakukan dengan menyiapkan kelas, merapikan bangku, membersihkan kelas dan halaman, memisahkan sampah organik dan anorganik sehingga dapat membentuk karakter peserta didik yang peduli akan lingkungan.

Ketiga, skripsi yang ditulis Siti Ulfatun dengan judul “ Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK ABA Rejosari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”. Skripsi tersebut memaparkan tentang Adanya peningkatan kecerdasan emosi dengan menggunakan permainan tradisional. Hal ini dibuktikan dengan anak sudah bisa bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

Skripsi tersebut diatas dengan skripsi yang penulis angkat terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaanya yaitu ada 3 judul yang sama-sama meneliti aspek pembentukan karakter. Sedangkan perbedaanya dari ketiga skripsi diatas adalah judul skripsi yang pertama lebih fokus pada aspek religius, skripsi yang kedua lebih fokus pada aspek pendidikan karakter peduli lingkungan, sedangkan skripsi ketiga lebih fokus pada pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi.

Dari judul-judul skripsi yang telah ada, tidak ada judul yang sama dengan judul yang penulis sajikan serta objek penelitiannya. yaitu “Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas”. Peneliti fokus kepada Pembentukan karakter melalui permainan tradisional, dan menerapkan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk bisa memberikan gambaran yang jelas dari susunan skripsi ini, perlu dikembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi ini secara sistematis. Sistematika penulisan dalam skripsi ini meliputi bagian awal memuat halaman judul, halaman pengesahan, halaman keaslian, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran. Pada Bab I berisi Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi Landasan Teori yang terdiri dari Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo, memuat pembentukan Karakter yang meliputi: pengertian Pembentukan Karakter, Komponen Pendidikan Karakter, Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter, Tujuan Pembentukan Karakter, Nilai-nilai Karakter. Permainan Tradisional meliputi: Pengertian Permainan Tradisional, Prinsip-prinsip Pengembangan APE Tradisional, Manfaat Permainan Tradisional, Nilai-nilai yang Terkandung dalam permainan Tradisional, Jenis-jenis Permainan Tradisional. Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional meliputi:. Bab III berisi Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis Penelitian, Sumber Data, Lokasi dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Uji Keabsahan Data.

Bab IV berisi Pembahasan Hasil Penelitian yang terdiri dari dua sub bab, bab pertama penyajian data yang berisi tentang gambaran umum TK

Diponegoro 140 Rawalo Kabupaten Banyumas dan Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Sub bab kedua berisi analisis data. Bab V berisi Penutup yang terdiri dari Kesimpulan, Saran, dan Kata Penutup. Bagian akhir yang terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembentukan Karakter

1. Pengertian Pembentukan Karakter

Pendidikan pada dasarnya adalah pembentukan karakter manusia. Pendidikan dalam bahasa Yunani merupakan terjemahan dari kata *Paedagogie* yang berarti pergaulan dengan anak-anak. Sedangkan orang yang bertugas membimbing atau mendidik dalam pertumbuhannya agar dapat berdiri sendiri disebut *Paedagogos*. Maka pendidikan dapat diartikan bimbingan yang disengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat.¹³

Pada Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹⁴

Pembentukan berasal dari kata “bentuk” yang mendapat imbuhan “pem-an”. Menurut kamus Besar bahasa Indonesia Edisi III, Pembentukan mempunyai arti suatu kata, proses, cara, perbuatan membentuk bangun, rupa dan wujud.¹⁵ Sedangkan karakter berasal dari bahasa latin “*Kharakter*”, “*Kharassein*”, “*Kharax*”, dan dalam bahasa Inggris “*Character*”, dalam bahasa Indonesia karakter yang berarti tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang dapat membedakan satu

¹³ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 17.

¹⁴ Anonim, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hlm. 60.

¹⁵ Depdiknas, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 136.

orang dengan orang lain. Hal-hal yang dapat membedakan dengan orang lain seperti perilaku, sifat, kebiasaan, kecenderungan, dan sebagainya.¹⁶

Abdul majid mengemukakan bahwa karakter adalah tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.¹⁷ Sedangkan Zubaedi menyebutkan bahwa karakter berarti *to mark* (menandai) dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan dan tingkah laku.¹⁸ Dengan demikian pembentukan karakter diharapkan dapat menciptakan generasi-generasi yang berkepribadian baik, menjunjung kebajikan serta kebenaran di setiap langkah kebaikan.

Novan Ardy Wiyani mengemukakan bahwa karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian individu serta merupakan lokomotif penggerak seseorang dalam bertindak, bersikap, dan merespon sesuatu sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Seseorang dikatakan berkarakter apabila ia telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat serta digunakan sebagai acuan dalam menjalani hidupnya.¹⁹

Membentuk karakter merupakan suatu proses yang terjadi seumur hidup dan harus diajarkan serta di terapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Karena pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik pada pengenalan diri secara kognitif sampai ke pengamalan nilai secara nyata.²⁰ Sehingga dengan adanya pembentukan karakter itu dapat membentuk watak atau sikap peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik, karena melalui pembentukan karakter peserta didik dapat membedakan mana hal baik dan buruk serta ia akan tahu mana hal yang

¹⁶ Abdul majid, Dina andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 11.

¹⁷ Abdul majid, Dina andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif...*, hlm. 12.

¹⁸ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 12.

¹⁹ Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Anak Konsep dan Implementasinya di SD dan MI*, (Purwokerto: STAIN Press, 2018), hlm. 16.

²⁰ Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 12.

boleh dilakukan dan mana hal yang tidak boleh dilakukan. Karakter dimaknai sebagai suatu cara berpikir dan berperilaku yang khas setiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggung jawab dari setiap keputusan yang diambil.

Pendidikan karakter merupakan program pengajaran disekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin dan kerjasama.²¹

Muchlas Samani mengemukakan pendidikan karakter adalah suatu proses pembelajaran yang memberdayakan siswa dan orang dewasa didalam komunitas sekolah untuk memahami, peduli tentang dan berbuat berlandaskan nilai-nilai etik seperti respek, keadilan, kebajikan warga (*civic virtue*), kewarganegaraan (*citizenship*), dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kepada orang lain.²²

Dalam konteks pendidikan karakter, kemampuan yang harus dikembangkan pada peserta didik melalui sekolah adalah berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan. Kemampuan yang perlu dikembangkan pada peserta didik Indonesia adalah kemampuan mengabdikan kepada Tuhan yang menciptakannya, kemampuan untuk hidup secara harmoni dengan manusia dan makhluk lainnya, dan kemampuan untuk menjadikan dunia ini sebagai wahana kemakmuran dan kesejahteraan bersama.²³

Lingkungan berpengaruh dalam pembentukan karakter anak, selain dari lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat juga

²¹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 25.

²² Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 44.

²³ Dharma Kesuma, dkk, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 7.

mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk pengembangan karakter. Meskipun di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah anak dididik untuk mempunyai karakter baik tapi jika di lingkungan masyarakat memiliki dominan karakter yang buruk, maka anak akan terpengaruh dan menjadi mempunyai karakter tidak baik pula.

Penerapan pendidikan karakter pada suatu lembaga pendidikan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari sekolah antara lain : peran kepala sekolah, tata tertib sekolah, silabus, kurikulum yang mendukung, integritas siswa, kedisiplinan guru, profesionalisme guru, sarana dan prasarana sekolah, visi misi, kedisiplinan peserta didik, integritas karyawan, penerapan sanksi untuk yang melanggar tata tertib, komitmen warga sekolah terhadap pembinaan dan pendidikan karakter sekolah. Adapun faktor eksternal yang berasal dari sekolah yaitu kondisi lingkungan sekolah, kondisi masyarakat di luar sekolah, budaya, lingkungan keluarga, dan peran tokoh masyarakat.²⁴

Lingkungan keluarga merupakan pondasi dari pembentukan karakter, di lingkungan keluarga nilai-nilai baik dan buruk, benar dan salah dikenalkan pertama kali oleh keluarga. Tempat pembelajaran yang pertama dan utama adalah keluarga, karena waktu anak lebih banyak di rumah bersama keluarga dari pada di sekolah. Dalam lingkungan keluarga, orang tua yang menentukan pembinaan pertama bagi anak. Orang tua sangat berperan dalam membentuk karakter anak yaitu dengan cara memberikan dasar pendidikan, sikap, dan keterampilan dasar, seperti pendidikan agama, budi pekerti, sopan santun, estetika, kasih sayang, rasa aman, dasar-dasar untuk mematuhi peraturan, dan menanamkan kebiasaan-kebiasaan.²⁵ Anak yang berprestasi tidak hanya karena giat belajar disekolah tetapi juga di rumah orang tua mendampingi anaknya belajar,

²⁴ Tutuk Ningsih, *Implementasi Pendidikan Karakter*, (Purwokerto: STAIN Press, 2014), hlm. 9.

²⁵ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 22.

memberi motivasi agar anak bersemangat dan merasa diperhatikan. Pendidikan yang dilakukan di lingkungan keluarga oleh orang tua dilakukan untuk menciptakan keseluruhan pribadi anak yang maksimal. Di lingkungan keluarga diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada anak-anaknya karena anak merupakan titipan Allah sebagai amanah yang harus dijaga perkembangannya. Maka dengan demikian baik atau buruknya karakter seorang anak tergantung dari bagaimana usaha orang tua mendidik dan mengarahkan anak agar menjadi lebih baik dan orang tua sangat berperan penting dalam pembentukan karakter anak, karena orangtua mengajarkan nilai-nilai dan tingkah laku yang sesuai dengan norma adat, agama, dan hukum.

Di samping itu lingkungan masyarakat juga berpengaruh dalam pembentukan karakter anak, selain dari lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat juga mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk pengembangan karakter. Meskipun di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah anak dididik untuk mempunyai karakter baik tapi jika di lingkungan masyarakat memiliki dominan karakter yang buruk, maka anak akan terpengaruh dan menjadi mempunyai karakter tidak baik pula.²⁶ Dari kedua faktor tersebut sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembentukan karakter peserta didik. Dengan adanya pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa sadar atas ilmu pengetahuan yang dimiliki juga mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan terlihatnya sikap dan perilaku yang baik.

Sedangkan Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida mengemukakan pendidikan karakter adalah Sebuah usaha sadar agar terwujudnya kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik untuk masyarakat keseluruhan bukan hanya untuk kebaikan individu orang

²⁶ Helmawati, *Pendidikan Karakter Sehari-hari*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 21.

tersebut.²⁷ Pendidikan karakter sendiri merupakan usaha untuk mendidik anak agar mereka dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter adalah program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin dan kerjasama. Dengan adanya pembentukan karakter itu dapat membentuk watak atau sikap peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik, karena melalui pembentukan karakter peserta didik dapat membedakan mana hal baik dan buruk serta ia akan tahu mana hal yang boleh dilakukan dan mana hal yang tidak boleh dilakukan. Proses pembentukan karakter terjadi seumur hidup dan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar terciptanya generasi-generasi yang berkepribadian baik. pendidikan karakter diharapkan dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bermartabat.

2. Komponen Pendidikan Karakter

Untuk dapat memahami tentang pendidikan karakter, maka kita perlu memahami komponen-komponen pendidikan karakter karena didalamnya mengandung nilai-nilai perilaku, yang dapat dilakukan secara bertahap dan saling berhubungan antara pengetahuan nilai-nilai perilaku yang kuat untuk pelaksanaannya, baik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan Negara. Hal ini selaras dengan pendapat Lickona. Dalam pendidikan karakter, Lickona menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik, yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), *moral action* (perbuatan moral), yang diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan, dan

²⁷ Muhammad Fadlillah & Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini...*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 22.

mengerjakan nilai-nilai kebaikan. Komponen yang dimaksud diantaranya:²⁸

a. Pengetahuan Moral

Terdapat banyak pengetahuan moral yang perlu kita ambil ketika berhadapan dengan perubahan moral dalam kehidupan. Adapun enam aspek pengetahuan moral berikut ini yang diharapkan dapat menjadi tujuan pendidikan karakter, yaitu:

1) Kesadaran moral

Kesadaran moral adalah kemampuan menangkap isu moral, yang sering implisit, dari suatu objek peristiwa. Yang dimaksud adalah kemampuan menggunakan kecerdasan mereka untuk melihat kapan sebuah situasi mempersyaratkan pertimbangan moral kemudian berfikir secara cermat tentang apa tindakan yang sebaiknya.

2) Mengetahui nilai-nilai moral

Mengetahui nilai moral adalah literasi etis yaitu merupakan kemampuan dari hasil belajar teori-teori tentang berbagai nilai etis, diantaranya menghargai kehidupan dan kebebasan, bertanggung jawab, jujur, tidak memihak, toleransi, sopan santun, tenggang rasa, disiplin diri, integritas, kebaikan hati, berbelas kasih, dan keberanian. Literasi etis merupakan pemahaman tentang bagaimana menerapkannya dalam berbagai situasi yaitu menerjemahkan nilai-nilai abstrak menjadi moral konkret.

3) Pengambilan perspektif

Pengambilan perspektif adalah kemampuan untuk mengambil sudut pandang orang lain, melihat peristiwa dari sudut pandang orang lain, membayangkan bagaimana mereka akan berpikir, bereaksi, dan merasa. Ini adalah merupakan prasyarat dari pertimbangan moral yaitu kita tidak dapat menghormati orang lain

²⁸ Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*, (Bandung: Nusa Media, 2014), hlm. 75.

dengan baik dan bertindak adil terhadap mereka jika kita tidak memahami mereka.

4) Penalaran moral

Penalaran moral adalah memahami makna sebagai orangtua yang bermoral dan mengapa harus bermoral. Mereka akan mempelajari mana yang termasuk sebagai nalar moral dan mana yang tidak termasuk ketika mereka akan melakukan sesuatu.

5) Membuat keputusan

Orang yang membuat keputusan biasanya sedang mengalami masalah. Dengan demikian maka ia akan memikirkan langkah yang mungkin akan diambil untuk menghadapi persoalan moral disebut dengan pengambilan keputusan.

6) Memahami diri sendiri

Memahami diri sendiri merupakan pengetahuan moral yang begitu sulit untuk dikuasai, tetapi juga sangat penting bagi pengembangan karakter. Membangun pemahaman diri berarti sadar terhadap kekuatan dan kelemahan karakter dan kita akan mengetahui cara untuk memperbaiki kelemahan tersebut.

b. Perasaan Moral

Perasaan moral merupakan sisi emosional yang sangat penting bagi pembentukan karakter. Adapun enam hal yang tercakup dalam perasaan moral, yaitu:

1) Hati Nurani

Hati nurani memiliki dua sisi yaitu kognitif dan pengetahuan, tentang apa yang baik dan sisi emosional merasa wajib untuk melakukan hal baik. Hati nurani ada pada seseorang ketika ia merasa bersalah jika tidak melaksanakan kewajibannya.

2) Penghargaan diri

Penghargaan diri adalah kita dapat menghargai diri sendiri, maka kita akan menghormati diri sendiri. Ketikakita memiliki

penghargaan diri maka kita tidak akan bergantung kepada pendapat orang lain.

3) Empati

Empati adalah kemampuan untuk mengenali, merasakan, suatu keadaan yang sedang dialami oleh orang lain.

4) Mencintai kebaikan

Bentuk tertinggi dari sebuah karakter adalah ketertarikan yang murni, dan tidak dibuat-buat pada kebaikan.

5) Kontrol diri

Kontrol diri merupakan sebuah kebijakan moral yang membantu kita bermoral bahkan ketika sedang marah. Dari pengalaman belajar dalam menolak kesenangan demi kebaikan.

6) Kerendahan hati

Rendah hati adalah keterbukaan yang sejati pada kebenaran, dan kemauan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuat

c. Tindakan Moral

Tindakan moral merupakan bagian dari karakter jika seseorang mempunyai kualitas moral intelektual maka memungkinkan untuk mereka melakukan tindakan yang sesuai dengan pengetahuan dan perasaan mereka itu merupakan tindakan yang benar. Adapun tiga hal yang termasuk dalam tindakan moral. Diantaranya:

1) Kompetensi

Kompetensi adalah kemampuan mengubah sebuah keputusan dan perasaan moral menjadi tindakan moral yang efektif. Kompetensi berperan untuk situasi-situasi moral lain, untuk membantu menghadapi kesulitan yang dialami oleh seseorang, kita harus dapat memikirkan serta melaksanakan rencana yang sudah dibuat.

2) Kehendak

Kehendak digunakan untuk menjaga emosi agar tetap terkendali oleh akal. Kehendak juga dibutuhkan untuk memikirkan suatu keadaan, serta untuk mendahulukan kewajiban.

3) Kebiasaan

Kebiasaan dalam berbagai situasi merupakan faktor pembentuk perilaku moral. Sebagai suatu pendidikan moral anak akan dibiasakan untuk melakukan hal-hal yang baik agar mereka tumbuh menjadi orang yang baik.

3. Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter

Dalam pelaksanaan pendidikan karakter tidak mudah, banyak hal yang harus dipersiapkan mulai dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Disamping itu dalam pelaksanaan pembelajaran juga dibutuhkan pendidik yang berkompeten agar tercapainya pembentukan karakter. Sedangkan Koesoma mengemukakan ada lima prinsip dalam pelaksanaan pendidikan karakter, diantaranya:

- a. Karakter ditentukan oleh yang dilakukan, bukan apa yang dikatakan atau diyakini.
- b. Setiap keputusan yang diambil akan menentukan menjadi orang seperti apa kamu.
- c. Karakter yang baik mengumpamakan bahwa hal baik dilakukan dengan cara-cara yang baik, bahkan kamu harus membayar mahal jika mengandung resiko.
- d. Jangan pernah menjadikan orang lain sebagai tolak ukur untuk mengambil perilaku buruk. Kamu dapat memilih tolak ukur yang baik bagi mereka.
- e. Bayaran bagi mereka yang mempunyai karakter baik adalah kamu menjadi pribadi yang lebih baik.

Dari pandangan Koesoema dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan karakter lebih ditekankan pada bagaimana memberikan pengertian mengenai makna pendidikan karakter dan dampaknya bagi

kehidupan. Perilaku yang kita lakukan akan menjadi cermin pendidikan karakter bagi diri kita sendiri.²⁹

4. Tujuan Pembentukan Karakter

Menurut Sahrudin membentuk karakter anak merupakan hal yang sangat penting karena pembentukan karakter bertujuan membentuk pribadi-pribadi yang berakhlak mulia, toleran, senang membantu, gotong-royong, memiliki mental tangguh dan kompetitif, tangguh, bermoral, berjiwa patriotik, serta senantiasa memiliki rasa tertarik terhadap ilmu pengetahuan. Semua kemampuan tersebut harus dilandasi dengan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya serta menerapkan nilai-nilai karakter dalam kesehariannya.³⁰ Ada tiga hal pokok mengenai akhlak mulia yang harus ditanamkan pada peserta didik. Ketiga hal tersebut adalah Sifat jujur, sifat amanah, membiasakan berbicara dengan baik. Dengan demikian maka pembentukan karakter tersebut akan selalu diterapkan pada kehidupan sehari-hari karena anak berpegang teguh pada Pancasila serta norma agama.

Berkaitan dengan pendidikan karakter ini, tujuan pendidikan karakter yang telah ditetapkan oleh pemerintah tersebut wajib ditaati dan diikuti, dengan kata lain tujuan pendidikan tersebut tidak boleh menyimpang dan diharapkan dapat menyempurnakan sehingga yang menjadi tujuan pendidikan dapat tercapai dengan mudah dan mendapatkan hasil yang optimal.³¹

Dalam konteks berbangsa dan bernegara Indonesia, pendidikan karakter berfungsi untuk:

- a. Membangun kehidupan bangsa yang multikultural

²⁹ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 30

³⁰ Nurla Isna Aunillah, *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*, (Yogyakarta: Flash Books, 2015), hlm. 21.

³¹ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter...*, hlm. 24.

- b. Membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya luhur, dan mampu berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan umat manusia, mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik dan berperilaku baik serta berteladan baik.
- c. Membangun sikap warga Negara yang cinta damai, kreatif, mandiri, dan mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain dalam suatu harmoni.³²

Jika di kelompokkan, jenis pendidikan karakter berdasarkan tujuan pendidikan nasional terdiri dari pendidikan nilai agama, pendidikan budaya dan pendidikan religius. Pendidikan nilai agama adalah karakter beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Sedangkan pendidikan budaya yaitu berkarakter sehat, berilmu dan terampil, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan berbasis nilai nilai religius adalah pendidikan yang didasarkan kepada kebenaran wahyu Tuhan.³³

Tujuan pertama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun proses setelah lulus dari sekolah. Penguatan dan pengembangan memiliki makna bahwa pendidikan dalam setting sekolah bukanlah sekedar suatu dogmatisasi nilai kepada peserta didik, tetapi sebuah proses yang membawa peserta didik untuk memahami dan merefleksi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian manusia, termasuk bagi anak.

Adapun pendapat lain yang menyebutkan beberapa tujuan pendidikan karakter selain tiga tujuan tersebut. Tujuan-tujuan pendidikan karakter yang diharapkan Kementerian Pendidikan Nasional, sebagai berikut:

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga Negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa.

³² Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*, (Purwokerto: STAIN Press, 2006), hlm. 92.

³³ Helmawati, *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 158.

- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.³⁴

Hal ini sesuai dengan rumusan tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada UUSPN No. 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan dari segi pendidikan, pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang.³⁵

5. Nilai-Nilai Karakter

Pendidikan karakter sudah diterapkan di sekolah terutama pada lembaga PAUD, karena pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan dan diterapkan di kehidupan sehari-hari. William Kilpatrick menyebutkan salah satu penyebab ketidakmampuan seseorang berlaku baik meskipun ia telah memiliki pengetahuan tentang kebaikan itu (*moral knowing*) karena ia tidak terlatih melakukan kebaikan (*moral doing*).

³⁴ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak...*, hlm. 22.

³⁵ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak...*, hlm. 27.

Berangkat dari pemikiran ini maka kesuksesan pendidikan karakter sangat bergantung pada ada tidaknya *knowing loving*, dan *doing* atau *acting* dalam penyelenggaraan pendidikan karakter.³⁶

Dari adanya pendidikan karakter diharapkan peserta didik memiliki sifat dan sikap yang baik. Sedangkan dalam konteks yang lebih luas pendidikan karakter di Indonesia telah dikembangkan menjadi beberapa nilai. Terdapat tujuh belas nilai pendidikan karakter yang wajib diterapkan disetiap proses pembelajaran, diantaranya:

Tabel 2.1

No	Nilai Karakter	Uraian
1.	Religius	Perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Sikap dan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya menjadi orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan pendapat orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan

³⁶ Abdul majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 31.

		belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berfikir & melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan pekerjaan.
8.	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan luas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
13.	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

14.	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca yang memberikan kebaikan bagi dirinya.
15.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
16.	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
17.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang yang melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, Negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Tujuh belas nilai karakter di atas merupakan hasil pengembangan pendidikan karakter di Indonesia dan dianjurkan diterapkan di berbagai lembaga pendidikan. Ini dimaksudkan agar generasi muda kedepannya mempunyai karakter-karakter positif dan akan membawa kemajuan pada bangsa dan Negara yang bermartabat, makmur, dan sejahtera.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan tradisional

Permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain,

barang atau sesuatu yang dipergunakan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.³⁷

Andang Ismail mengemukakan permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni untuk mencari kesenangan dan kepuasan tanpa mencari kemenangan atau kekalahan. Permainan yang dimaksudkan seperti kegiatan bermain bola voli, bulu tangkis, lomba lari, basket dan sepak bola.³⁸

Misbah mengatakan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan, dalam bentuk tindakan bertujuan. Dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktifitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain adalah media, dimana anak mencoba memberanikan diri, bukan hanya dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Anak dapat melatih kemampuannya ketika ia bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatan dirinya sendiri.³⁹

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak menggunakan alat yang sederhana, tanpa mesin. Permainan tradisional merupakan permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan.⁴⁰

Sedangkan Subagyo mengemukakan permainan tradisional adalah permainan yang berkembang dan dimainkan oleh anak-anak dalam lingkungan masyarakat dengan menyerap segala nilai-nilai karakter yang ada di lingkungannya. Dalam permainan tradisional mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Jadi dapat disimpulkan permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan dan kebiasaan yang secara turun-temurun dan mengandung bermacam-macam fungsi yang implisit,

³⁷ Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 968.

³⁸ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2015), hlm. 7.6.

³⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 20.

⁴⁰ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih, *Bermain dan Permainan...*, hlm. 8.10.

namun pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Permainan tradisional juga merupakan warisan nenek moyang yang harus dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.⁴¹ Sedangkan menurut M. Fadlillah permainan tradisional adalah permainan edukatif yang diciptakan atau diwariskan oleh orang-orang terdahulu yang didesain dan dibuat secara manual menggunakan bahan-bahan sederhana yang berasal dari lingkungan sekitar.⁴²

2. Prinsip-prinsip Pengembangan APE Tradisional

Dalam mengembangkan alat permainan Tradisional ada beberapa hal yang harus diperhatikan, agar alat permainan edukatif tersebut berfungsi maksimal. Adapun prinsip-prinsip pengembangan APE Tradisional, diantaranya:

a. Prinsip bahan

Dalam pembuatan permainan edukatif bahan yang digunakan tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia. Mudah didapatkan dan murah biaya dalam pembuatan tapi tetap memperhatikan kualitas.

b. Prinsip bentuk

Permainan edukatif sebaiknya dibuat menarik, sederhana serta mudah digunakan. Agar alat permainan tersebut menarik maka dapat dibuat dengan bentuk yang lucu sehingga anak-anak tertarik dan ingin tahu.

c. Prinsip warna

Dalam permainan tradisional alat yang digunakan agar menarik juga harus memperhatikan pemilihan warna, karena warna yang cerah dapat menarik minat anak dan anak tidak bosan.

d. Prinsip manfaat

⁴¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Pres, 2016), hlm. 47.

⁴² M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hlm. 103.

Alat permainan edukatif dibuat harus mempunyai berbagai manfaat bagi anak terutama dalam menstimulus berbagai aspek perkembangan serta kecerdasan.

e. Prinsip kebutuhan

Permainan edukatif seharusnya dibuat dengan menyesuaikan usia, minat serta kebutuhan anak. Agar anak dapat memainkannya serta aspek perkembangannya berkembang secara optimal.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Secara garis besar permainan tradisional bermanfaat untuk tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial. Bermain merupakan aktivitas yang dipilih oleh anak karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, disamping itu bermain akan lebih menyenangkan jika menggunakan alat permainan. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan. Manfaat bermain untuk anak usia dini antara lain:

a. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional yang tidak menggunakan alat-alat yang siap pakai sehingga diperlukan kreativitas anak dalam membuatnya. Misalnya pada permainan gangsing, anak membuat pola atau menggambar sekreatif mungkin untuk membentuk gangsing. Disamping itu dalam permainan tradisional tidak mempunyai aturan sehingga aturan permainan akan dibuat dan disepakati sendiri oleh para pemainnya.

b. Dapat digunakan sebagai terapi anak

Pada saat bermain anak akan merasa sangat gembira dan senang. Mereka dapat mengekspresikan dirinya secara bebas, seperti ketika anak berteriak, tertawa lepas dan bergerak secara leluasa. Kegiatan seperti ini membuat anak lebih tenang dan bisa menjadi solusi untuk

terapi bagi anak yang membutuhkannya. Misalnya anak yang stress ia akan rileks ketika bermain.

c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Permainan tradisional melibatkan seluruh aspek perkembangan sehingga permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan anak. Misalnya permainan congklak, selain dari aspek kognitif yang berkembang, ketrampilan motorik, kemampuan sosial emosional, serta kemampuan berkomunikasi juga dikembangkan.⁴³

4. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang pada saat sekarang sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, padahal dalam permainan tradisional terdapat banyak manfaat yang dikembangkan untuk merangsang aspek perkembangan dari fisik motorik, sosial, kognitif, bahasa dan lain-lain. Melalui permainan tradisional dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik dan mengasah kreatifitas anak usia dini. Menurut Nugroho, ada banyak nilai pendidikan yang terdapat didalam permainan tradisional. Adapun nilai-nilai yang dimaksud antara lain:

a. Nilai Demokrasi

Dalam permainan tradisional nilai demokrasi dinyatakan ada, yaitu terbukti dengan bagaimana cara memilih dan menentukan jenis permainan, dan harus mengikuti peraturan yang disepakati. Semua dilakukan secara berunding tanpa adanya suatu paksaan, seperti melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain duluan.

b. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional mengandung nilai pendidikan baik dari aspek jasmani maupun ruhani. Misalnya seperti sifat etika, disiplin, sosial, jujur, mandiri dan percaya diri.

⁴³ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2015), hlm. 8.33.

c. Nilai Kepribadian

Permainan tradisional sangat membantu siswa untuk mempersiapkan mental dan untuk mengatasi masalah dalam kesehariannya. Disamping itu permainan tradisional juga dapat mengembangkan pribadi, seperti melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, karsa, sehingga dapat menumbuhkan sifat arif dan bijaksana ketika ia dewasa.

d. Nilai Keberanian

Nilai berani yang terdapat dalam permainan tradisional adalah ketika anak berani mengambil keputusan dengan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan sehingga dapat menjadi pemenang.

e. Nilai Kesehatan

Dengan adanya permainan tradisional didalamnya mengandung nilai kesehatan, karena melalui permainan tradisional terdapat banyak gerakan sehingga otot-otot tubuh bergerak. Anak yang sehat dapat dilihat dari kelincahannya dalam bergerak.

f. Nilai Persatuan

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat bagus, karena dalam sebuah kelompok anggotanya harus mempunyai jiwa persatuan untuk mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan. Permainan kelompok ini dapat menumbuhkan rasa solidaritas yang tinggi dan ini harus ditumbuhkan dalam diri anak.

g. Nilai Moral

Dengan permainan tradisional anak dapat belajar mengenal dan memahami suatu kebudayaan serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Adanya pesan moral diharapkan peserta didik dapat melestarikan permainan tradisional.

5. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Di Negara Indonesia terdapat banyak permainan tradisional, karena suatu daerah memiliki ciri, adat, dan budaya yang berbeda. Berdasarkan

penelitian ilmiah terdapat kurang lebih 57 jenis permainan tradisional, dan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Permainan yang melibatkan lagu, diantaranya: hanacaraka, kubuk, lir-ilir, sinten nunggang sepur, ririsan tela, gedang gepeng.
- b. Permainan yang melibatkan gerak, diantaranya: kucingan, kasti, sundamanda, gobak sodor, balapan sempol, dan lain-lain.
- c. Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, diantaranya: sluku-sluku bathok, cublak-cublak suweng, jamuran, aku duwe pitik, dan lain-lain.⁴⁴

C. Pendidikan karakter melalui permainan tradisional

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dapat diistilahkan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk membentuk, mengarahkan, dan membimbing perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Dalam perspektif islam, pendidikan karakter diartikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk membentuk, mengarahkan, dan membimbing akhlak peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan ajaran islam yang bersumber dari al Qur'an, hadist, dan ijtihad.⁴⁵ Pendidikan karakter disekolah lebih mengarah kepada pembentukan kebiasaan sehari-hari, pembentukan watak, pembentukan sikap, pembentukan emosional, serta pembentukan spiritual pada anak usia dini.

Permainan tradisional pada dasarnya merupakan suatu kegiatan bermain yang senantiasa dilakukan anak, anak sangat senang bermain dengan teman-temannya berjam-jam di luar rumah. Permainan tradisional membutuhkan banyak interaksi dengan orang lain, disamping itu permainan tradisional juga cenderung mengembangkan keterampilan sosial anak. Pendidikan karakter dapat diajarkan dengan cara yang

⁴⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 57.

⁴⁵ Novan ardy wiyani, *Pendidikan Karakter Anak Konsep dan Implementasinya di Sd dan MI*, (Purwokerto: STAIN Press, 2018), hlm. 17.

menyenangkan melalui permainan tradisional pada anak usia dini, karena di dalam permainan tradisional terdapat banyak nilai-nilai karakter yang terdapat didalamnya.

Permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan, karena secara tidak langsung ketika peserta didik saat bermain permainan tradisional maka ia akan belajar serta memahi berbagai nilai-nilai karakter. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai karakter di sekolah dan di kehidupan sehari-hari. Agar anak tumbuh menjadi manusia yang berkarakter, serta menaati norma-norma agama dan Pancasila.

Tujuan pembentukan karakter melalui permainan tradisional adalah agar peserta didik mampu mengaitkan nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional serta dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang bermanfaat bagi dirinya, peserta didik memperoleh pengalaman nyata yang sesuai dengan kebutuhan hidupnya, peserta didik memperoleh pemahaman terhadap konsep yang mendalam berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, serta peserta didik mempunyai motivasi untuk menerapkan nilai karakter dalam kehidupannya.

Komponen dalam pendidikan karakter adalah pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Komponen pendidikan karakter dalam permainan tradisional bertujuan agar peserta didik dapat menanamkan nilai-nilai karakter serta dapat mengaitkan nilai karakter dengan kehidupan sehari-hari. Pembentukan karakter dilakukan di sekolah dengan cara pembiasaan maupun setting kelas. Ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pendidikan karakter. Untuk mendukung keberhasilan pembentukan karakter dalam komponen pendidikan maka di perlukan adanya pendekatan yang perlu digunakan dalam pendidikan karakter.⁴⁶

⁴⁶ Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD Konsep, Praktik & strategi*, (Jogjakarta: AR- Ruzz Media, 2013), hlm. 38.

2. Pendekatan dalam pendidikan karakter.

Dalam membentuk karakter diperlukan adanya sebuah pendekatan agar pembentukan karakter dapat terlaksana dengan baik, adapun pendekatan dalam pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Pendekatan Komprehensif

Untuk mengatasi banyaknya persoalan dalam pendidikan karakter diperlukan pendekatan komprehensif yaitu merupakan suatu cara untuk peserta didik agar mampu mengambil keputusan secara mandiri dalam mengambil nilai yang bertentangan.

b. Pembelajaran Terintegrasi

Agar peserta didik dapat memahami berbagai konsep, keterampilan, serta nilai yang dipelajari dengan menghubungkan melalui konsep dan keterampilan yang lain yang telah dipahami maka harus dilakukan pembelajaran yang terintegrasi

c. Pengembangan kultur sekolah

Kultur sekolah sangat penting untuk dikembangkan karena untuk membentuk peserta didik yang bermoral perlu diciptakan lingkungan sosial yang mendorong untuk peserta didik memiliki moralitas yang baik. Pendidikan karakter sangat perlu untuk ditanamkan pada peserta didik khususnya anak usia dini, selain pendekatan juga dibutuhkan metode dalam pembentukan karakter anak usia dini.

3. Metode pembentukan karakter anak usia dini

Membentuk karakter anak usia dini memerlukan berbagai metode, agar anak dapat mengerti apa yang di sampaikan oleh guru dengan tujuan membentuk karakter anak, adapun metode yang di gunakan dalam membentuk karakter anak usia dini, diantaranya:

a. Mengajarkan

Peserta didik perlu diajarkan tentang nilai-nilai yang menjadi pijakan dalam berperilaku yang bisa dikembangkan dalam mengembangkan karakter pribadinya. Anak-anak akan belajar dari

pengertian dan pemahaman nilai-nilai yang dipahami oleh guru dan pendidik dalam perjumpaan mereka.

b. Keteladanan

Seorang pendidik sangat berperan dalam pembentukan karakter, karena anak-anak akan banyak belajar dari apa yang mereka lihat. Karena itulah keteladanan merupakan metode yang efektif dalam membentuk karakter anak.

c. Menentukan prioritas

Penentuan prioritas dalam sebuah lembaga sangat diperlukan karena itu akan dijadikan pijakan untuk mengembangkan karakter sesuai dengan apa yang diinginkan dilingkungan tersebut. Dengan adanya sebuah prioritas maka tujuan dan evaluasi pada pendidikan karakter disekolah akan terwujud dan mengalami kemajuan.

d. Praksis prioritas

Unsur lain yang sangat diperlukan bagi pendidikan karakter adalah praksis prioritas, itu menjadi bukti telah dilaksanakannya prioritas nilai pendidikan karakter tersebut.

e. Refleksi

Salah satu cara meningkatkan kemampuan sadar diri adalah dengan refleksi yaitu manusia dapat mengatasi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya menjadi lebih baik.

Pendidikan karakter mempunyai peran yang sangat penting, dalam menghadapi masa milenial ini akan banyak sekali pengaruh dari budaya barat yang ditiru oleh anak-anak. Untuk mengatasi kemerosotan karakter bangsa, terutama padagenerasi muda, maka harus ada upaya untuk memperbaiki akhlak dan moral. Seorang pendidik harus menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini. Pendidikan karakter bertujuan agar manusia mampu membangun hubungan yang baik dengan masyarakat, memiliki kepribadian yang baik, beradab.

Pendidikan juga merupakan proses untuk mempersiapkan peserta didik menjadi lebih baik melalui arahan dan menginternalisasikan nilai-

nilai budaya dan agama yang hidup ditengah-tengah masyarakat.⁴⁷ Pada masa ini dapat kita lihat pada anak-anak kegiatan bermain mengalami pergeseran, anak-anak lebih suka bermain gadget dan permainan tradisional pun kurang diminati. Sebagai pendidik harus mampu menanamkan karakter pada anak usia dini, seiring berkembangnya zaman maka karakter dapat ditanamkan melalui permainan tradisional. Selain pendidikan karakter dapat diterapkan maka kita juga akan melestarikan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang kita.

Thomas Lickona mengemukakan karakter yang baik adalah sebagai kehidupan yang benar-benar menjalankan perilaku dalam hubungannya dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan diri sendiri. Karakter dipahami memiliki tiga bagian dimensi yang saling terkait dan menjadi unsur pokok dalam pendidikan karakter⁴⁸

4. Unsur Pokok Pendidikan Karakter

a. Moral knowing

Karakter yang baik di dukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, seorang pendidik harus mengajarkan tentang nilai-nilai kebaikan. Melalui permainan tradisional maka pendidik dapat menerapkan pendidikan karakter contohnya ketika anak sedang bermain congklak guru sambil bercerita tentang nilai-nilai kebaikan, karena itu akan menjadi suatu pengetahuan bagi anak.

b. Moral feeling

Sisi emosional dari karakter diabaikan dalam pembahasan pendidikan moral. Mereka hanya sekedar tahu tentang hal yang benar dan itu tidak menjamin perilaku yang baik. Sebagai pendidik kita harus menumbuhkan keinginan untuk berbuat baik, misalnya pada permainan tradisional gobak sodor harus bekerja sama agar menang, ketika melihat teman terjatuh ia membantunya untuk berdiri, ketika ada teman yang

⁴⁷ Aisyah, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hlm. 10.

⁴⁸ Tutuk Ningsih, *Implementasi Pendidikan Karakter*, (Purwokerto: STAIN Press, 2015), hlm.16.

kalah dan marah ia mampu menasehati bahwa itu hanya permainan pasti ada yang menang dan kalah.

c. Moral action

Setelah anak mendapat pengetahuan tentang kebaikan, serta tahu manfaat dari sebuah kebaikan, maka selanjutnya adalah melakukan perbuatan baik.

Seorang pendidik harus mampu membuat siswa untuk tertarik berbuat hal baik di sekolah maupun di rumah.

Thomas Lickona menyatakan bahwa dalam pembentukan karakter tiga komponen tersebut sangat penting dalam pembentukan karakter, karena dengan komponen itu dapat mendorong berhasilnya penerapan pendidikan karakter. Dalam pembentukan karakter adapun langkah-langkah yang perlu dilaksanakan,

5. Langkah-langkah Pembentukan Karakter

a. Pemberian pengetahuan tentang nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, hal ini dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Mengenalkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 2) Menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 3) Menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

b. Pemberian motivasi untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 2) Menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 3) Memberikan teguran jika anak melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

c. Pemberian arahan untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memberikan contoh kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 2) Melibatkan siswa dalam melakukan nilai-nilai kebaikan permainan tradisional
- 3) Membiasakan siswa untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (field research), karena dalam penelitian ini penulis turun langsung ke lokasi. Sedangkan berdasarkan data, penelitian ini bersifat penelitian kualitatif menggunakan metode fenomenologi yaitu penelitian di lembaga pendidikan atau masyarakat yang simbolik (mewakikan perasaan) mencari makna pada simbol-simbol yang ada pada manusia berupa tulisan, ungkapan. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif jadi tidak ada data yang menggunakan angka maka penulis wujudkan hasilnya dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Data yang dimaksud adalah hasil wawancara dengan guru. Sedangkan menurut Denzin dan Lincoln (1987) dalam Lexy J. Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan berbagai metode yang ada.⁴⁹

Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Peneliti harus mampu untuk bertanya, menganalisis secara mendalam terhadap data yang diperoleh, memotret dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna.⁵⁰ Makna yang dimaksud disini adalah data yang sebenarnya, atau dapat disebut sebagai suatu nilai dibalik data yang tampak. Dalam penelitian ini, penulis turun langsung di lapangan untuk mengamati pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

⁴⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 5.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 8.

B. Sumber Data

Sumber data digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh tersebut sebagai subyek penelitian. Kemudian dijelaskan oleh Sugiyono bahwa dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan *cara*. Dilihat dari *setting-nya*, data dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*). Jika dilihat dari datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan dua data yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung dari subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Salah satunya melalui wawancara kepada subjek penelitian ini, antara lain:

a. Kepala TK Diponegoro 140 Rawalo yaitu Ruswati.

Dari beliau penulis dapat memperoleh informasi dan data mengenai gambaran umum dan bagaimana keadaan serta situasi di TK Diponegoro 140 Rawalo

b. Guru di TK Diponegoro 140 Rawalo yaitu Winda heriningsih

Dari pendidik penulis bisa mendapatkan informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran pembentukan karakter pada anak usia dini yang mengandung berbagai macam indikator yang keseluruhan lebih menekankan pada pendidikan karakter yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

c. Peserta didik

Dari peserta didik penulis dapat mengamati langsung serta mendapatkan informasi mengenai bagaimana aktifitas peserta didik dalam pembentukan karakter pada anak usia dini melalui permainan tradisional.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, yaitu peneliti memperoleh data tersebut berdasarkan orang lain diluar sekolah

tersebut. Selain itu data sekunder juga dapat diperoleh dari pengamatan ketika berdialog, proses pembelajaran, dan kegiatan di luar kelas, dan serta tertulis yang diperoleh dari sekolah. Data sekunder dapat diperoleh melalui data tertulis terkait sekolah, dokumentasi, catatan lapangan, laporan wawancara dan laporan observasi lapangan, serta laporan penilaian peserta didik.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Diponegoro 140 Rawalo yang beralamat di Jalan Rawacangkring RT 02 RW 08 Desa Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Adapun alasan penulis melakukan penelitian di TK Diponegoro 140 Rawalo sebagai berikut:

- a. Sangat sedikit sekolah yang menerapkan permainan tradisional
- b. Guru kelas telah melaksanakan pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo
- c. Pendidikan karakter telah diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

2. Waktu Penelitian

Observasi pendahuluan dilakukan oleh penulis pada tanggal 14 Januari 2019. Sedangkan pengambilan data dilakukan pada tanggal 21 Maret-31 Mei 2019.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara

Teknik wawancara yaitu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan

makna dalam topik tertentu.⁵¹ Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan suatu permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui lebih dalam dari responden dengan jumlah responden yang sedikit. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara terstruktur. Menurut Moleong mengemukakan wawancara terstruktur merupakan wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan.⁵² Melalui metode wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai data dan bagaimana pembelajaran karakter melalui permainan tradisional bagi anak usia dini di TK Diponegoro 140 Rawalo.

Sebelum melakukan wawancara, langkah-langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan siapa saja yang akan diwawancarai. Dalam hal ini adalah kepala TK, guru kelas, dan siswa TK Diponegoro 140 Rawalo.
- 2) Mempersiapkan pelaksanaan wawancara dengan pengenalan karakteristik subjek yang diteliti agar diketahui seberapa pentingkah subjek tersebut dan informasi apa saja yang akan digali. Yang dilakukan penulis adalah menentukan waktu, tempat dan alat yang akan digunakan dalam wawancara dengan subjek yang diteliti yaitu dengan cara mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan.
- 3) Melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti melalui sejumlah pertanyaan yang ringan dan spesifik dalam suasana yang santai dan terbuka.
- 4) Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan dan mengecek kembali bersama subjek yang diteliti apakah ada hal yang perlu ditambahkan atau tidak tentang informasi yang telah disampaikan kepada penulis.

⁵¹ Sugyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 231.

⁵² Moleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm. 190

Teknik wawancara ini digunakan oleh penulis untuk memperoleh data yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal itu tidak bisa ditemukan melalui observasi.⁵³ Serta penulis supaya dapat memperoleh data mengenai bagaimana proses pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo. Sedangkan wawancara yang dilakukan dengan siswa bertujuan untuk memperoleh informasi terkait motivasi siswa dengan diterapkannya pembentukan karakter melalui permainan tradisional.

b. Teknik Observasi

Teknik Observasi merupakan metode pengamatan langsung dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan digunakan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵⁴ Melalui observasi seorang peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.⁵⁵ Sugiono mengklasifikasikan pengamatan (observasi) menjadi tiga bagian yaitu observasi partisipatif, observasi tersamar dan observasi tidak terstruktur.⁵⁶ Menurut Sugiyono ada tiga komponen yang diobservasi dalam penelitian kualitatif, yaitu:⁵⁷

- 1) *Place*, atau tempat dimana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung
- 2) *Actor*, pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu
- 3) *Activity*, atau kegiatan yang dilakukan oleh actor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung.

Dalam observasi ini penulis menggunakan teknik observasi partisipatif, dimana penulis terlibat dengan kegiatan kegiatan sehari-hari dengan subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik. Teknik observasi partisipatif dipilih karena dapat mengakrabkan penulis dengan subjek

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 318.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 145.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 310.

⁵⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Alfabeta: Bandung, 2012), hlm. 310.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 229.

penelitian dan untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga penulis mampu menemukan hal-hal yang tidak terungkap dari informan dalam wawancara karena biasanya ada hal yang ditutup-tutupi. Observasi yang dilakukan penulis menggunakan catatan lapangan yaitu untuk menuangkan hasil dari apa yang diamati.

Catatan lapangan merupakan sebuah bukti dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba. Catatan lapangan merupakan coretan-coretan singkat dan didalamnya berisi kata kunci, pokok-pokok dari pengamatan, gambar, diagram dan lain-lain. Catatan lapangan berfungsi untuk menunjang hipotesis kerja, dan menentukan kepercayaan dalam rangka kebenaran data. Catatan lapangan terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif yang berisi tentang gambaran latar pengamatan, orang, pembicaraan, serta tindakan. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan penulis untuk memperoleh data tentang:

- 1) Kondisi umum lingkungan sekolah di TK Diponegoro 140 Rawalo
- 2) Keadaan fasilitas pendidikan di TK Diponegoro 140 Rawalo
- 3) Proses kegiatan belajar mengajar di TK Diponegoro 140 Rawalo

Metode ini juga penulis gunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas langsung pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi sebanyak sepuluh kali, yaitu dua kali observasi pendahuluan dan delapan kali observasi pada pembentukan karakter melalui permainan tradisional.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai benda-benda tertulis. Contohnya seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, catatan harian dan sebagainya.⁵⁸

Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian,

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 201.

sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar meliputi foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Sedangkan dokumen yang berbentuk karya seni yang berupa gambar, patung, film dan lain-lain.⁵⁹

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum madrasah yang meliputi profil madrasah, data sarana dan prasarana, visi dan misi, jumlah siswa, jumlah guru dan karyawan, serta Kurikulum dan RPPH yang digunakan dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁶⁰ Analisis data yang penulis gunakan adalah analisis model Miles dan Huberman dalam Sugiono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁶¹ Penelitian ini menggunakan analisis data *deskriptif analitis* yaitu mengklasifikasikan data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan untuk dianalisis dan diambil kesimpulan. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data-data yang berhubungan dengan pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo, baik data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, ataupun dokumentasi, sehingga dapat ditarik kesimpulan pada lingkup yang lebih umum. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan seksama dan dideskripsikan secara jelas dan sistematis.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 240.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 244.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 246

Dalam menganalisis data kualitatif, langkah awal yang dilakukan penulis adalah pengumpulan data. Setelah pengumpulan data dilakukan, selanjutnya penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu.⁶² Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

Tujuan penulis mereduksi data yaitu memilih hal-hal yang penting mengenai pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan.

b) *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.⁶³ Dengan mendisplaykan data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Data-data yang tersusun dengan benar dalam penyajian data dapat memungkinkan penulis untuk menarik kesimpulan dengan benar juga. Penulis melakukan penyajian data yang telah dilakukan reduksi data dalam bentuk teks naratif yang berkaitan dengan pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

c) *Conclusion Drawing* (*Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dimana kesimpulan awal yang dikemukakan

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 247.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 249.

masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat dan yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁶⁴ Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin saja tidak, karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian beradadi lapangan.

Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah setelah dibuktikan dengan bukti-bukti yang berkaitan tentang pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

F. Teknik Uji Keabsahan Data

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.⁶⁵

Boleh dikatakan apabila penulis melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data yang diperoleh dari penelitian. Dari observasi, wawancara serta dokumentasi yang telah dilakukan penulis juga mengecek keabsahan data yang telah diperoleh. Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian*, ..., hlm. 252.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm., 241.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil TK Diponegoro 140 Rawalo

1. Sejarah berdirinya TK Diponegoro 140 Rawalo

Taman kanak-kanak Diponegoro 140 Rawalo adalah lembaga pendidikan yang memberikan layanan Taman kanak-kanak yang mengacu pada kurikulum pendidikan anak usia dini yang menitik beratkan pada penguasaan nilai-nilai keislaman. TK Diponegoro 140 Rawalo didirikan pada tahun 1985. Dibangun dengan swadaya masyarakat setempat dan didukung penuh dari berbagai lapisan masyarakat demi mewujudkan cita-cita bersama, yaitu dengan adanya fasilitas pendidikan anak usia dini di wilayah Rawalo yang berada dibawah naungan yayasan Muslimat NU. Dengan tujuan memberikan pelayanan pendidikan anak usia dini di lingkungan Rt 02 Rw 08 Desa Rawalo. Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk ibu Nur Wakhidah. Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal, kemudian kami terapkan model kelompok.

Setelah itu ibu Nur Wakhidah dilanjutkan oleh ibu Tumirah yang melanjutkan jenjang pendidikan ke SI. Tetapi pada tahun 2016 tepatnya pada bulan Oktober 2015 beliau keluar, sebagai gantinya sekarang adalah ibu Ruswati. Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Alhamdulillah pada tahun 2015 TK Diponegoro 140 Rawalo terakreditasi B dari BAN PNF.

2. Letak Geografis TK Diponegoro 140 Rawalo

TK Diponegoro 140 Rawalo merupakan lembaga pendidikan yang terletak diantara pemukiman penduduk desa Rawalo yang beralamatkan di Jalan Rawacangkring RT 02 RW 08 desa Rawalo, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas. Adapun batas-batas TK Diponegoro 140 Rawalo diantaranya:

Sebelah Utara : Jalan raya
 Sebelah Selatan : rumah warga
 Sebelah Timur : rumah warga
 Sebelah Barat : rumah warga

Adapun profil TK Diponegoro 140 Rawalo adalah sebagai berikut:

- a. Nama sekolah : TK Diponegoro 140 Rawalo
- b. Alamat sekolah
 - Jalan : Rawacangkring RT 02 RW 08
 - Desa : Rawalo
 - Kecamatan : Rawalo
 - Kabupaten : Banyumas
 - Provinsi : Jawa Tengah
 - Kode Pos : 53173
 - No Telepon : -
 - Email : tk.diponegoro rawalo@gmail.com
- c. Nama Yayasan : YPM-NU BINA BHAKTI WANITA
 - Alamat Yayasan :
 - NPSN : 29354923
- d. Akreditasi Sekolah :
 - Tahun : 2015
 - Kategori : Baik
- e. Tahun didirikan : 1985
- f. Status Tanah : Milik sendiri
- g. Luas Tanah : 273 m²

3. Visi dan Misi TK Diponegoro 140 Rawalo

a. Visi

Mewujudkan Anak Indonesia Yang Sehat, Cerdas, Ceria, Berakhlakul Karimah.

b. Misi

- 1) Mewujudkan agar anak-anak mendapat gizi yang cukup seimbang dan halal agar memiliki tubuh yang kuat secara jasmani serta memiliki stamina yang tinggi.
- 2) Menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak sesuai dengan karakteristiknya.
- 3) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
- 4) Memberikan keteladanan sesuai dengan ajaran Ahlussunah Wal Jama'ah
- 5) Menciptakan iklim yang kondusif untuk perkembangan dan pertumbuhan anak di lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan sosialnya.

4. Struktur Komite

Struktur komite merupakan suatu kerangka yang disusun untuk memperjelas tujuan dan pembagian kerja untuk melaksanakan tugas sehari-hari. Adanya struktur organisasi tersebut dimaksudkan agar dalam pelaksanaannya memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Dari daftar pendidik dan karyawan tersusun suatu struktur organisasi TK Diponegoro 140 Rawalo. Susunan struktur komite tersebut antara lain:

**STRUKTUR KOMITE TK DIPONEGORO 140 RAWALO
KECAMATAN RAWALO**

Penyelenggara TK	: Dra. Eka Kosmanawati
Komite TK	: Musirin
Kepala TK	: Ruswati
Bendahara	: Windi Heriningsih
Sekretaris	: Siti Khadiqoh
Guru	: Ruswati dan Windi Heriningsih

5. Keadaan Guru dan Peserta Didik

a. Keadaan Guru

Guru di TK Diponegoro 140 Rawalo sebagian besar sedang menempuh pendidikan SI. Adapun mengenai daftar pendidik serta kependidikan di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Tenaga Pendidik dan Peserta didik
TK Diponegoro 140 Rawalo

No	NAMA	JABATAN	PENDIDIKAN
1	Ruswati	Kepala	SMA
2	Siti Khadiqoh	Guru kelas	SMA
3	Windi Heriningsih	Guru kelas	SMA

b. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik merupakan komponen yang penting dalam pendidikan di sekolah. Peserta didik merupakan subjek dan objek dalam lingkup lembaga pendidikan. Dikatakan sebagai subjek pendidikan karena peserta didik merupakan pelaku pendidikan, dan dikatakan sebagai objek karena peserta didik yang dikenai beban belajar. Adapun jumlah peserta didik TK Diponegoro 140 Rawalo yang merupakan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nama Peserta Didik TK Diponegoro140 Rawalo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Adiba Marzella Fauzi	Perempuan
2	Friastuti	Perempuan
3	Nabila Ainun Nisa	Perempuan

4	Nazhifa Ashilah Hafsha	Perempuan
5	Ismail Ayasi Kurniawan	Laki-laki
6	Rizki Muhammad Fauzan	Laki-laki
7	Sofyan Maulana Ibrahim	Laki-laki
8	Argian Yuda Wardana	Laki-laki
9	Dzakwan fauzan	Laki-laki
10	Kenzie Witradaya	Laki-laki
11	Lifina Tansaniah Nurjannah	Perempuan
12	Marsya Khaerunnisa	Perempuan
13	Naila Muazara Ulfa	Perempuan
14	Nasya Kania Rasya P.	Perempuan
15	Yuna Satriani	Perempuan
16	Qassas Nadzaroh	Perempuan
17	Dimas Alifio Azhari	Laki-laki

6. Sarana dan Prasarana TK Diponegoro 140 Rawalo

Sarana dan prasarana adalah sesuatu yang mendukung untuk jalannya program pendidikan. Lembaga memerlukan sarana dan prasarana untuk mendukung proses belajar dan mengajar agar tercapainya tujuannya pembelajaran serta tujuan kurikulum yang telah ditentukan. Sarana dan prasarana di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah relative lengkap dan dalam kondisi yang cukup baik. Namun masih tetap diperlukan pembenahan yang lebih baik lagi agar memperoleh suatu kondisi yang sempurna. Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah sebagai berikut:

a. Gedung

Bangunan gedung merupakan salah satu faktor penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Bangunan gedung yang ada di TK Diponegoro 140 Rawalo terdiri dari berbagai ruangan sebagai tempat belajar maupun pendukung kegiatan belajar mengajar. Adapun daftar gedung yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Sarana dan Prasarana TK Diponegoro 140 Rawalo

No	Prasarana Pendidikan	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Belajar	1	Baik
2	Kantor	1	Baik
3	Gudang	1	Baik
4	Dapur	1	Baik
5	Kamar Mandi/WC	1	Baik
6	Papan tulis	1	Baik
7	Meja Kantor	2	Baik
8	Kursi Kantor	3	Baik
9	Lemari Buku	1	Baik
10	Loker	1	Baik
11	Rak	1	Baik
12	Tiang bendera	1	Baik
13	Meja Siswa	25	Baik
14	Kursi Siswa	30	Baik
15	Papan Data	1	Baik

16	Set DVD Player	1	Baik
17	Jam Dinding	2	Baik
18	Tempat Tidur	1	Baik
19	Tempat Cuci Tangan	3	Baik
20	Tip	1	Baik
21	Laptop	1	Baik
22	TV	1	Baik
23	Kompor gas	1	Baik
24	Drumband	1	Baik
25	Rak piring kecil	1	Baik
26	Alat Pencocok	30	Baik
27	Bantal pencocok	30	Baik
28	Gunting	30	Baik
No	Sarana Pendidikan	Jumlah	Keadaan
1	Ayunan	2	Baik
2	Panjatan	1	Baik
3	Bola Dunia	1	Baik
4	Tri in one	1	Baik
5	Jungkat-jungkit	1	Baik
6	Papan titian	1	Baik
7	Terowongan	1	Baik
8	Kuda goyang	2	Baik

9	Bebek goyang	1	Baik
10	Kapal goyang	2	Baik
11	Lego	3	Baik
12	Puzzle	5 set	Baik
13	Congklak	5	Baik
14	Menara donat	1	Baik
15	Timbangan	2	Baik
16	Pengukur tinggi badan	1	Baik
17	Bola	5	Baik
18	Balok warna	3 set	Baik
19	Balok bentuk geometri	1 set	Baik
20	Gambar orang sholat	1	Baik
21	Gambar orang wudhu	1	Baik
22	Gambar buah, hewan	1	Baik
23	Buku cerita bergambar	20	Baik
24	Boneka tangan	5 set	Baik
25	Papan panel	1set	Baik
26	Kartu gambar keluarga	2 set	Baik
27	Kartu gambar pekerjaan	1 set	Baik
28	Balok kayu kecil	2 set	Baik
29	Balok kayu besar	1 set	Baik
30	Menara gelang	1 set	Baik

31	Termometer	1	Baik
----	------------	---	------

B. Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

Anak yang sangat diinginkan orang tua adalah anak memiliki perilaku yang baik, jujur, sopan, religius, serta memiliki pengetahuan agama yang luas. Dengan kata lain orang tua ingin memiliki anak dengan sifat dan sikap yang baik yang berlandaskan pada Al Qur'an, hadits dan Pancasila. Membentuk karakter baik pada seorang anak sangatlah tidak mudah perlu proses yang panjang, keteladanan, dan dukungan serta motivasi dari orangtua. Dukungan yang dimaksud adalah orang tua selalu mendampingi anaknya untuk mengarahkan anak berbuat baik, serta memberi contoh nyata. Orang tua sangat berperan banyak dalam membentuk karakter anak, karena anak lebih banyak waktu bersama orang tuanya dirumah daripada di sekolah.

Anak sangat memerlukan bimbingan dari orang tuanya karena orang tua merupakan madrasah bagi anak-anaknya, maka orang tua juga harus memberikan bimbingan dirumah. Selain itu lingkungan juga mempunyai peran yang sangat penting juga, karena dari lingkungan pula dapat mempengaruhi proses pembentukan karakter pada anak. Lingkungan yang baik akan sangat mendukung untuk mempercepat proses pembentukan karakter baik pada anak karena anak suka bersosialisasi dengan lingkungannya. Lingkungan yang paling berpengaruh adalah lingkungan sekolah dimana seorang pendidik dan teman bermain sebagai faktor pendukung dan penghambat pembentukan karakter pada anak. Seperti sebuah pendapat yang menyatakan bahwa anak terlahir seperti kertas putih akan menjadi seperti apa dia nantinya itu tergantung lingkungannya. Jadi dukungan dari lingkungan juga diperlukan untuk anak.

Anak Usia Dini merupakan masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini berada pada masa keemasan karena pada usia ini otak anak seperti spons yaitu anak memiliki kemampuan

yang sangat baik untuk menerima serta menyerap berbagai informasi yang didapat dengan sangat baik. Masaemasan merupakan masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak, karena pada masa ini ketika karakter nilai-nilai kebaikan ditanamkan sejak dini maka itu akan menjadi sebuah kebiasaan karena dilakukan secara terus menerus dan anak akan tumbuh dengan karakter yang baik pula.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di TK Diponegoro 140 Rawalo dengan menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik dokumentasi untuk mendapatkan data mengenai proses pembentukan karakter melalui permainan tradisional, maka penulis menyajikan dan sekaligus menganalisis data tersebut dengan tujuan memaparkan data yang di peroleh penulis dari lokasi penelitian.

Dalam penerapannya pembentukan karakter anak menggunakan unsur pokok yaitu pemberian pengetahuan tentang nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, pemberian motivasi untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, pemberian arahan untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional, di antaranya:

1. Pemberian pengetahuan tentang nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional dapat dilakukan dengan cara:
 - a. Mengenalkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Sebagai pendidik langkah awal yang dilakukan untuk membentuk karakter peserta didik yaitu dengan mengenalkan nilai-nilai kebaikan, jelaskan hal-hal apa saja yang baik dan tidak baik, seperti menolong teman, jujur, meleraikan teman ketika bertengkar, saling memaafkan itu baik sedangkan bertengkar, mendorong teman sampai jatuh, mengolok-olok itu hal tidak baik dan tidak boleh dilakukan. Hal tersebut tentunya dilakukan oleh guru dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Dalam mengenalkan nilai-nilai kebaikan maka guru melakukannya dengan cara menyelingi cerita pada saat anak melakukan permainan tradisional cerita yang disampaikan tersebut didasarkan pada pengalaman nyata agar anak mengenal dan tahu nilai-nilai kebaikan.

Mengenalkan nilai-nilai kebaikan dapat dilakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan hasil deskripsi di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro sudah dilakukan dengan optimal. Anak usia dini akan paham dan mengerti jika mengaitkan nilai-nilai kebaikan dengan hal nyata contohnya dengan cara bercerita. Pemikiran seorang anak masih abstrak, maka jika mengenalkan nilai-nilai kebaikan dengan bercerita dan cerita itu nyata anak akan mengerti dan paham. Sehingga ia dapat mengerti dan paham apa saja nilai-nilai kebaikan yang perlu diketahui.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, adapun kutipan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas diantaranya:

“ di TK Diponegoro 140 Rawalo pembentukan karakter merupakan suatu kegiatan yang menjadi salah satu program dari sekolah, jadi mengenalkan nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik sudah menjadi kewajiban bagi guru agar mengerti dan paham apa itu nilai-nilai kebaikan. Dalam mengenalkan nilai-nilai kebaikan menggunakan media permainan tradisional sehingga peserta didik akan senang, dan ia dapat bermain sambil belajar. Salah satu alasan permainan tradisional di jadikan media dalam pembentukan karakter adalah peserta didik akan lebih cepat mengerti dan dapat menyerap dengan baik nilai-nilai kebaikan yang disampaikan oleh guru ”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional sangat efektif, dengan adanya permainan tradisional peserta didik sangat antusias dan mengikuti dengan baik setiap permainan yang ada. Karakter yang terbentuk dari setiap siswa juga dapat dilihat dari perilakunya, mereka mau bersabar

menunggu giliran untuk melakukan permainan yang alat permainannya terbatas, dan membereskan mainan sesudah selesai di gunakan.

- b. Menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Sebagai pendidik menyampaikan manfaat dari melakukan nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik sangat penting, yaitu agar anak mengerti manfaat apa saja yang diperoleh dari melakukan hal-hal yang baik serta agar anak dapat menerapkan dalam kehidupan. Anak akan mengerti tentang manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan, sehingga ia akan tertarik dan terus berbuat baik. Jelaskan saja contoh kecil seperti ketika ia mau berbagi sesuatu maka ia akan mendapatkan banyak teman, ketika temannya mengalami kesusahan maka di bantu seperti menolong temannya yang jatuh dari sepeda, menjenguk teman yang sakit. Hal tersebut sejalan dengan yang dilakukan guru TK Diponegoro 140 Rawalo dalam pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Ketika peserta didik melakukan permainan tradisional guru mendampingi dan menyampaikan kejadian nyata agar anak mengerti apa saja manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan. Menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional yang di lakukan oleh guru di TK Diponegoro 140 Rawalo dengan menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan sudah berjalan dengan baik. Dapat di katakan baik dan optimal karena guru melakukannya dengan langkah-langkah yang sesuai serta hasilnya baik dan optimal dalam membentuk karakter anak. Langkah-langkah yang di lakukan dalam menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional dilaksanakan dengan mengaitkan kejadian nyata,

sehingga peserta didik akan mengerti apa saja manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan bagi dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dapat di ketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah terlaksana dengan optimal. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang di lakukan dengan guru kelas, adapun kutipan wawancara dengan guru kelas, yaitu:

“ Di TK Diponegoro 140 Rawalo untuk menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan dapat dilakukan dengan mengaitkan hal nyata peserta didik dapat mengerti dan paham apa saja manfaat jika ia berbuat baik sehingga ia menghindari hal-hal yang tidak baik karena itu dapat merugikan dirinya sendiri.”

Berdasarkan hasil observasi dapat di ketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo berjalan dengan baik dan optimal. Peserta didik sangat bersemangat, dan tertib dalam melaksanakan permainan tradisional. Ketika di akhir permainan guru menanyakan tadi manfaat dari melakukan melakukan kebaikan peserta didik dapat menjawabnya dengan benar.

c. Menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Anak dapat mengerti suatu hal dengan baik ketika ia mengalaminya, atau seorang pendidik dapat menjelaskan dampak jika berbuat tidak baik dengan menghubungkan cerita nyata yang ada disekitarnya seperti jika Friastuti nakal maka ia tidak mempunyai banyak teman. Maka anak akan mengerti dan selalu mengingat jika nakal maka ia tidak punya teman. Hal tersebut sesuai dengan yang di lakukan oleh guru TK Diponegoro 140 Rawalo. Menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional yang di lakukan dengan langkah menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan sudah berjalan dengan baik. Dikatakan demikian karena peserta didik sudah mengerti dan paham jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan maka ia tidak akan punya teman, dan tidak di sukai banyak orang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional yang di lakukan dengan cara menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan sudah berjalan dengan optimal. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang di lakukan, adapun kutipan wawancara dengan guru kelas, di antaranya:

“ iya mba, upaya anak dapat paham dengan nilai-nilai kebaikan, maka guru menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan dan guru selalu menghubungkan dengan kejadian nyata sehingga peserta didik akan takut jika berperilaku tidak berdasar nilai-nilai kebaikan. Sehingga peserta didik memiliki kontrol diri yang baik dalam berperilaku”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan baik dan optimal. Peserta didik sangat antusias dalam melakukan permainan tradisional, dan pada saat permainan berlangsung dapat di lihat respon peserta bahwa mereka takut jika berperilaku buruk maka akan ada dampak buruk yang menimpa dirinya seperti tidak di sukai teman maupun orang lain.

2. Pemberian motivasi untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melau permainan tradisional di lakukan dengan tiga langkah yaitu:

a. Mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Tujuan utama dari diadakanya permainan tradisional adalah mengajarkan nilai-nilai kebaikan, pada saat permainan berlangsung guru mengawasi serta menerapkan nilai-nilai kebaikan contohnya

guru menjelaskan ketika qassas bermain ia jujur sedangkan jujur merupakan hal baik, disamping itu anis menerima kekalahan saat bermain. Guru menjelaskan dalam bermain pasti ada yang kalah dan menang, dan ketika siapa saja yang kalah maka ia tidak boleh berkelahi dan harus menerima kekealahannya. Mengajarkan nilai-nilai kebaikan dapat dilakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro yang dilakukan dengan memberikan contoh kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional sudah dilakukan dengan baik. Hal tersebut dilakukan dengan mencontohkan kebaikan secara langsung kepada anak didik, pada saat itu ketika nazhifa mau bersabar menunggu giliran bermain sehingga ia di beri pujian dan bintang

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo yang dilakukan dengan cara memberikan contoh kepada peserta didik tentang nilai-nilai kebaikan sudah dilakukan secara optimal. Hal itu selaras dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

“ Di TK Diponegoro 140 Rawalo salah satu cara yang digunakan guru agar anak dapat melakukan kebaikan yaitu dengan memberikan contoh dalam melakukan nilai-nilai kebaikan, sehingga siswa ingin selalu berbuat baik sesuai apa yang mereka lihat mba.”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter pada peserta didik melalui permainan tradisional sudah cukup baik dan optimal. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan tradisional dan dapat dilihat

jika peserta didik mencontoh nilai-nilai kebaikan, seperti saat ia bermain ia mau bersabar menunggu giliran, serta menerima kekalahan.

- b. Menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Pada saat permainan tradisional berlangsung guru menyelengi dengan bercerita tentang nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik dan dengan menghubungkan dengan cerita nyata contohnya yaitu qassas menolong temannya yang terjatuh dari sepeda lalu ia diberikan bintang oleh buguru, ketika nazhifa menasehati temannya untuk mau mengantri kemudian bu guru memberi pujian dan memberinya bintang. Menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo yang di lakukan dengan cara menyampaikan cerita kepada peserta didik dalam melakukan nilai-nilai kebaikan di lakukan dengan baik. Karena dengan bercerita peserta didik akan tahu dan mengerti kenapa mereka harus tahu nilai-nilai kebaikan, apa dampak baik dan buruk jika berperilaku berdasarkan nilai-nilai kebaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dapat di ketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo dilakukan dengan baik dan optimal. Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara yang di lakukan dengan guru kelas, yaitu sebagai berikut:

“Cara bercerita sangat efektif untuk membentuk karakter, Peserta didik akan sangat bersemangat ketika mendengarkan sebuah cerita yang disampaikan oleh guru setelah anak paham

dengan cerita yang di sampaikan maka ia akan paham tentang nilai-nilai kebaikan dan akan mencintai kebaikan ”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 rawalo di lakukan dengan baik dan optimal. Hal tersebut dapat di lihat ketika anak-anak sangat antusias dalam bermain dan *menerapkan* nilai-nilai kebaikan dalam kesehariannya, serta bersemangat mendengarkan cerita yang di sampaikan oleh guru dan mendengarkannya dengan baik.

- c. Memberikan teguran jika peserta didik melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Seorang peserta didik tidak bisa lepas dari hal yang tidak baik, seorang anak pastinya pernah melakukan sebuah kesalahan maka seorang pendidik harus menegurnya agar ia merasa kapok dan tidak mengulangi kesalahannya contohnya ketika friastuti usil kepada temannya maka guru akan menegurnya secara otomatis anak akan mengerti jika usil adalah perbuatan tidak baik. Memberikan teguran jika peserta didik melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo yang di lakukan dengan cara memberikan teguran jika peserta didik melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan sudah terlaksana dengan baik. Dikatakan begitu karena guru telah menerapkan cara tersebut di TK dan berhasil, sehingga ketika anak melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan ia di tegur dan siswa akan terus mengingat jika ia berperilaku tidak baik pasti akan di tegur dan malu.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo yang dilakukan dengan cara menegur sudah baik dan optimal. Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

“Jika peserta didik berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan sudah kewajiban guru untuk menegurnya, agar hal buruk itu tidak menjadi kebiasaan bagi peserta didik. Menegur merupakan hal yang baik untuk mengingatkan peserta didik agar selalu berperilaku berdasar nilai-nilai kebaikan.”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional berjalan dengan baik dan optimal. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak bermain sangat antusias, dan mereka berperilaku sesuai nilai-nilai kebaikan. Dan ketika ismail yang bermain tidak berdasar nilai-nilai kebaikan maka guru menegurnya, dan ia meminta maaf. Dapat dikatakan pembentukan karakter di TK ini sudah terlaksana dan berhasil.

3. Pemberian arahan untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.
 - a. Memberikan contoh kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Pendidik yang selalu berupaya membentuk karakter anak tidak mudah, ia harus bekerja keras dan menggunakan berbagai cara agar karakter kebaikan terbentuk pada peserta didik salah satu cara yang digunakan agar peserta didik berperilaku berdasar nilai-nilai kebaikan adalah dengan mencontohkan. Ketika anak di contohkan secara langsung, maka ia akan melihat dan paham terhadap apa yang disampaikan dan ia akan menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti ketika bu guru menyuruh Yuna mengambilkan penghapus dan mengucapkan terima kasih, maka ia akan selalu mengingat jika di tolong harus mengucapkan terima kasih sebagai wujud menghargai orang lain. Memberikan contoh

kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan dapat dilakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah dilakukan dengan baik. Contoh di atas juga diterapkan di TK Diponegoro 140 Rawalo, guru selalu mencontohkan hal baik dengan tujuan anak akan melihat, mengerti dan menirunya di kehidupannya. Anak akan berperilaku berdasar apa yang ia lihat, maka guru sangat berhati-hati dalam bersikap karena ia menjadi contoh yang utama bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan optimal. Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara yang dilakukan, di antaranya:

“Guru selalu memberikan contoh perilaku baik, dan itu sangat memiliki peran besar dalam membentuk karakter anak. Anak pun selalu bersikap dengan mencontoh gurunya di sekolah. Anak akan meniru dari apa yang ia lihat mba, jadi di usahakan jangan sampe anak melihat hal buruk dan mencontohnya.”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo dilakukan dengan baik dan optimal. Ketika permainan berlangsung anak sangat antusias, dan pada saat Qassas menangis ketika ia kalah maka guru pun menasehatinya dan akhirnya ia mau menerima kekalahan dan meminta maaf. Hal tersebut menggambarkan bahwa pemberian contoh dalam pembentukan karakter sangat efektif untuk diterapkan pada anak.

b. Melibatkan siswa dalam melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Hanya dengan mencontohkan terkadang tidak cukup agar anak selalu berperilaku berdasar nilai-nilai kebaikan, melibatkan siswa dalam melakukan nilai-nilai kebaikan sangat di perlukan agar anak mengetahui, mengerti dan paham bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan di hidupnya. Contohnya adalah ketika Nazhifa akan bermain congklak, tapi biji congklaknya belum di ambil lalu ia menyuruh Yuna untuk mengambilkannya dan guru menasehati Nazhifa untuk mengucapkan tolong saat meminta bantuan. Melibatkan siswa dalam melakukan kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter berdasar permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan baik. TK Diponegoro 140 Rawalo dalam melaksanakan pembentukan karakter di lakukan dengan cara melibatkan siswa dalam pembentukan karakter, sehingga siswa selalu ingin berbuat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dapat di ketahui bahwa pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan optimal. Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

“Cara yang digunakan oleh pendidik untuk membentuk karakter adalah dengan melibatkan siswa, sehingga pembentukan karakter sangat efektif dan mudah di terapkan pada peserta didik mba, seorang anak akan mengerti dan paha, ketika ia melihat dan melakukan contoh kebaikan.”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan baik dan optimal, hal tersebut dapat di lihat ketika anak melakukan permainan tradisional mereka selalu mengingat dan bersikap seperti apa yang pernah di sampaikan dan di contohkan oleh pendidik.

- c. Membiasakan siswa untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

Nilai-nilai kebaikan sangat memiliki fungsi penting bagi peserta didik, yaitu dapat di gunakan sebagai pedoman dalam berkata dan bertingkah laku dalam kehidupan. Seorang peserta didik yang usianya masih dini pikirannya belum jauh dan paham betul dengan mana hal yang baik dan benar serta mana hal yang boleh di lakukan dan mana hal yang tidak boleh di lakukan. Selain dengan cara memberikan contoh, melibatkan peserta didik, cara lainnya adalah dengan membiasakan peserta didik untuk berperilaku berdasar nilai-nilai kebaikan. Pembiasaan sangat penting dan tepat untuk membentuk karakter anak usia dini, dengan terbiasa maka ia akan melakukan hal baik berulang kali. Contohnya sebelum dan sesudah melakukan kegiatan berdoa, menghargai teman, meminta maaf ketika salah, meminta tolong ketika meminta bantuan, dan mengucapkan terima kasih ketika di beri bantuan. Membiasakan siswa untuk melakukan kebaikan dapat di lakukan pada permainan petak umpet, congklak, ular naga, suten, pancasila lima dasar, hompimpa, kelereng, benteng, boy-boyan, engklek, lompat tali, tikus dan kucing, sepak bola, yoyo, bola bekel, gatrik, kejar-kejaran.

Berdasarkan deskripsi data di atas maka menurut penulis pembentukan karakter melauai permainan tradisional di Tk Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan baik. Dikatakan demikian karena kebiasaan berperilaku baik sudah melekat pada

peserta didik, hal tersebut penulis lihat pada saat permainan tradisional berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dapat di ketahui bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah dilakukan dengan optimal. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang di lakukan dengan guru kelas, yaitu:

“Pembiasaan menjadi salah satu cara untuk membentuk karakter peserta didik, pembiasaan merupakan langkah yang tepat dan cepat dalam membentuk karakter anak. Ketika anak terbiasa maka ia akan melakukan kebaikan setiap hari .”

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pembentukan karakter di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah berjalan dengan baik dan optimal. Pembiasaan menjadi salah satu program sekolah dan di respon baik oleh peserta didik. Dengan adanya pembiasaan maka peserta didik selalu ingin dan berbuat baik setiap hari.

Adapun berbagai permainan tradisional yang di terapkan di Tk diponegoro 140 Rawalo dalam pembentukan karakter peserta didik, di antaranya:

1. Bola bekel

Permainan ini sangat identik dengan anak perempuan. Permainan ini merupakan permainan kompetisi yang dimainkan secara bergilir, jumlah pemain lebih dari dua orang dan untuk menentukan siapa yang main duluan adalah dengan cara hompimpah dan kemudian suten. Permainan bola bekel di laksanakan pada hari senin, 25 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan bola bekel serta cara

melakukan permainan bola bekel. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak bermain bola bekel, pukul 09.00-09.30 istirahat, dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain bola bekel, yaitu:



Gambar. Bola karet dan biji.

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Cara memainkan bola bekel adalah dengan melambungkan bola bekel dan menebar biji bekel. Sewaktu bekel melambung ke,udian anak mengambil biji yang terserak. Ia akan meraup jumlah biji sesuai dengan tingkatannya.



Gambar. Anak bermain bola bekel

- 2) Permainan ini dilakukan dengan cara bertingkat, permainan dilakukan dengan mengambil biji satu-satu, dan jika sudah selesai mengambil biji dua-dua, dan seterusnya.
- 3) Jika biji bekel tidak teraup dan bola tidak tertangkap, maka dinyatakan gugur dan gentian dengan pemain lain.
- 4) Di daerah Jawa Barat, ada tiga tahapan dalam memainkan bola bekel. Tahap pertama yaitu posisi biji bekel bebas, tahap ke dua posisi biji bekel telentang seluruhnya ke atas, dan tahap ke tiga semua biji bekel harus terlungkup.
- 5) Peraturan yang sama berlaku pada semua tahap.
- 6) Tahap paling akhir dinamakan nasgopel. Pada tahap ini anak di haruskan menghadapkan semua biji ke atas, kemudian menghadapkan semua biji ke bawah, lalu anak di haruskan meraup semua biji dengan satu genggam. Jika tidak dapat meraup semua biji maka dinyatakan kalah. Anak harus mengulang lagi pada tahap nasgopel.
- 7) Jika anak berhasil melewati tahap nasgopel maka dinyatakan menang, dan beristirahat sambil menunggu teman yang lain.
- 8) Pada tahap akhir anak menyembunyikan biji bekel pada tangan kiri dan kanan. Jika ada anak yang dapat menebak dengan benar maka ia lolos, dan yang belum bisa menebak harus menebak lagi biji bekel yang di sembunyikan dengan posisi jumlah biji yang berbeda dari yang sebelumnya yang sudah di sembunyikan.

b. Aturan main

- 1) Satu bola karet

- 2) Sepuluh sampai sebelas biji
- 3) Permainan dapat dimainkan di dalam dan di luar rumah
- 4) Minimal jumlah pemain dua anak.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan ini adalah tanggung jawab, disiplin, komunikatif, cinta damai.

2. Lompat Tali

Lompat tali atau main karet merupakan permainan yang sangat disenangi anak-anak. Permainan lompat tali bisa dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki. Tali yang digunakan adalah karet yang di anyam. Permainan ini membuat anak kreatif karena sebelum memainkannya anak harus menganyam karet satu persatu. Permainan lompat tali di laksanakan pada hari senin, 25 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan lompat tali serta cara melakukan permainan lompat tali. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain lompat tali, pukul 09.00-09.30 istirahat dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain lompat tali, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

1. Setiap anak harus melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya adalah jika anak berhasil melompati karet maka ia akan terus bermain sampai permainan dinyatakan selesai. Namun jika gagal, maka anak harus menggantikan posisi pemegang tali

hingga ada pemain yang gagal lagi kemudian menggantikannya



Gambar. Karet gelang

2. Tali dipegang pada batas lutut pemegang tali, dan yang melompat tidak boleh mengenainya.
3. Tali dipegang sebatas pinggang.
4. Tali dipegang sebatas dada
5. Tali dipegang sebatas telinga
6. Tali dipegang sejengkal dari kepala
7. Tali dipegang dua jengkal jari kepala
8. Tali dipegang sehasta pemegang tali.



Gambar. Anak melompati tali

b. Aturan main

1. Menggunakan karet gelang yang di susun seperti tali.
2. Dimainkan di tempat yang luas.
3. Pemain minimal berjumlah 3 orang atau lebih.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan lompat tali adalah karakter disiplin, tanggung jawab, cinta tanah air, jujur, cinta damai, komunikatif.

3. Yoyo

Permainan yoyo biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, permainan ini tersusun dari dua cakram yang ukurannya sama biasanya terbuat dari kayu atau plastik yang dihubungkan dengan satu sumbu, dan tergulung tali yang digunakan. Satu ujung tali terikat dengan sumbu dan satu ujung tali bebas di beri kaitan. Yoyo dimainkan dengan mengaitkan tali ke jari tengah kemudian lemparkan ke bawah dengan perlahan. Dengan menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah maka yoyo akan terus berputar dan kembali ke tangan. Permainan yoyo di laksanakan pada hari selasa, 26 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan yoyo serta cara melakukan permainan yoyo. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak bermain yoyo, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain yoyo, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Yoyo di lilit dengan tali pada celah yang ada di tengah
- 2) Tali di lilitkan memutar celah tengah hingga seluruh tali terlilit dan meninggalkan ujung tali saja.
- 3) Ujung tali di kaitkan di jari tengah.
- 4) Yoyo di lemparkan ke bawah

- 5) Untuk yoyo yang bagus dan imbang ikatannya, maka ia akan berputar sendiri ke bawah.
- 6) Dengan gerakan sentakan talike arah atas, maka yoyo yang berputar di bawah akan naik ke atas dengan sendirinya.



Gambar. Anak bermain yoyo

b. Aturan main

- 1) Alat yang digunakan adalah yoyo
- 2) Dapat dimainkan di dalam rumah, halaman, lapangan dan sebagainya.
- 3) Pemain satu orang.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terpadat pada permainan yoyo adalah kerja keras, cinta tanah air.

4. Gatrik

Gatrik merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Permainan ini mempunyai nama lain patil lele, tak kadal, dan benthik. Cara memainkannya yaitu dengan berkelompok dan terdiri atas dua sampai empat orang. Permainan ini menggunakan alat dari dua potong bamboo, yang satu berukuran panjang dan yang lain berukuran lebih kecil. Permainan gatrik di laksanakan pada hari Rabu, 27 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak

berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan gatrik serta cara melakukan permainan gatrik. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain gatrik, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang.

Adapun langkah-langkah dan aturan bermain gatrik, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

1) Babak pertama

Menyilangkan gatrik pendek di atas batu dan siap dilempar dengan gatrik panjang. Tim penangkap akan menjaga lemparan gatrik pendek, jika berhasil tertangkap maka giliran akan berganti. Jika tidak berhasil tertangkap maka giliran akan berganti. Jika masih tidak tertangkap masih ada satu kesempatan lagi dengan melempar gatrik pendek ke gatrik panjang. Apabila terkena, tim penangkap akan berganti menjadi tim pemukul.



Gambar. Pemain memukul gatrik

2) Babak kedua

Bila tidak mengenai gatrik panjang, maka permainan masuk babak kedua. Gatrik panjang dan pendek dipegang dengan tangan lalu gatrik pendek di pukul sekers-kerasnya dengan gatrik panjang. Bila tertangkap, tim penjaga mendapat peluang untuk bermain gatrik. Bila tidak, tim penjaga melemparkan gatrik pendek mendekati batu landasan, agar tim pemukul tidak mempunyai jarak per gatrik pendek untuk mendapatkan nilai.

3) Babak ketiga

Babak terakhir disebut “patil lele”, letakkan gatrik dengan posisi miring di landasan batu. Pukul bagian ujung hingga terlempar ke atas, lalu segera dipukul lebih keras lagi ke depan. Tim penangkap tetap bertugas menangkap gatrik pendek. Bila tidak tertangkap, tim pemukul akan meneruskan permainan dengan pemukul ujung gatrik yang pendek di atas tanah. Dalam memukul gatrik pendek, dilakukan secara estafet. Jarak yang di ukur dengan gatrik pendek menentukan kemenangan tim.

b. Aturan main

- 1) Menggunakan dua potong bamboo berukuran tiga puluh senti meter dan sepuluh sentimeter.
- 2) Dengan batu bata yang di gunakan untuk membuat lubang di tanah
- 3) Dimainkan secara berkelompok
- 4) Dimainkan di tempat yang luas

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan gatrik adalah karakter cinta damai, komunikatif, disiplin, cinta tanah air, cinta damai, kerja keras.

5. Sepak bola

Permainan sepak bola sangat di sukai oleh anak laki-laki. Biasanya permainan ini dimainkan di halaman yang luas. Peraturan permainan ini sesuai dengan kesepakatan sebelum bermain. Namun tetap mengikuti aturan pada umumnya seperti memasukan bola ke gawang, lemparan ke dalam, tendangan sudut, dan lain-lain. Permainan sepak bola di laksanakan pada hari rabu, 27 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan sepak bola serta cara melakukan permainan sepak bola. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain sepak bola, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain sepak bola, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Anak anak di bagi menjadi dua kelompok
- 2) Setiap tim berjumlah sebelas orang



Gambar. Anak-anak sedang menggiring bola

- 3) Setiap pemain harus memasukkan bola ke gawang lawan.
- 4) Adanya wasit untuk mengetahui gol, hand, lemparan ke dalam, dan lainnya
- 5) Setiap anak harus mengoper bola ke temannya
- 6) Tim yang mencetak banyak gol ia yang menang

b. Aturan main

- 1) Permainan ini menggunakan bola
- 2) Dimainkan di lapangan atau lahan yang luas.
- 3) Jumlah pemain tiap tim sebelas orang.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan sepak bola adalah komunikatif, jujur, disiplin, cinta damai, cinta tanah air.

6. Hompimpa

Permainan hompimpa merupakan sebuah cara untuk menunjukkan siapa yang menang dan kalah dengan telapak tangan. Hompimpa biasanya di lakukan sebelum bermain, dan jumlah pemain minimal tiga orang. Hompimpa dapat di lakukan dengan menentukan tangan akan tertutup atau terbuka. Permainan hompimpa di laksanakan pada hari Kamis, 29 Maret april 2019 dengan Tema cinta tanah air.

Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan hompimpa serta cara melakukan permainan hompimpa. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak bermain hompimpa, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak-anak makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain hompimpa, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Hompimpa di lakukan dengan cara berdiri, membentuk lingkaran dengan semua teman dan menampung semua tangan. Hompimpa di lakukan dengan mengucapkan “ hompimpa alaihum gambreng”. Setiap anak akan menunjukan telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.



Gambar. Hompimpa

- 2) Pemenang adalah yang telapak tangannya berbeda dengan teman lainnya. Ketika semua pemain sudah menang tersisa dua pemain, dan untuk menentukan siapa yang menang maka mereka melakukan suten.

3) Hompimpa biasanya dilakukan anak-anak untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu bermain.

b. Aturan main

- 1) Dilakukan di tempat yang luas
- 2) Pemain minimal berjumlah tiga orang.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang ada dalam permainan hompimpa adalah cinta damai, disiplin, jujur, tanggung jawab, komunikatif.

7. Ular naga

Ular naga merupakan permainan anak-anak yang dilakukan dengan cara berbaris dan berpegangan pada orang yang di depannya dengan memegang pundak, dan dua anak sebagai “gerbang” berdiri saling berhadapan dan berpegangan di atas kepala. Ular naga biasanya di halaman karena membutuhkan tempat yang luas. Permainan ular naga dilaksanakan pada hari Jum’at, 29 Maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan ular naga serta cara melakukan permainan ular naga. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas kemudian bermain congklak, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain ular naga, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Anak berbaris sambil memegang pundak teman di depannya



Gambar. Anak-anak berbaris sambil menyambung

- 2) Anak yang paling besar berbaris di depan sebagai induk.
- 3) Anak yang sama besarnya sebagai gerbang berjumlah dua orang, berdiri saling berhadapan dengan saling berpegangan tangan diatas kepala.
- 4) Barisan bergerak melingkar mengitari gerbang sambil menyanyikan lagu.
- 5) Ketika lagu habis “umpan yang lezat itulah yang dicari ini dia yang terbelakang”, maka barisan paling belakang akan di tangkap oleh si gerbang.



Gambar. Salah satu anak tertangkap

- 6) Setelah itu si induk dengan semua anggotanya berbaris berderet di belakang teman yang tertangkap, mereka berdialog berbantah-bantahan dengan kedua gerbang. Perbantahan ini berlangsung lucu, dan mengasyikan sehingga anak-anak tertawa. Pada akhirnya anak yang

tertangkap akan memilih di tempatkan di belakang atau salah satu gerbang.

b. Aturan Main

- 1) Permainan di lakukan di halaman yang luas.
- 2) Permainan biasanya diikuti lima sampai sepuluh anak

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan ular naga adalah karakter Toleransi, disiplin, komunikatif, cinta damai, jujur, kerja keras, cinta tanah air.

8. Pancasila lima dasar

Pancasila lima dasar biasanya di lakukan oleh anak-anak, ketika mereka bersama di sekolah, maupun di rumah. Anak-anak menentukan huruf berdasarkan jumlah jari yang di tunjukkan pemain, kemudian beradu cepat menyebutkan sesuatu yang diawali dengan huruf tersebut. Sebelumnya mereka menentukan kategori yang akan di tentukan seperti nama kota, buah, hewan, orang. Permainan pancasila lima dasar di laksanakan pada hari Jum'at, 29 Maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan pancasila lima dasar serta cara melakukan permainan pancasila lima dasar. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak setelah bermain suten kemudian bermain pancasila lima dasar, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain pancasila lima dasar, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Sebelum permainan di mulai menentukan kesepakatan dengan teman kategori apa yang dipakai buah, kota, orang, atau hewan.
- 2) Kemudian anak hompimpa sambil mengatakan “pancasila lima dasar”. Anak menentukan sendiri jumlah jari yang akan di tunjukan, lalu di hitung dengan jari-jari temannya



Gambar. Setiap anak mengajukan jumlah jari sesuai keinginan

- 3) Misalnya hitungan terakhir pada huruf M.
- 4) Maka anak-anak beradu cepat mengucapkan huruf yang berawalan M, misalnya di sepakati kategori buah anak akan menyebutkan manga, markisa, melon.
- 5) Permainan ini sangat mengasyikan, ketika anak tidak bisa menjawab biasanya di beri hukuman seperti di coret mukanya.

b. Aturan main

- 1) Permainan di lakukan di tempat yang luas
- 2) Pemain minimal berjumlah tiga orang

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan suten adalah karakter toleransi, disiplin, jujur, cinta damai, kerja keras, komunikatif, cinta tanah air.

9. Kelereng

Permainan kelereng ini disukai oleh banyak kalangan, dari anak-anak, bahkan sampai orang dewasa pun masih ada yang suka bermain kelereng. Permainan kelereng merupakan permainan tradisional yang sangat populer. Kelereng terbuat dari adonan semen dan kapur berbentuk bulat sebesar ibu jari kaki, atau terbuat dari batu wali yang dibentuk sehingga menyerupai kelereng yang asli. Dalam permainan ini sangat strategi dan konsentrasi untuk menang. Permainan kelereng dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan kelereng serta cara melakukan permainan kelereng. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain kelereng, pukul 09.00-09.30 istirahat dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain kelereng, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

1) Anak membuat lubang



Gambar. Anak membuat lubang



Gambar. Melempar kelereng agar masuk lubang

- 2) Satu per satu anak melempar kelereng ke dalam lubang, ketika semua anak sudah melempar kelereng maka yang terjauh dari lubang akan memulai permainan.
- 3) Memasukkan kelereng kedalam lubang dan poin di hitung dari 1, 2, 3 sampai pada poin yang di tentukan. Permainan selesai ketika ada anak yang mencapai poin tersebut.
- 4) Jika anak belum bisa memasukkan kelereng ke dalam lubang maka belum bisa bermain untuk mendapatkan poin.

b. Aturan main

- 1) Pemain paling sedikit tiga orang dan paling ideal enam orang.
- 2) Gunakan jari tengah dan tekan telunjuk dengan ibu jari sehingga membentuk angka nol
- 3) Letakkan kelereng di antara pertemuan jari telunjuk dan ibu jari.
- 4) Kemudian tekan dan dorong kelereng dengan bantuan ibu jari, lalu lepaskan.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan kelereng adalah karakter jujur, komunikatif, cinta damai, cinta tanah air, kerja keras, tanggung jawab.

10. Benteng

Benteng adalah permainan yang di mainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari empat sampai dengan delapan anak. Yang digunakan sebagai markas biasanya tiang atau pilar yang di sebut “benteng”. Permainan benteng di laksanakan pada hari sabtu, 30 Maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan benteng serta cara melakukan permainan congklak. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain benteng, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain benteng, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Pemain terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah empat sampai enam orang, boleh juga menyesuaikan orang yang ada.
- 2) Permainan di lakukan dengan menjaga tiang atau pilar yang dijadikan benteng tiap kelompok.



Dua kelompok berada dalam benteng masing-masing

- 3) Pemain yang keluar dari benteng lebih dahulu di sebut menyerbu. Pemain yang keluar di kejar oleh musuh dan jika tersentuh dianggap tertangkap.



Gambar. Salah satu pemain menyerbu benteng lawan

- 4) Pemain dapat mempertahankan bentengnya apabila diselamatkan temannya dengan cara menyentuh tangan atau bagian tubuhnya.
- 5) Kelompok pemain dinyatakan mendapat nilai jika dapat menyentuh benteng musuh. Berakhirnya permainan di tentukan oleh kesepakatan. Kelompok yang kalah akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan.

b. Aturan main

- 1) Pemain terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah empat sampai enam orang
- 2) Alat yang di gunakan tiang atau pilar
- 3) Permainan di lakukan di tempat yang luas
- 4) Pemain harus menjaga benteng

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terkandung dalam permainan benteng adalah karakter religius, komunikatif, jujur, disiplin, cinta damai, cinta tanah air.

11. Boy-boyan

Permainan boy-boyan biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, permainan ini berasal dari Jawa Barat. Permainan ini memiliki nama yang berbeda di setiap daerah misalnya di Jawa Tengah disebut “gaprek kempung”, di Sunda disebut boy-boyan, dan di daerah lain permainan ini disebut gebokan. Permainan boy-boyan dilaksanakan pada hari Senin, 1 April 2019 dengan tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan boy-boyan serta cara melakukan permainan boy-boyan. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain boy-boyan, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain boy-boyan, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Sebelum permainan dilakukan semua anak hompimpah, yang kalah menyusun genting, yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak tiga meter.
- 2) Satu-per satu anggota tim harus melempar pecahan genting sampai runtuh.



Gambar. Anak melempar pecahan genting dengan bola

- 3) Jika rubuh, penjaga harus mengejar pelempar bola dan pihak pelempar harus menghindari bola dan menyusun kembali genting yang di rubuhkan.



Gambar. Anak melempar bola ke lawan

- 4) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun pecahan genting.

b. Aturan main

- 1) Alat yang digunakan pecahan genting
- 2) Bola kasti
- 3) Dimainkan di tempat yang luas
- 4) Pemain berjumlah lima sampai sepuluh orang.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan boy-boyan adalah Disiplin, religius, jujur, toleransi, komunikatif, kerja keras, cinta tanah air, cinta damai.

12. Petak umpet

Petak umpet merupakan permainan yang di lakukan minimal oleh dua orang yang di lakukan di luar ruangan, “satu orang mencari dan satu orang sembunyi”. Dalam permainan ini yang mencari di sebut “si kucing” ia mencari temannya yang besembunyi. Permainan dinyatakan selesai setelah semua orang yang bersembunyi telah di temukan, dan yang pertama di temukan maka ia akan menjadi kucing berikutnya. Permainan petak umpet di laksanakan pada hari Kamis, 4 april 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan petak umpet serta cara melakukan permainan petak umpet. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain petak umpet, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, kemudian menanyakan perasaan hari ini, kemudian berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain petak umpet, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Sebelum permainan di mulai, terlebih dahulu melakukan hompipah untuk menentukan siapa yang menjadi si kucing. Si kucing ini akan memejamkan mata dan berhitung sesuai



Gambar. Anak melakukan hompimpah

- 2) dengan jumlah yang disepakati bersama. Setelah teman-teman bersembunyi maka si kucing mencari mereka



Gambar. Satu anak berjaga menunggu benteng

- 3) Dalam permainan si kucing harus menjaga benteng supaya tidak di ambil alih oleh temannya, dan di sisi lain si kucing harus mencari teman-temannya yang bersembunyi. Si kucing harus berfikir bagaimana caranya agar ia dapat menjaga benteng dan menemukan teman-temannya.
- 4) Jika si kucing berhasil menemukan temannya, maka ia akan berlari menuju benteng dan sambil menyebut nama temannya. Jika anak yang ketahuan, lebih dahulu sampai pada benteng si kucing maka ia tidak akan jaga pada permainan berikutnya.



Gambar. pemain yang bersembunyi

- 5) Permainan dinyatakan selesai setelah semua teman di temukan, dan teman yang ditemukan pertama akan menjadi kucing berikutnya.
- 6) Ada istilah “kebakaran” pada permainan ini, yaitu apabila teman yang bersembunyi ketahuan oleh si kucing karena diberi tahu oleh temannya.

b. Aturan main

- 1) Ada alat yang menjadi markas, dapat berupa pohon, tembok, tiang
- 2) Permainan petak umpet di lakukan di halaman rumah atau tempat yang luas yang bisa untuk bersembunyi
- 3) Jumlah pemain minimal dilakukan oleh dua orang, dan boleh dilakukan lebih dari dua pemain

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan petak umpet adalah karakter jujur, cinta damai, disiplin, toleransi, kerja keras, rasa ingin tahu, cinta tanah air, tanggung jawab

13. Congklak

Permainan congklak sangat cocok dimainkan oleh anak perempuan, karena cara memainkannya dengan duduk. Dengan permainan ini dapat melatih anak untuk berhitung dengan menghitung jumlah biji congklak yang dimasukan ke lubang.

Selain itu anak juga di latih untuk membuat strategi agar dapat memenangkan permainan.

Papan congklak terdiri dari enam belas lubang yang saling berhadapan dan dua lubang di kedua sisinya, biji yang di butuhkan untuk bermain congklak berjumlah 98 dan pada masing-masing lubang diisi 7 biji congklak kecuali dua lubang besar di kedua sisi. Setiap pemain memiliki satu lubang besar dan jika bermain maka lubang besar miliknya diisi satu biji. Biji yang digunakan dapat berupa cangkang kerang, batu-batuan, biji-bijian, kelereng, plastik. Permainan congklak di laksanakan pada hari Kamis, 4 april 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan congklak serta cara melakukan permainan congklak. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak masuk kelas setelah bermain petak umpet kemudian bermain congklak, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain congklak, yaitu:



Gambar. Papan congklak dan biji plastik

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Isi setiap lubang dengan tujuh biji, kecuali dua lubang besar.
- 2) Setelah lubang terisi, lakukan suit untuk menentukan siala yang akan bermain duluan
- 3) Isi setiap lubang dengan satu biji dan itu di lakukan searah dengan jarum jam. Jika biji terakhir jatuh kepada lubang yang ada bijinya maka biji di lubang tersebut di ambil lagi dan di masukan pada setiap lubang dan lubang besar milik pemain yang di lewatannya kecuali lubang besar milik lawan.



Gambar. pemain yang meletakkan biji congklak satu per satu

- 4) Jika biji terakhir masuk ke dalam lubang besar sendiri, maka bisa memilih lubang lainnya untuk bermain lagi, tapi jika biji masuk pada lubang yang kosong maka lawan yang akan bermain.
- 5) Lubang tempat biji terakhir ada di salah satu dari tujuh lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta biji terakhir yang berada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan di masukkan ke dalam lubang besar milik sendiri.
- 6) Setelah semua baris kosong maka permainan dinyatakan selesai.

b. Aturan main

- 1) Alat yang di gunakan bermain adalah papan congklak dan biji congklak sebanyak 98
- 2) Permainan congklak dapat di lakukan di dalam rumah atau teras rumah.
- 3) Jumlah pemain dua orang

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan congklak adalah karakter jujur, toleransi, disiplin, kreatif, komunikatif, cinta damai, tanggung jawab. Suten

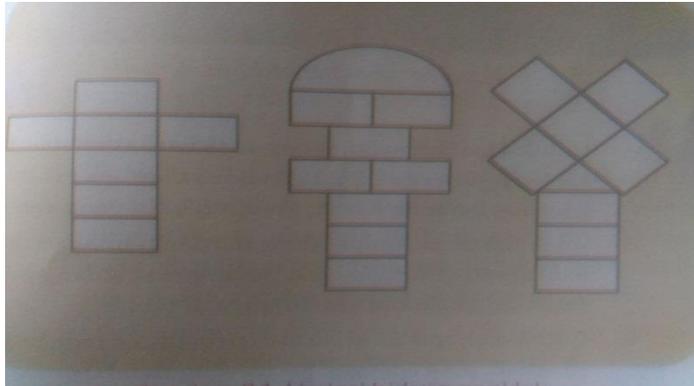
14. Engklek

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan melompat pada bidang datar yang di gambar di atas tanah, dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki. Nama lain dari permainan ini adalah sundamanda dan biasanya dimainkan oleh dua sampai lima anak.

Permainan ini bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan, namun ada aturan yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak. Permainan engklek di laksanakan pada hari sabtu, 6 april 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan engklek serta cara melakukan permainan engklek. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas untuk bermain engklek, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain engklek, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

1) Gambar bidang engklek



Gambar. Variasi bidang engklek

- 2) Anak melompat menggunakan satu kaki di setiap petak
- 3) Gajuk dilemparkan ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang terdapat gajuk tidak boleh diinjak oleh tiap pemain, pemain melompat dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.



Gambar. anak melompat di petak

- 4) Pemain tidak boleh melempar gajuk melebihi batas petak, jika ini terjadi maka pemain dinyatakan gugur dan di ganti dengan pemain lain.
- 5) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gajuk dengan membelakangi gunung dan menutup mata, tidak boleh menyentuh garis. Apabila menyentuh garis maka gugur dan diganti dengan pemain lain

- 6) Jika pemain berhasil mengambil gajuk di gunung, maka harus melempar keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak yang di akhiri saat berpijak.
- 7) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara menjagling gajuk dengan telapak tangan bolak- balik lima kali tanpa terjatuh. Cara melakukannya adalah pemain jongkok dengan membelakangi engklek. Apabila melempar dan jatuh pada bidang engklek maka bidang tersebut menjadi sawahnya
- 8) Pemain yang memiliki sawah paling banyak menjadi pemenang.

b. Aturan main

- 1) Alat yang digunakan pecahan genting
- 2) Dimainkan di tempat yang luas
- 3) Pemain berjumlah dua sampai lima orang.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan engklek adalah karakter Jujur, Disiplin, cinta tanah air, kerja keras.

15. Tikus dan kucing

Permainan tikus dan kucing merupakan permainan yang bisa di mainkan oleh laki-laki dan perempuan. Permainan ini di lakukan di luar ruangan yang luas, dimainkan dengan cara satu anak sebagai kucing dan satu anak sebagai tikus sedangkan yang lain membentuk lingkaran kemudian kucing dan tikus berada pada lingkaran dalam dan kucing lingkaran luar kucing harus mengejar tikus sampai dapat. Permainan tikus dan kucing di laksanakan pada hari sabtu, 6 april 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan tikus dan kucing

serta cara melakukan permainan tikus dan kucing. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak keluar kelas setelah bermain engklek kemudian bermain tikus dan kucing, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak kembali ke kelas untuk makan dan minum, kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain tikus dan kucing, yaitu:

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Anak membentuk lingkaran dengan saling berpegang tangan.



Gambar.

Anak-anak bergandengan tangan melindungi tikus

- 2) Anak yang menjadi tikus di dalam lingkaran sedangkan anak yang menjadi kucing di luar lingkaran
- 3) Kucing harus menangkap tikus menerobos lingkaran yang bergandengan melindungi tikus.
- 4) Jika kucing berhasil masuk ke dalam lingkaran maka tikus di beri kesempatan untuk melarian diri dengan keluar lingkaran.

- 5) Jika kucing mengejar ke luar lingkaran maka tikus di beri kesempatan masuk ke dalam lingkaran.
 - 6) Jika tikus berhasil di sentuh kucing maka dinyatakan mati.
 - 7) Jika tikus sudah tertangkap maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain.
 - 8) Permainan selesai sesuai dengan waktu yang disepakati bersama.
- b. Aturan main
- 1) Dimainkan di luar ruangan yang luas.
 - 2) Jumlah pemain banyak. Dua orang berperan menjadi tikus dan kucing serta teman yang lain membentuk lingkaran.
- c. Nilai karakter

Karakter yang terdapat pada permainan tikus dan kucing adalah karakter komunikatif, disiplin, cinta damai, cinta tanah air.

16. Suten

Suten adalah cara mengundi yang dilakukan oleh dua orang dengan mengadu jari untuk menentukan pemenang. Nama lain suten adalah suit. Dalam permainan ini yang menang terbebas dari menjaga dan mendapat giliran untuk bermain pertama. Jari yang di gunakan dalam suten adalah ibu jari, jari telunjuk, dan jari kelingking. Permainan congklak di laksanakan pada hari Jum'at, 29 Maret 2019 dengan Tema cinta tanah air. Pada kegiatan pembuka pukul 07.30-08.00 WIB anak-anak berdoa, bernyanyi, guru menjelaskan kegiatan hari ini dan menjelaskan permainan suten serta cara melakukan permainan suten. Pada kegiatan inti pukul 08.00-09.00 anak-anak bermain suten, istirahat pukul 09.00-09.30 dan kegiatan penutup pukul 09.30-10.00 anak-anak makan dan minum,

kemudian menanyakan hari ini telah melakukan kegiatan apa saja, dan menanyakan perasaan hari ini, selanjutnya berdoa pulang. Adapun langkah-langkah dan aturan bermain suten, yaitu:



Gambar. Dua anak sedang bersuten.

a. Langkah-langkah bermain

- 1) Dua orang saling berhadapan dan melakukan suten secara bersama-sama mengacungkan jari yang di pilihnya.
- 2) Hasil seri terjadi apabila kedua belah pihak mengacungkan jari yang sama contohnya ketika telunjuk dengan telunjuk, ibu jari dengan ibu jari, jari kelingking dengan jari kelingking.
- 3) Jari yang menjadi pemenang suten adalah ibu jari versus telunjuk maka pemenangnya adalah ibu jari, telunjuk versus kelingking pemenangnya adalah telunjuk, kelingking versus ibu jari maka pemenangnya adalah kelingking

b. Aturan bermain

- 1) Permainan dapat dilakukan di manapun, seperti di dalam rumah maupun halaman rumah.
- 2) Permainan di lakukan oleh dua anak dengan tujuan mencari yang menang dan kalah.

c. Nilai karakter

Nilai karakter yang terdapat pada permainan suten adalah karakter jujur, disiplin, cinta damai, komunikatif, kerja keras, cinta tanah air, tanggung jawab.

Tabel 3.4

Permainan Tradisional dan Nilai – nilai Karakter

No	Nama Permainan Tradisional	Uraian Nilai Karakter
1.	Bola bekel	<p>a. Tanggung jawab Karakter tanggung jawab pada permainan bola bekel yaitu ketika selesai bermain mereka membereskan mainnya</p> <p>a. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan bola bekel yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>b. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan bola bekel yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>c. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan bola bekel yaitu ketika nabila kalah maka ia tidak marah.</p>
2.	Lompat Tali	<p>a. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan lompat tali yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat</p>

		<p>bersama.</p> <p>b. Tanggung jawab Karakter tanggung jawab pada permainan lompat tali yaitu ketika selesai bermain mereka membereskan mainnya.</p> <p>c. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan lompat tali adalah ketika anak memainkan permainan lompat tali maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>d. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan lompat tali yaitu ketika naghifa kalah maka ia tidak marah.</p> <p>e. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan lompat tali yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p>
3.	Yoyo	<p>a. Kerja keras Karakter kerja keras pada permainan yoyo yaitu ismail harus bekerja keras menjaga keseimbangan yoyo agar dapat berputar dengan baik.</p> <p>b. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan yoyo adalah ketika anak</p>

		<p>memainkan permainan yoyo maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
4.	Gatrik	<p>a. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan gatrik yaitu ketika regu sofyan kalah maka ia tidak marah.</p> <p>b. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan gatrik yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>c. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan gatrik yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>d. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan gatrik adalah ketika anak memainkan permainan gatrik maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air</p>
5.	Sepak Bola	<p>a. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan sepak bola yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>b. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan sepak bola yaitu ketika</p>

		<p>regu argian kalah maka ia tidak marah.</p> <p>c. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan sepak bola adalah ketika anak memainkan permainan lompat tali maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
6.	Hompimpa	<p>a. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan hompimpa yaitu ketika Dzakwan dan kenzi kalah maka ia tidak marah dan menerima kekalahannya.</p> <p>b. Disiplin</p> <p>Karakter disiplin dalam permainan hompimpah yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>c. Jujur</p> <p>Karakter jujur dalam permainan hompimpa yaitu ketika dzakwan, kenzi, dan ismail tangannya sama tertelungkup maka mereka mengakui kekalahannya dan yang menang yaitu Sofyan dan argian yang telapak tangannya membuka.</p> <p>d. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan hompimpa adalah ketika</p>

		<p>anak memainkan permainan hompimpa maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>e. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan hompimpa yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>f. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan hompimpah yaitu ketika dzakwan, kenzi, ismail kalah saat maka ia tidak marah.</p>
7.	Ular Naga	<p>a. Toleransi Karakter toleransi dalam permainan Ular naga yaitu ketika ismail tidak sengaja menyenggol rizki saat bermain ia meminta maaf dan rizki memaafkan.</p> <p>b. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan ular naga yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika anak yang tertangkap maka ia yang menggantikan menjadi gerbang.</p> <p>c. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan ular naga yaitu terjalannya komunikasi dengan</p>

		<p>baik.</p> <p>d. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan ular naga yaitu ketika adiba dan ismail tertangkap tidak marah dan mau menjadi gerbang.</p> <p>e. Jujur Karakter jujur dalam permainan ular naga yaitu ketika adiba dan ismail tertangkap, mereka mau mengakui jika mereka kalah dan harus menjadi gerbang.</p> <p>f. Kerja Keras Karakter kerja keras pada permainan ular naga yaitu ketika adiba dan ismail menjadi gerbang maka mereka harus bekerja keras menangkap temannya</p> <p>g. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan ular naga adalah ketika anak memainkan permainan ular naga maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
8.	Pancasila Lima Dasar	<p>a. Toleransi Karakter toleransi pada permainan pancasila lima dasar yaitu ketika adiba mau bersabar menunggu Nabila berfikir untuk mengucapkan nama buah yang diawali huruf “a”.</p> <p>b. Disiplin</p>

		<p>Karakter disiplin dalam permainan pancasila lima dasar yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika sebelum bermainandi mulai mereka sepakat akan memainkan nama-nama buah.</p> <p>c. Jujur</p> <p>Karakter jujur dalam permainan pancasila lima dasar yatu ketika Livina dan Marsya bermain pancasila lima dasar ketika Livina tidak bisa menjawab maka ia mengatakan menyerah dan giliran Marsya yang menebak nama buah yang di awali huruf “a”</p> <p>d. Cinta Damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan pancasila lima dasar yaitu ketika Livina kalah maka ia tidak marah dan menerima kekalahannya.</p> <p>e. Kerja Keras</p> <p>Karakter kerja keras pada permainan pancasila lima dasar yaitu ketika Marsya harus berfikir nama buah yang di awali huruf “a” sehingga ia dapat memenangkan permainan.</p> <p>f. Komunikatif</p>
--	--	--

		<p>Karakter komunikatif dalam permainan pancasila lima dasar yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>g. Cinta Tanah Air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan pancasila lima dasar adalah ketika anak memainkan permainan pancasila lima dasar maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
9.	Kelereng	<p>a. Jujur</p> <p>Karakter jujur pada permainan kelereng yaitu ketika sofyan melempar kelereng dan poinya lebih sedikit dari dzakwan maka ia menyatakan kalah.</p> <p>b. Komunikatif</p> <p>Karakter komunikatif dalam permainan kelereng yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>c. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan kelereng yaitu ketika sofyan kalah maka ia tidak marah.</p> <p>d. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan kelereng adalah ketika anak memainkan permainan kelereng maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>

		<p>e. Kerja keras</p> <p>Karakter kerja keras yaitu ketika dzakwan berusaha melempar keleng untuk masuk lubang dan mendapat poin lebih banyak</p> <p>f. Tanggung jawab</p> <p>Karakter tanggung jawab pada permainan kelereng yaitu ketika selesai bermain mereka membereskan mainnya.</p>
10.	Benteng	<p>a. Religius</p> <p>Karakter religius yaitu sebelum permainan si mulai semua anak berdoa terlebih dahulu dengan membaca bismillah.</p> <p>b. Komunikatif</p> <p>Karakter komunikatif dalam permainan benteng yaitu terjalinnya komunikasi dengan baik.</p> <p>c. Jujur</p> <p>Karakter jujur pada permainan benteng yaitu ketika Nasya mengejar Yuna dan tertangkap maka Yuna mengakui jika ia tersenteh tangannya.</p> <p>d. Disiplin</p> <p>Karakter disiplin dalam permainan benteng yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>e. Cinta damai</p>

		<p>Karakter cinta damai pada permainan benteng yaitu ketika regu I kalah maka ia tidak marah.</p> <p>f. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan benteng adalah ketika anak memainkan permainan benteng maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
11.	Boy-boyan	<p>a. Disiplin</p> <p>Karakter disiplin dalam permainan boy-boyan yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>b. Religius</p> <p>Karakter religius yaitu sebelum permainan si mulai semua anak berdoa terlebih dahulu dengan membaca bismillah.</p> <p>c. Jujur</p> <p>Karakter jujur pada bermain boy-boyan yaitu ketika Dimas mengejar Rizki dan melempar bola Rizki mengakui jika bole mengenainya.</p> <p>d. Komunikatif</p> <p>Karakter komunikatif dalam permainan boy-boyan yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>e. Kerja keras</p>

		<p>Karakter kerja keras pada permainan boy-boyan yaitu ketika Rizki berusaha mengejar lawan dengan melempar bola gan menjaga benteng agar tumpukan genteng yang tersusun tidak di robohkan.</p> <p>f. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan boy-boyan adalah ketika anak memainkan permainan boy-boyan maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>g. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan boy-boyan yaitu ketika regu II kalah maka ia tidak marah.</p>
12.	Petak Umpet	<p>a. Jujur</p> <p>Karakter jujur dalam permainan petak umpet yaitu ketika anak tertangkap oleh si kucing maka ia mengaku jika ia tertangkap dan tidak menuduh temannya. Contohnya ketika adiba menjadi kucing ia menemukan friastuti dan friastuti mau mengakui jika ia yang ditemukan adiba pada tempat persembunyian</p> <p>b. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan petak umpet yaitu ketika friastuti dinyatakan di temukan</p>

		<p>dalam tempat ia sembunyi maka ia tidak marah dan menerima kekealahannya.</p> <p>c. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan petak umpet yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika friastuti tertangkap maka ia yang akan menjadi kucing pada permainan berikutnya.</p> <p>d. Toleransi Karakter toleransi dalam permainan petak umpet yaitu ketika adiba terjatuh saat berlari karena tersandung kaki ismail yang tidak sengaja maka adiba memaafkan ismail.</p> <p>e. Kerja Keras Karakter kerja keras dalam permainan petak umpet yaitu ketika adiba menjadi kucing maka ia harus berusaha menemukan teman-teman yang bersembunyi agar ia tidak menjadi kucing lagi pada permainan berikutnya.</p> <p>f. Rasa ingin tahu Karakter rasa ingin tahu pada permainan petak umpet adalah ketika seorang anak bermain petak umpet maka ia akan penasaran</p>
--	--	---

		<p>siapa yang akan menjadi kucing dan siapa yang bersembunyi.</p> <p>g. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan petak umpet adalah ketika anak memainkan permainan tradisional maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>h. Tanggung Jawab Karakter tanggung jawab dalam permainan petak umpet adalah ketika adiba berlari dan mengejar ismail lalu ismail terjatuh dan terluka pada bagian lututnya maka adiba meminta maaf dan memberikannya betadin.</p>
13.	Congklak	<p>a. Jujur Karakter jujur dalam permainan congklak yaitu ketika Nabila bermain congklak dan memasukkan biji ke dalam congklak maka ia jujur ketika biji terakhirnya jatuh di lubang mana maka ia mengatakan pada temannya sekarang giliran naghifa memasukkan biji congklak.</p> <p>b. Toleransi Karakter toleransi dalam permainan congklak yaitu ketika Nabila ingin ke wc maka naghifa mau menunggu Nabila hingga selesai ke wc untuk</p>

		<p>melanjutkan permainan congklak.</p> <p>c. Disiplin</p> <p>Karakter disiplin dalam permainan congklak yaitu Nabila dan naghifa setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika Nabila telah meletakkan biji terakhirnya maka sesuai kesepakatan giliran naghifa yang bermain.</p> <p>d. Kreatif</p> <p>Karakter kreatif yaitu ketika Nabila bermain congklak maka ia harus berfikir bagaimana strategi yang dilakukan agar Nabila menang.</p> <p>e. Komunikatif</p> <p>Karakter komunikatif dalam permainan congklak yaitu ketika Nabila dan naghifa bermain congklak komunikasi di antara mereka berjalan dengan baik.</p> <p>f. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan congklak yaitu ketika Naghifa kalah ia tidak marah dan menerima kealahannya.</p> <p>g. Tanggung jawab</p> <p>Karakter tanggung jawab dalam permainan congklak yaitu ketika Nabila dan naghifa telah selesai bermain maka mereka</p>
--	--	---

		membersihkan mainannya.
14.	Engklek	<p>a. Jujur Karakter jujur pada permainan engklek yaitu ketika Adiba menyentuh garis maka ia mengakui dan ia harus bergantian dengan Nabila untuk bermain.</p> <p>b. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan engklek yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>c. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan engklek adalah ketika anak memainkan permainan engklek maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>d. Kerja keras Karakter kerja keras pada permainan engklek yaitu ketika Nabila bermain ia harus bekerja keras untuk tidak menyentuh garis.</p> <p>e. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan engklek yaitu ketika Nabila kalah maka ia tidak marah.</p>
15.	Tikus dan Kucing	<p>a. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan tikus dan kucing yaitu</p>

		<p>terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>b. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan tikus dan kucing yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>c. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan tikus dan kucing regu I kalah maka ia tidak marah.</p> <p>d. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan tikus dan kucing adalah ketika anak memainkan permainan lompat tali maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
16.	Suten	<p>a. Jujur Karakter jujur dalam permainan suten yaitu ketika sofyan dan argian melakukan suten dan argian kalah maka ia mau menerima jika ia kalah.</p> <p>b. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan suten yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika sofyan dan argian suten, sofyan menunjukkan jari kelingking dan</p>

		<p>argian menunjukkan ibu jari maka argian dinyatakan kalah.</p> <p>c. Cinta Damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan suten yaitu ketika argian kalah saat suten maka ia tidak marah.</p> <p>d. Komunikatif</p> <p>Karakter komunikatif dalam permainan suten yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>e. Kerja Keras</p> <p>Karakter kerja keras pada suten yaitu ketika Sofyan ingin menang maka ia harus bisa menebak argian akan menggunakan jari apa ketika ia bersuten, maka sofyan akan tahu ia harus menggunakan jari mana untuk menang.</p> <p>f. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan suten adalah ketika anak memainkan permainan suten maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
--	--	--

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Diponegoro 140 Rawalo dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses pembentukan karakter, diantaranya:

1. Kesehatan

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, kondisi kesehatan semua anak baik dan tidak ada yang mempunyai riwayat gangguan kesehatan yang serius. Hal tersebut berdasarkan catatan kesehatan yang di peroleh dari TK Diponegoro 140 Rawalo. Pada absensi peserta didik dapat dilihat bahwa banyak anak yang sering berangkat seklah dan yang tidak berangkat biasanya karena sakit ringan seperti flu, pusing, demam, sakit gigi dan lain-lain.

Dari catatan riwayat kesehatan dan absensi maka dapat di simpulkan bahwa kondisi kesehatan peserta didik cukup baik dan hal tersebut dapat mendukung proses pembentukan karakter. Hal ini tidak menyebabkan terhambatnya pembentukan karakter melalui permainan tradisional.

2. Pemberian reward dan hukuman

Menurut Novan Ardy Wiyani dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini menyatakan bahwa, pemberian *reward* yang di lakukan oleh seorang guru semata-mata untuk memberikan dorongan dan memotivasi peserta didik untuk berperilaku baik. Dengan memberikan pujian dan ucapan terima kasih akan membuat peserta didik untuk termotivasi ingin selalu berperilaku baik. Ketika mendapatkan pujian maka peserta didik akan merasa bangga, dan akan selalu mempunyai keinginan berbuat baik dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan Teori diatas TK Diponegoro 140 Rawalo termasuk lembaga pendidikan yang menerapkan system *reward* untuk menstimulus perkembangan anak salah satunya adalah dalam pembentukan karakter.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* pada anak usia dini dapat menjadi faktor pendukung untuk pembentukan karakter pada anak usia dini.

3. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial merupakan lingkungan yang mempunyai peran untuk membentuk karakter anak. Dikatakan demikian, karena seorang anak sering dan senang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya seperti bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut dapat mempengaruhi pembentukan karakter pada anak, lingkungan yang baik maka akan membuat karakter anak menjadi baik dan lingkungan yang buruk maka akan membuat karakter anak menjadi buruk.

Anak berada pada tahap meniru dan mempunyai daya serap yang tinggi, jika di lingkungannya baik maka ia akan meniru hal-hal baik dan jika di lingkungannya baik maka ia akan meniru hal-hal buruk. Anak usia dini belum memiliki pemahan mana hal yang baik dan tidak baik serta mana hal yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial di tempat subjek berada itu cukup baik seperti diterapkannya karakter saling menghargai, mengucapkan terima kasih ketika mendapat bantuan dan meminta tolong ketika menyuruh mengambilkan sesuatu. Hal tersebut dapat dikatan sebagai faktor pendukung pembentukan karakter pada anak.

4. Pola asuh orang tua

Orang tua memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak, selain di sekolah karakter juga harus diajarkan oleh orang tua agar anak terbiasa melakukan kebaikan. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa orang tua juga memiliki peran dalam membentuk karakter anak, orang tua selalu menginginkan mempunyai anak yang berperilaku baik. Anak yang nakal tak lepas dari pola asuh yang dilakukan orang tua kepada anaknya. Meskipun karakter anak yang terbentuk belum optimal, maka orang tua harus mengupayakan berbagai hal agar karakter anak baik dan sesuai dengan norma yang berlaku.

Menurut William J. Goode (1995) ia mengemukakan bahwa keberhasilan atau prestasi yang dicapai anak dalam pendidikannya sesungguhnya tidak hanya memperhatikan mutu dari institusi pendidikan saja. Keberhasilan pendidikan anak dipengaruhi oleh keberhasilan keluarga dalam memberikan anak-anak persiapan yang baik untuk pendidikan yang akan dijalaninya. Hal ini karena keluarga merupakan sosial inti yang harus menjalankan fungsi dan tugasnya dalam membantu seorang anak memperoleh kemanusiaanya.⁶⁶ Dengan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua sangat memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak. Ada satu jenis pola asuh yang sangat dominan dilakukan orang tua kepada anaknya yaitu pola asuh otoriter. Pola asuh otoriter ini merupakan pola asuh yang memberi batasan kepada anak dan mengharuskan anak untuk melakukan hal-hal yang diperintahkan orang tua. Jika anak tidak menurut kepada apa yang diperintahkan orang tua maka ia akan di beri hukuman. Pola asuh otoriter ini dapat mematikan perkembangan potensi pada anak, tapi banyak orang tua yang tidak menyadarinya.

Dapat disimpulkan bahwa pola asuh otoriter dapat menjadi penghambat pembentukan karakter pada anak, karena dengan pola asuh tersebut anak dibatasi dalam melakukan hal dan dapat menjadi penghambat anak dalam kreativitas, menghambat anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan karena anak takut dengan orang tua dan akan jarang bergaul dengan lingkungan.

5. Motivasi orang tua

Anak dilahirkan dalam keadaan yang seperti kertas putih, maka akan jadi seperti apa ia tergantung oleh lingkungan di sekitarnya. Sebagai orang tua selain mengajarkan nilai-nilai kebaikan, ia juga harus menjadi contoh bagi anak-anaknya. Agar anak mempunyai karakter yang baik tak cukup hanya dengan mengajarkan dan mencontohkan, orang tua juga harus

⁶⁶ Helmawati, *Pendidikan Karakter Sehari-hari*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 21.

memberi motivasi kepada anak agar ia mencintai kebaikan dan selalu berperilaku baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru TK Diponegoro 140 Rawalo diperoleh informasi bahwa anak dalam melakukan hal baik masih terpaksa. Hal tersebut membuat guru untuk selalu memberikan motivasi kepada peserta didik agar mau berbuat baik dengan ikhlas dan jika ia tidak mau berbuat baik guru akan menjelaskan dampak buruk kepada anak jika tidak mau berbuat baik. Dalam kehidupan sehari-hari seorang ibu tentunya ingin yang terbaik bagi anaknya, namun dalam hal ini orang tua salah mengartikan jadi ia selalu memanjakan anaknya dan selalu memenuhi keinginan anaknya. Hal tersebut membuat anak tidak mempunyai motivasi untuk berusaha dengan melakukan hal baik agar keinginannya dipenuhi. Guru berupaya memberikan nasihat kepada orang tua agar tidak selalu memanjakan anaknya, karena hal tersebut dapat menghambat karakter bekerja keras pada anak, seperti berkata-kata baik, bersikap baik agar ia di sayang dan dipenuhi keinginannya tanpa marah dan menangis.

6. Fasilitas

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran, dan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan data bahwa TK Diponegoro masih terbatas dalam pengadaan alat-alat permainan tradisional yang disediakan, sehingga menghambat anak untuk mengetahui berbagai macam permainan tradisional dan pengetahuan nilai karakter yang terdapat di dalamnya. Alat permainan tersebut juga terbatas, dan ketika murid ingin memainkannya ia harus mengantri. Dengan demikian maka fasilitas menjadi faktor penghambat dalam pembentukan karakter.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, yaitu Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas, penulis dapat menyimpulkan:

Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dilakukan dengan langkah-langkah mengenalkan nilai-nilai kebaikan, menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan, menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan, mengajarkan nilai-nilai kebaikan, menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan, memberikan teguran jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan, memberikan contoh kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan, melibatkan anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan, membiasakan anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan. Hal tersebut selaras dengan kurikulum 2013 yang menekankan nilai karakter di dalamnya.

Kemudian menggunakan sebuah metode untuk mempermudah agar anak mengerti tentang nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional diantaranya adalah yang pertama mengajarkan nilai-nilai kebaikan. Nilai-nilai kebaikan sangat perlu di ajarkan dan ditanamkan sejak dini, sebab pada usia dini anak belum bisa membedakan mana hal baik dan buruk.

Kedua Memberikan contoh nilai-nilai kebaikan. Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun, jadi ia belum paham betul dengan nilai-nilai kebaikan yang diajarkan. Anak akan mudah mengerti ketika ia mendapatkan sebuah contoh nyata yang berhubungan dengan hal disekitarnya.

Ketiga Pembiasaan berperilaku baik Menanamkan nilai-nilai kebaikan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan pembiasaan. Pembiasaan dilakukan secara rutin oleh guru setiap harinya, agar anak terbiasa berperilaku baik. Di TK Diponegoro 140 Rawalo pembiasaan yang dilakukan ketika sebelum melakukan kegiatan dan sesudah melakukan kegiatan adalah dengan berdoa. Pembiasaan ini juga diterapkan pada saat melakukan permainan tradisional.

Selanjutnya metode yang keempat adalah dengan Pengawasan, peneguran, dan pemberian nasehat. Pengawasan sangat perlu dilakukan oleh guru untuk memperhatikan tingkat perkembangan karakter yang telah terbentuk pada anak. Ketika guru memperhatikan anak jika terdapat kekeliruan maka ia bisa segera mengevaluasinya. Disamping pengawasan peneguran juga sangat diperlukan, yaitu menegur anak yang perilakunya tidak berdasar nilai-nilai kebaikan atau karakter baik, dengan menegur maka anak akan sadar jika yang dilakukannya adalah salah. Langkah selanjutnya ketika anak sudah ditegur ketika berperilaku salah adalah menasihatinya, hal ini bermaksud agar anak tidak melakukan kesalahan lagi.

Kelima Motivasi, Pendidik selain bertugas mengawasi, mengarahkan, menegur, dan menasehati pendidik juga harus memberikan dorongan motivasi kepada anak. Hal ini bertujuan agar anak selalu ingin berbuat berdasarkan nilai-nilai kebaikan atau karakter yang baik dan kebiasaan baik itu akan dilakukannya setiap hari di manapun. Memotivasi anak dapat dilakukan dengan hal yang sederhana contohnya ketika ia melakukan kebaikan maka kita memberi pujian dan memberikan bintang untuk anak tersebut.

Dengan demikian pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan nilai-nilai karakter yang baik. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa di TK Diponegoro 140 rawalo dalam membentuk karakter anak sudah cukup baik

karena telah mencapai indikator keberhasilan sekolah seperti berdoa sebelum dan sesudah melakukan segala aktivitas, meminta maaf ketika salah, mau bersabar, toleransi, peduli, kreatif, tanggung jawab, jujur. Peserta didik sangat antusias saat mengikuti kegiatan permainan tradisional, dengan begitu anak akan mengerti dan paham apa saja nilai-nilai kebaikan yang menjadi terbiasa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Khusus

Secara khusus di TK Diponegoro pembentukan karakter melalui permainan tradisional sudah berjalan dengan baik dan optimal, adapun indikasi dari tiap unsur pokok pendidikan karakter, diantaranya:

a. Moral knowing (pengetahuan moral)

Pengetahuan moral dapat dikatakan terlaksana dengan baik dan optimal dengan adanya indikasi:

- 1) Mengenalkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 2) Menyampaikan manfaat melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 3) Menjelaskan dampak jika berbuat tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.

b. Moral feeling (Perasaan tentang moral)

Perasaan tentang moral dapat dikatakan telah dilaksanakan dengan baik dan optimal dengan adanya indikator sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 2) Menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.
- 3) Memberikan teguran jika anak melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.

c. Moral Action (Tindakan moral)

Tindakan moral di TK Diponegoro 140 Rawalo sudah terlaksana dengan baik dan optimal dengan indikasi:

- 1) Memberikan contoh kepada anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional

- 2) Melibatkan siswa dalam melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional
- 3) Membiasakan siswa untuk melakukan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan, diantaranya:

1. Bagi Kepala sekolah TK Diponegoro 140 Rawalo

Tetaplah menjadi teladan yang baik bagi peserta didik, selalu berikan contoh nyata agar anak terus menerus ingin dan mau melakukan kebaikan

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menumbuhkan dan menciptakan interaksi yang baik dalam pembelajaran agar terciptanya suasana yang kondusif. Sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan dengan baik.

3. Bagi wali murid

Untuk membentuk karakter anak pembiasaan tidak hanya di lakukan di sekolah, sebaiknya orang tua juga ikut berperan untuk membiasakan menanamkan nilai karakter agar pembentukan karakter pada anak terlaksana secara baik dan optimal.

4. Bagi Penulis berikutnya

Untuk memaksimalkan teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi sehingga di peroleh data yang akurat, tepat, dan maksimal.

5. Bagi pembaca

Bagi pembaca semoga karya penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran, khususnya memperkaya khazanah keilmuan pendidikan yang ada di TK Diponegoro 140 Rawalo

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbil 'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah yang selalu melimpahkan rahmat, petunjuk, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini tanpa halangan. Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan kritik yang membangun kepada pembaca untuk memperbaiki skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis sendiri dan pembaca.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2018. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anonim. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunillah, Nur Isna. 2015. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: Flashbook.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah, Muhammad & Khorida, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep & Aplikasinya Dalam PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Fadlillah, Muhammad. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Helmawati. 2016. *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Helmawati. 2017. *Pendidikan Karakter Sehari-hari*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kertamuda, Miftahul Achyar. 2015. *Golden Age*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kesuma, Dharma. 2011. *Pendidian Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lexy, J. Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Lickona, Thomas. 2014. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan baik*. Bandung: Nusa Media.
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.

- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Majid, Abdul, Andayani Dina. 2017. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Musfiroh, Tadkirotun & Tatminingsih, Sri. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Nigsih, Tutuk. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Purwokerto: STAIN Press.
- Semiawan,R. Conny. 2008. *Belajar dan pembelajaran Pra sekolah dan Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto.2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiarti. 2006. *Ilmu Pendidikan*. Purwokerto: STAIN Press.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani, Ardy Novan. 2012. *Pendidikan Karakter Dan Kepramukaan*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama
- Wiyani, Ardy Novan. 2013. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Ardy Novan. 2014. *Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Ardy Novan. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani Ardy Novan. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu Konsep dan Praktik MMT di KB, Tk/RA*. Yogyakarta: Gava media.
- Wiyani, Ardy Novan. 2018. *Pendidikan Karakter Anak Konsep dan Implementasi di SD dan MI*. Purwokerto: STAIN Press.
- Wiyani, Ardy Novan. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan takwa*. Yogyakarta: Teras.

Wiyani, Ardy novan. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

