

**PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK  
DI TK ISLAM SAKINAH PANDAU JAYA  
KECAMATAN SIAK HULU  
KABUPATEN KAMPAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas  
Agama Islam (FAI) Universitas Agama Islam (UIR) untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

**NUR HALIZA. D**  
**NPM : 162510031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021/1443 H**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur hanya milik Allah SWT, yang telah memberikan kita nikmat kesehatan, nikmat iman dan juga nikmat kesempatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini.

Shalawat dan salam kita hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang dengan perjuangannya telah menegakkan agama Islam yang beliau bawa, sehingga kita umat Islam dapat merasakan indahnya agama Islam itu.

Penulisan skripsi ini dengan judul **Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar** adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan maupun kesalahan, hal ini tidak lain dikarenakan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan adanya kritik serta saran yang membangun dari pembaca yang kiranya bermanfaat di masa yang akan datang.

Dalam penulisan skripsi ini bukanlah semata-mata hasil pemikiran penulis sendiri melainkan adanya bantuan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk moril maupun materil yang sangat penulis rasakan manfaatnya sehingga penyusunan skripsi ini bisa tercapai dengan baik. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Sosok yang paling saya banggakan, orang yang paling saya cinta, pahlawan tanpa tanda jasa hidup saya, penenang dan penyejuk hati, serta belahan jiwa, kedua orang tua saya Ayahanda Dasril dan Ibunda Sarti tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan nasehat-nasehat yang selalu membuat saya semangat dan mereka merupakan alasan terbesar saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Syafrinaldi, SH.M.C.L selaku Retor Universitas Islam Riau.
3. Bapak Zulkifli Rusby, MM.ME.Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
4. Bapak Dr. Syahraini Tambak, M.Pd, Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam.
5. Bapak Dr. Hamzah, M.Ag, Wakil Dekan II Fakultas Agama Islam.
6. Bapak Dr. Saproni, M.Ed, Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam.
7. Ibu Alucyana, M.Psi Psikolog selaku Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberi motivasi, saran serta masukannya selama ini.
8. Bapak Ary Antony Putra M.A selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang sangat luar biasa, senantiasa telah meluangkan waktu, tenaga, pemikiran, motivasi serta berbagai masukan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.

9. Ibu Ida Windi Wahyuni, M. Si, Selaku Penguji I Tugas Akhir Skripsi
10. Ibu Alucyana, M.Psi Selaku Penguji II Tugas Akhir Skripsi.
11. Ibu dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini ibu Dian Tri Utami, M.Pd dan Raihana, M.A yang memberikan motivasi dan menyumbangkan ilmunya, tenaganya kepada penulis selama masa perkuliahan.
12. Suami yang selalu mendo'akan serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Pemimpin TK Islam Sakinah, majelis guru, dan tata usaha TK Islam Sakinah yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan data yang akurat demi kesempurnaan skripsi saya ketika melakukan penelitian.
14. Wali murid kelompok B di TK Islam Sakinah Pandau Jaya.
15. Dan teman-teman seperjuangan khususnya Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia DIni tahun angkatan 2016.

Akhir kata, semoga keikhlasan dari semua pihak yang memberikan doa dan bantuan, bimbingan serta dorongan kepada penulis, semoga mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, 28 Januari 2021  
Penulis

**NUR HALIZA D**  
NPM. 162510031

## MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat  
(.Q.S Al-Mujadilah: 11)

Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surge  
(HR Ibnu Majah & Abu Dawud)

Kesuksesan bukan dilihat dari hasilnya, namun dilihat dari setiap prosesnya  
Karna “HASIL” dapat direkayasa bahkan dibeli,  
Sedangkan “PROSES” selalu jujur menggambarkan siapa diri kita yang sebenarnya



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II : Landasan Teori</b>	
A. Konsep Pendidikan Karakter.....	12
1. Pengertian Pendidikan .....	12
2. Pengertian Karakter .....	13
3. Pengertian Pendidikan Karakter .....	15
4. Tujuan Pendidikan Karakter .....	17
5. Nilai-nilai Pendidikan Karakter .....	18
6. Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini .....	22
B. Konsep Bermain/Permainan.....	24
1. Pengertian Bermain/Permainan .....	24
2. Sejarah Permainan Tradisional .....	24
3. Manfaat Permainan Tradisional .....	27
4. Jenis-jenis Permainan Tradisional .....	29
5. Aspek yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	30

C. Permainan Engklek .....	32
1. Pengertian Permainan Engklek .....	32
2. Cara Bermain .....	33
3. Kelebihan Permainan Engklek .....	35
D. Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Engklek	38
E. Penelitian Relevan .....	42
<b>BAB III : Metode Penelitian</b>	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C. Subjek Penelitian .....	45
D. Teknik Pengumpulan Data .....	45
E. Prosedur Penelitian .....	47
1. Siklus I .....	48
a. Perencanaan Tindakan .....	48
b. Pelaksanaan Tindakan .....	48
c. Observasi .....	49
d. Refleksi .....	49
2. Siklus II .....	
a. Perencanaan Tindakan .....	49
b. Pelaksanaan Tindakan .....	50
c. Observasi .....	51
d. Refleksi .....	51
F. Instrumen Penelitian .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	53
H. Indikator Keberhasilan .....	54
<b>BAB IV : Hasil dan Pembahasan</b>	
A. Gambaran Umum TK Islam Sakinah .....	56
1. Sejarah Berdirinya TK Islam Sakinah .....	56
2. Profil Sekolah .....	57

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah .....	58
4. Sarana Sekolah .....	59
B. Hasil Penelitian.....	60
C. Pembahasan.....	102
<b>BAB V : Penutup</b>	
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran .....	116

**DAFTAR PUSTAKA**

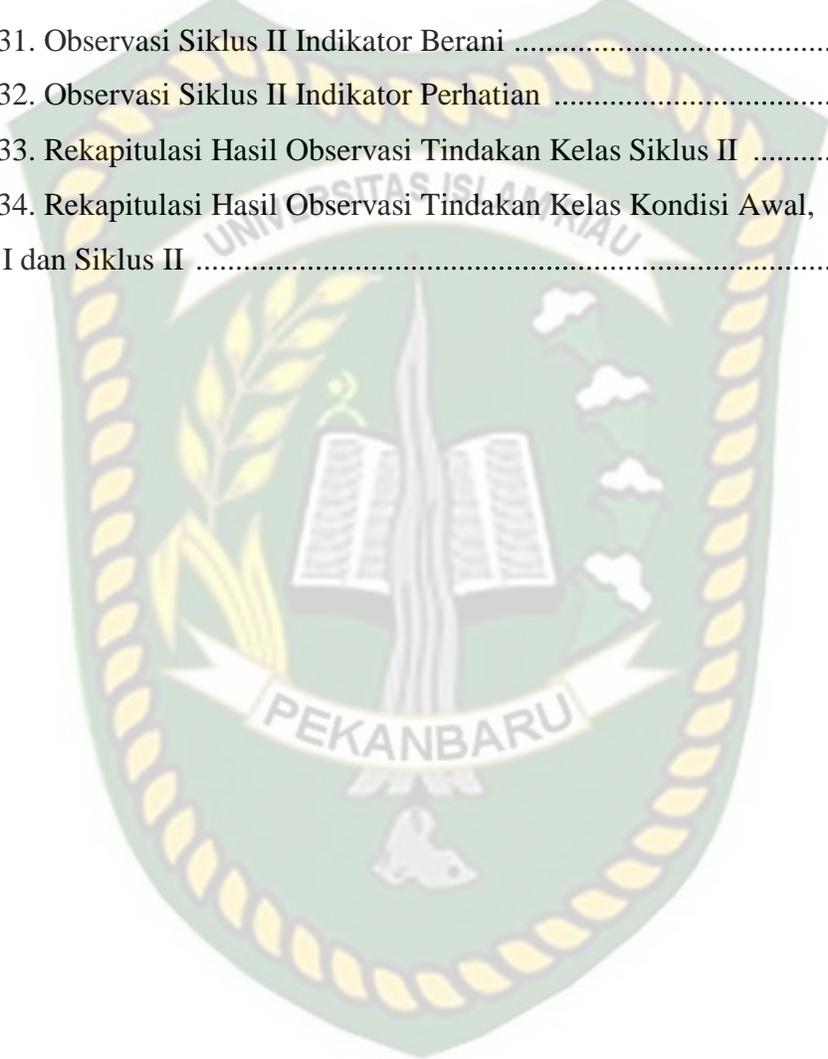
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional .....	52
Tabel 2. Profil Sekolah .....	57
Tabel 3. Gambaran Sarana .....	59
Tabel 4. Observasi Pretest Indikator Jujur .....	60
Tabel 5. Observasi Pretest Indikator Cerdas .....	61
Tabel 6. Observasi Pretest Indikator Adil .....	61
Tabel 7. Observasi Pretest Indikator Kerjasama .....	62
Tabel 8. Observasi Pretest Indikator Tegas .....	63
Tabel 9. Observasi Pretest Berdaya Imajinasi .....	63
Tabel 10. Observasi Pretest Berambisi .....	64
Tabel 11. Observasi Pretest Berani .....	65
Tabel 12. Observasi Pretest Perhatian .....	65
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal (Pretest) .....	66
Tabel 14. Observasi Siklus I Indikator Jujur .....	76
Tabel 15. Observasi Siklus I Indikator Cerdas .....	76
Tabel 16. Observasi Siklus I Indikator Adil .....	77
Tabel 17. Observasi Siklus I Indikator Kerjasama .....	78
Tabel 18. Observasi Siklus I Indikator Tegas .....	78
Tabel 19. Observasi Siklus I Indikator Berdaya Imajinasi .....	79
Tabel 20. Observasi Siklus I Indikator Berambisi .....	80
Tabel 21. Observasi Siklus I Indikator Berani .....	80
Tabel 22. Observasi Siklus I Indikator Perhatian .....	81
Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Siklus 1 .....	82
Tabel 24. Observasi Siklus II Indikator Jujur .....	92
Tabel 25. Observasi Siklus II Indikator Cerdas .....	93
Tabel 26. Observasi Siklus II Indikator Adil .....	93

Tabel 27. Observasi Siklus II Indikator Kerjasama .....	94
Tabel 28. Observasi Siklus II Indikator Tegas .....	94
Tabel 29. Observasi Siklus II Indikator Berdaya Imajinasi .....	95
Tabel 30. Observasi Siklus II Indikator Berambisi .....	96
Tabel 31. Observasi Siklus II Indikator Berani .....	96
Tabel 32. Observasi Siklus II Indikator Perhatian .....	97
Tabel 33. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Siklus II .....	98
Tabel 34. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II .....	100



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus .....	48
Gambar 2. Gambar Engklek Orang .....	34



## DAFTAR LAMPIRAN

SK Pembimbing

Surat Keterangan Penelitian

Instrumen Penelitian

Dokumentasi



**PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK  
DI TK ISLAM SAKINAH PANDAU JAYA  
KECAMATAN SIAK HULU  
KABUPATEN KAMPAR**

**NUR HALIZA D**

**NPM : 16250031**

**ABSTRAK**

Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilakukan karena ditemukan dari beberapa siswa yang memiliki karakter negatif di TK Islam Sakinah Padau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) subjek penelitian merupakan anak kelompok B TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Data yang terkumpul melalui observasi langsung dengan anak kelompok B TK Islam Sakinah kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

Hasil yang ditemukan adalah berdasarkan hasil observasi pendidikan karakter siswa dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan pada Siklus II. Perbedaan peningkatan dari kondisi awal (pretest), siklus I dan siklus II dengan sesuai indikator pendidikan karakter dengan tingkat keberhasilan mencapai 80%, peningkatan keberhasilan itu dapat dilihat dengan membandingkan dari data nilai-nilai pendidikan karakter sebelum melakukan permainan engklek dan setelah melakukan permainan engklek. Pada kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan hasil pretest pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan presentase 0%, selanjutnya pada Siklus I pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan presentase 0%, sedangkan pada Siklus II kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terjadi peningkatan pada indikator cerdas sebanyak 37,5%, kerjasama sebanyak 100%, tegas sebanyak 87,5%, berdaya imajinasi sebanyak 12,5%, berambisi sebanyak 75%, berani sebanyak 87,5% dan indikator perhatian sebanyak 37,5%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek inilah yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter siswa kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan engklek di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu

**Kata kunci : pendidikan karakter, permainan tradisional, engklek, AUD**

تربية أخلاق التلاميذ بلعبة تقليدية Engklek في روضة الأطفال الاسلامية سكينه بنداو جايا

سياك هولوكمبار

نورهليذا

162510031

ملخص

يهدف هذا البحث إلى ترقية تربية أخلاق التلاميذ بلعبة تقليدية Engklek. كانت خلفية البحث هي وجود التلاميذ لم يخلقوا بأخلاق كريمة في روضة الأطفال الاسلامية سكينه بنداو جايا سياك هولوكمبار. هذا البحث بحث فصلي (PTK). وأما فردية البحث هي أولاد في فرقة B روضة الأطفال الاسلامية سكينه بنداو جايا سياك هولوكمبار. يجمع البيانات بالملاحظة ثم تحليلها بأسلوب جمع البيانات وعرضها وخلاصتها. ودلت نتيجة الملاحظة بأن تربية أخلاق التلاميذ ناجحة لأن قد توفرت المؤشرات في خطوة II. اختلاف الترقية في الحال الأول (pretest)، خطوة I وخطوة II نتيجتها 80%، ونالت التهيجة بفرق بين النتائج من تربية الأخلاق قبل تطبيق لعبة engklek وبعد تطبيقها. في الحال الأول قبل pretest في المستوى نموا سريعا (BSB) بنتيجة 0% ثم في خطوة I في المستوى نمو سريع (BSB) بنتيجة مؤوية 0%، وأما في خطوة II في المستوى نمو سريع (BSB) فيها ترقية في مؤشرة الذكاء 37,5%، والتعاون 100%، وحازم 87,5%، وتخيل 12,5%، والهمة 75%، وشجاع 87,5% والاهتمام 37,5%. نظرا إلى نتيجة البحث دلت بأن لعبة engklek تستطيع لترقية تربية أخلاق التلاميذ في فرقة الباء في روضة الأطفال الاسلامية سكينه بنداو جايا سياك هولوكمبار.

الكلمات الرئيسية: تربية الأخلاق، لعبة تقليدية، engklek ، AUD

## ABSTRACT

### **STUDENT CHARACTER EDUCATION THROUGH A TRADITIONAL GAME 'ENKLEK' AT SAKINAH ISLAMIC KINDERGARTEN IN PANDAU JAYA VILLAGE, SIAK HULU DISTRICT, KAMPAR REGENCY**

**NUR HALIZA D**  
**NPM : 162510031**

This study aims to improve the student character education through a traditional game, that is Engklek. This study is conducted because there are some students whose negative characters at the Sakinah Islamic Kindergarten school in Pandau Jaya Village, Siak Hulu District, Kampar Regency. The type of this study is a classroom action research (CAR). The subject of this study is the children of group B at Sakinah Islamic Kindergarten in Pandau Jaya Village, Siak Hulu District, Kampar Regency. The data collection technique is through direct observation. The data analysis techniques are through the steps of data reduction, data display and drawing conclusions. The results of this study show that the student character education through Engklek game is successful because they have met the indicators of success in Cycle II. The improvement of character education indicators from the initial condition (pretest) to cycle I and cycle II reach the success rate up to 80%. The improvement in success can be seen by comparing the data results before applying the Engklek game and after applying the Engklek game. In the initial condition (pretest), the results of the development show a percentage of 0%. Then in the cycle I, the results of development show a percentage of 0%. While in the cycle II, the student character develops very well, with the improvement of indicators on intelligence (37.5%), cooperation (100%), assertiveness (87.5%), imagination power (12.5%), ambition (75%), courage (87.5%) and attention (37.5%). In conclusion, the student character education has improved after applying the Engklek game at Sakinah Islamic Kindergarten in Pandau Jaya Village, Siak Hulu District.

Keywords: character education, traditional game, Engklek, young children.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan media yang sangat ampuh untuk membentuk manusia menjadi cerdas dan memiliki kepribadian baik. Agar proses pelaksanaan pendidikan menghasilkan generasi yang baik dan unggul, maka dalam proses pendidikan perlu dikembangkan dan dilakukan perbaikan secara terus menerus. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa fase *golden age* atau disebut fase keemasan merupakan pondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang nantinya sebagai penentu kehidupan anak selanjutnya (Suyadi, 2015).

Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi :

“Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004, dalam Sujiono 2012).

Membentuk peserta didik agar beriman, betakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, cakap, sehat, mandiri, percaya diri, kreatif dan inovatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab merupakan tujuan dari pendidikan secara umum. (Suyadi, 2015). Dapat disimpulkan, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik dan membentuk karakter peserta didik.

Berhubungan erat dengan pendidikan karakter, terdapat nilai-nilai luhur yang menjadi karakter bagi tiap domain menjadi karakter bagi masing-masing domain tersebut, dimana domain pikir mencakup karakter-karakter seperti cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi Iptek, dan reflektif. Domain hati mencakup karakter-karakter untuk beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. Kemudian, domain raga mencakup karakter-karakter seperti bersih dan sehat, disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, ceria dan gigih. Terakhir adalah domain rasa yang meliputi, karakter-karakter seperti ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan

kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras dan etos kerja (Samani dalam Yaumi, 2014).

Proses pendidikan dalam bahasa sederhana berarti mengubah individu menjadi lebih baik lagi dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Dunia pendidikan pada saat ini baik formal maupun nonformal selalu berusaha menyiapkan peserta didik yang cerdas dan terampil agar kelak dapat bersaing dalam dunia pekerjaan. Oleh sebab itu, nilai akademik dijadikan sebagai tolak ukur untuk kecerdasan seseorang, sehingga orang tua maupun guru selalu menuntut anak untuk belajar agar nilai akademiknya bagus dan mendapatkan pekerjaan yang layak dimasa mendatang.

Sementara itu, tugas dari lembaga pendidikan bukan hanya terpusat kepada akademiknya saja melainkan masih ada yang perlu diperhatikan dalam perkembangan yang merupakan unsur utama pendidikan karakter yakni nilai moral (*soft skills*). Nilai moral inilah yang nantinya akan menjadi bekal dalam kehidupan individu selanjutnya dalam memilah antara yang baik dan buruk, serta yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

Adapun yang menjadi persolan saat ini adalah bagaimana agar pertimbangan moral dapat menjadi tingkah laku moral, melainkan bukan emosi yang sifatnya mudah berubah. Ketika pertimbangan moral dijadikan sebagai pedoman tingkah laku, maka pembiasaan dan tingkah laku moral berdasarkan pertimbangan kognitif harus dilatihkan pada peserta didik (Adisusilo Sutarjo, 2014). Dengan demikian implementasi nilai moral tersebut dapat dilakukan dengan pembiasaan rutin.

Sehingga nilai moral tersebut akan melekat pada diri anak dan menjadi bagian dari kepribadiannya.

Peranan orang tua, guru dan masyarakat sangat dibutuhkan dalam mengajarkan nilai-nilai kehidupan, agama, kemanusiaan, budaya dan pengembangan moral. Penanaman nilai-nilai tersebut tidak hanya dilakukan di rumah, tetapi juga dilakukan di sekolah dan masyarakat. Tujuannya agar anak mempunyai bekal dalam bidang akademik, ketrampilan dan nilai moral yang baik. Oleh sebab itu, guru maupun orang tua memiliki peranan yang begitu penting untuk membangun karakter anak, yaitu dengan cara mengarahkan dan memberikan anak contoh yang nyata (konkrit).

Mendidik dan menumbuh kembangkan anak agar menjadi pribadi yang berkarakter bukanlah suatu hal yang mudah, untuk itu diperlukan strategi dan metode yang tepat, mengingat perilaku anak yang sangat aktif dan kemampuan yang masih terbatas. Oleh sebab itu, guru dan orang tua harus mengetahui karakteristik, gaya belajar anak, sehingga mudah untuk menentukan metode dan strategi yang tepat yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, serta diperlukan pemberian stimulasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal sesuai dengan tahapan usia dan tahapan perkembangannya. Karakter perlu diajarkan kepada anak sejak dini, karena ketika anak diberikan pengajaran berupa nilai-nilai karakter yang baik, dan dilanjutkan dengan pembiasaan maka nilai tersebut akan melekat di dalam dirinya.

Krisis moral yang terjadi pada saat ini harus segera ditangani, hal tersebut sangat relevan jika dilakukan penguatan pendidikan karakter di setiap lembaga

sekolah, gagalnya tujuan dari karakter membuat karakter peserta didik menjadi rusak. Ditandai dengan fenomena dimana anak-anak yang melakukan kekerasan kepada temannya akibat tontonan tayangan televisi dan *gadget*, anak yang selalu berbicara kotor, anak yang melakukan *bullying*, anak yang tidak mandiri, anak yang tidak hormat dan santun kepada orang lebih tua darinya, berbohong, mengambil barang yang bukan miliknya, mencontek, bahkan mirisnya anak mempraktekkan adegan kekerasan seksual kepada lawan jenisnya. Oleh karena itu, perbaikan karakter harus segera dilakukan sejak usia dini melalui pendidikan karakter agar kedepannya anak dapat menjadi generasi yang baik, cerdas, mandiri, terampil, berakhlak mulia yang dibentuk dalam proses pendidikan (Thoyyibah, 2017).

Pendidikan karakter sesungguhnya sudah tercermin dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Yaumi, 2014).

Dalam rangka membangun karakter yang baik dalam diri peserta didik, setiap lembaga pendidikan seharusnya memiliki program “budaya sekolah” yang akan diterapkan untuk membiasakan karakter yang anak dibentuk. Dalam hal ini, budaya sekolah dalam pembentukan karakter tersebut harus terus dibangun dan dipatuhi oleh semua pihak yang terlibat dalam lembaga sekolah tersebut. Dalam mengembangkan karakter, yang terpenting adalah guru harus menjadi suri tauladan bagi peserta didik. Pendidikan karakter akan sulit tercapai sesuai dengan yang diharapkan jika di dalam diri pendidik tidak terdapat suri tauladan yang baik bagi peserta didiknya (Thoyyibah,2017). Jadi, peran pendidik atau seorang guru sangat

menentukan bagi pengembangan karakter ini guru dituntut agar dapat menjadi suri tauladan yang baik bagi peserta didiknya, serta guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pendidikan karakter anak di sekolah dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Memfasilitasi penguatan dan mengembangkan nilai-nilai tertentu agar terwujud dalam perilaku anak baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah selesai merupakan tujuan utama dari pendidikan karakter. Selanjutnya tujuan kedua pendidikan karakter di sekolah untuk menilai perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai yang telah dibuat dan dikembangkan di sekolah (Yu'la,2017). Agar nilai-nilai karakter tersebut dapat melekat pada diri anak, guru dapat melakukan pembiasaan-pembiasaan di sekolah seperti menanamkan kejujuran, disiplin, kerja keras, religious dan sebagainya akan mudah dikembangkan jika nilai-nilai tersebut sudah menjadi kebiasaan yang diterakan di sekolah (Mulyasa, 2012).

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya tujuan pendidikan karakter itu sendiri, karena permainan tradisional sesungguhnya mengandung berbagai nilai-nilai moral yang amat baik didalamnya. Akan tetapi, pada zaman milenial saat ini permainan tradisioanl seolah-olah kalah dan tersingkir oleh permainan modern seperti *playstation*, *game online*, dan lain-lain. Oleh karena itu, permainan-permainan tradisioanl yang bernilai karakter ini perlu untuk dipelihara dan dilestarikan kembali, agar tidak hilang dari budaya bangsa Indonesia.

Salah satu permainan tradisional yang menarik bagi anak-anak serta dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menggali nilai-nilai karakter peserta didik adalah "*Engklek*". engklek (dalam bahasa jawa) adalah permainan tradisional

lompat-lompat yang digambar di atas tanah pada bidang datar, lalu dibuat pola atau gambar kotak-kotak kemudian melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya. Dalam bahasa daerah Bengkulu permainan engklek disebut *Lompek Kodok* yang berarti lompat kodok (Depdikbud dalam Apriani, 2013) sedangkan menurut (wardani 2010 dalam Apriani, 2013) permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang digambar persegi empat di atas tanah maupun di atas lantai. Melalui permainan engklek dapat dikembangkan nilai karakter diantaranya jujur, bertanggung jawab, kerja sama, berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, patuh aturan, toleransi, dan peduli. Permainan engklek dapat dimodifikasi dan diterapkan dalam pembelajaran agar menjadi alternative model pembelajaran untuk mengembangkan karakter peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat pelaksanaan program pengalaman lapangan (PPL) yang dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, di TK Islam Sakinah memiliki program pendidikan karakter, seperti melalui pembiasaan sehari-hari contohnya seperti bersalaman, mengucapkan salam ketika bertemu orang yang lebih tua, bertegur-sapa antar teman maupun guru, mengucapkan kalimat *thayyibah*, sholat dhuha dan sholat zuhur berjamaah, upacara bendera setiap hari senin untuk menumbuhkan cinta terhadap tanah air, mengajak anak untuk merawat tanaman yang dibawanya dari rumah maupun yang sudah ada di sekolah guna untuk menumbuhkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, TK Islam Sakinah juga memiliki program bulanan yang dapat mengembangkan pendidikan karakter seperti hal nya, mengajak anak untuk pergi ke polisi lalu lintas guna mengajarkan anak untuk

disiplin dan taat aturan lalu lintas, pergi ke kebun sayur guna untuk meningkatkan rasa keingin tahun anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Meski demikian, penulis masih menjumpai beberapa fenomena karakter siswa di TK Islam Sakinah ini, adapun diantaranya masih ada beberapa siswa yang suka berbohong misalnya ada beberapa siswa menyembunyikan barang milik temannya, dan ketika ditanya anak tidak berkata jujur dan tidak mengakui kesalahannya. Kemudian, juga masih ada beberapa siswa yang berbicara kotor kepada sesama temannya, masih ada penulis temui siswa yang suka mengganggu temennya, misalnya mengunci temannya di dalam toilet, mengambil barang yang bukan miliknya, dan ada juga penulis temui siswa yang melakukan adegan kekerasan dengan temannya, yang melakukan ini lebih dominan kepada anak laki-laki pada saat jam istirahat. Untuk itu, penulis merasa tertarik melakukan penelitian pendidikan karakter ini melalui permainan tradisional engklek, karena di TK Islam Sakinah sendiri pun sebelumnya tidak pernah menerapkan permainan tradisional engklek kepada siswanya, peneliti meyakini bahwa permainan engklek akan lebih efektif diterapkan untuk keberhasilan pendidikan karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis tertarik mengadakan penelitian tentang “Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang terdapat pada latar belakang masalah sekaligus agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti ini, yaitu pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian yang akan diteliti yaitu, apakah pendidikan karakter melalui permainan tradisional dapat di tingkatkan pada siswa di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak penulis capai dari penelitian di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar yaitu, untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap peneliti dan yang hendak diteliti :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu dan pengetahuan bagi dunia pendidikan, khususnya memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai sumber tambahan model pembelajaran dan wawasan dalam pelaksanaan pendidikan karakter melalui permainan tradisional bagi siswa dilingkungan sekolah
- b. Bagi orang tua, sebagai sumber tambahan wawasan sejauh mana orang tua ikut andil dalam pelaksanaan pendidikan karakter anaknya dirumah
- c. Bagi siswa, dengan adanya pendidikan karakter melalui permainan tradisional disekolah, dapat mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang diberikan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat
- d. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik dan bagi pembaca pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penulisan dalam penelitian ini maka, penulis menyusun sistematika penulisan dengan uraian sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguagikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas secara umum landasan teori terkait dengan permasalahan pada penelitian seperti konsep pendidikan karakter, konsep bermain/permainan selanjutnya dipaparkan juga tentang beberapa hasil penelitian terdahulu.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang jenis dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, instrument penelitian, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas sejarah TK Islam Sakinah, profil sekolah, visi, misi dan tujuan TK Islam Sakinah, sarana sekolah, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan penelitian dan saran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Pendidikan Karakter

##### 1. Pengertian Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berawal dari kata didik dengan kata lain mendidik, yang berarti, mengupayakan serta memberi bimbingan (ajaran, pimpinan) perihal akhlak serta kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari pendidikan yaitu sebagai cara perubahan sikap serta tingkah laku individu maupun kelompok orang dalam mendewasakan manusia dengan cara memberi pengajaran dan bimbingan, proses tindak tanduk, dan cara mendidik (Nurkholis, 2013).

Pendidikan dalam bahasa Yunani disebut paedagog, yang bermakna seseorang yang pergi dan pulang diantar oleh seorang pelayan, pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan dengan *Paedagogos*. Sedangkan dari bahasa Romawi pendidikan memiliki istilah *educate* yang artinya mengeluarkan sesuatu yang ada di dalam. Namun, dalam bahasa Inggris pendidikan dimaknai sebagai *to educate* yang berarti membenahi moral serta melatih kecerdasan (Wachid, 2019). Pendidikan merupakan segala daya dan upaya untuk memajukan pertumbuhannya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak merupakan pemaparan pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara (Musanna, 2017).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdikas Bab I pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah daya upaya secara sadar yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat sekitar, bangsa dan negara sebagai perwujudan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan (Wachid, 2019).

## 2. Pengertian Karakter

Depdiknas (Zubaedi, 2011) merupakan “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter merupakan kepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak.

Karakter menurut Wynne (1991) secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yang bermakna “to mark” (menandai) serta memberi fokus pada cara menerapkan nilai-nilai kebaikan dan perilaku dan tindakan nyata (Mulyasa, 2013). Menurut KBBI karakter diartikan sebagai watak, akhlak, tabiat, budi pekerti, dan sifat yang mempengaruhi pemikiran dan tingkah laku serta membedakan setiap individu (Zubaedi, 2011).

Secara terminologis, makna karakter *Character is the culmination of habits, resulting from the ethical choices, behaviors, and attitudes an individual makes, and is the “moral excellence” an individual exhibits when no one is watching*

(Stedje, 2010 dalam Yaumi, 2014). Definisi di atas menjelaskan karakter adalah sesuatu yang dihasilkan dari kebiasaan dan pilihan etika, sikap dan perilaku yang dimiliki setiap individu walaupun ketika tidak ada seorang pun yang melihatnya. Menurut Thomas Lickona (Glanzer, 2006 dalam Yaumi, 2014) *Character as "knowing the good, desiring the good, and doing the good* (mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, serta melakukan kebaikan). Karakter berpedoman pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*) dan keterampilan (*skills*). Seseorang yang memiliki nilai-nilai karakter baik adalah seseorang yang senantiasa berusaha melakukan kebaikan.

Tulisan Suyanto tentang Urgensi Pendidikan Karakter, menerangkan bahwa "karakter merupakan bagaimana cara seseorang berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu dalam bekerja dan bekerja sama, baik ketika berada di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Zubaedi, 2011). Dengan demikian, karakter merupakan integrasi seluruh nilai-nilai, pemikiran, perkataan maupun perbuatan yang terbentuk dalam diri masing-masing individu, dengan demikian karakter merupakan jati diri seseorang yang terbentuk dari proses kehidupan yang berasal dari nilai-nilai etis yang dimilikinya seperti sikap, pola pikir, dan perilaku.

Tiga bagian karakter tersusun dari yang saling berhubungan, yakni: *moral feeling* (perasaan moral), *moral knowing* (perilaku moral), dan *moral behavior* (perilaku moral). Karakter yang bagus terdiri dari pengetahuan tentang kebaikan (*knowing the good*), keinginan terhadap kebaikan (*desiring the good*), dan

berbuat kebaikan (*doing the good*).dalam hal ini, diperlukan pembiasaan dalam hati (*habits of the heart*),pembiasaan dalam pemikiran (*habits of the mind*), dan pembiasaan tindakan (*habits of the action*) (Zubaedi, 2011).

Karakter bersifat biologis (bawaan) dan berkembang berdasarkan potensi yang dibawa sejak lahir. Aktualisasi karakter menurut Ki Hadjar Dewantara (Zubaedi, 2011) adalah bentuk perilaku yang merupakan hasil perpaduan antara karakter biologis dan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu, karakter adalah sesuatu yang bisa dibentuk, artinya karakter dapat berubah-ubah karena karakter mengandung potensi bawaan (internal) dan karakter setiap orang berbeda-beda. Karakter juga dipengaruhi oleh faktor luar (eksternal) seperti keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah maupun pergaulan. Pendidikan merupakan alat yang sangat ampuh untuk membuat individu sadar dalam menemukan jati dirinya sebagai manusia.

### **3. Pengertian Pendidikan Karakter**

Kementerian Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 (Yaumi, 2014) menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis

serta bertanggung jawab.” Pendidikan karakter diartikan sebagai *the deliberate us of all dimensions of school life to foster optional character development* (usaha yang dilakukan secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu mengembangkan karakter secara optimal)

Menurut (Zubaedi, 2011) bahwa “*Character education is the deliberate effort to cultivate virtue that is objective good human qualities that are good for the individual person and good for the whole society*”. Artinya, pendidikan karakter merupakan usaha yang sengaja dilakukan secara sadar agar terwujud kebijakan, yaitu kualitas manusia yang baik secara objektif, tidak hanya baik kepada individu perseorangan, namun juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan.

Sedangkan menurut William & Schnaps (Zubaedi, 2011) mendefenisikan karakter sebagai “*Any deliberate approach by which school personal, often in conjunction with parents and community members, help children and youth become caring, principled and responsible*”. Artinya adalah pendidikan karakter dilakukan oleh seluruh personal lembaga pendidikan, bahkan dilakukan bersama-sama dengan keluarga dan masyarakat, bertujuan untuk membuat anak-anak dan remaja agar menjadi atau mempunyai sifat peduli kepada sesama, memiliki pendirian dan bertanggung jawab.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan agar peserta didik tumbuh dan berkembang dengan potensi kognitif yang dimiliki serta menjadikan prinsip-prinsip moral sebagai pegangan hidup. Penanaman kecerdasan berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan

pengalaman dalam berperilaku dan sesuai dengan nilai-nilai luhur yang nantinya akan menjadi jati dirinya, diwujudkan melalui interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, dan lingkungan.

#### **4. Tujuan Pendidikan Karakter**

Secara khusus, pendidikan karakter memiliki tujuan untuk membuat siswa lebih bertanggung jawab secara moral, serta menjadikannya warga negara yang disiplin. *American School Counselor Association* (1998, dalam Zubaedi, 2011), menyatakan tujuan dari pendidikan karakter adalah “*assist students in becoming positive and self-directed in their lives and education and instriving toward future goals*” (membantu peserta didik untuk berperilaku positif dan mampu mengarahkan diri dalam pendidikan dan kehidupan, serta berusaha keras untuk mencapai tujuan di masa depan)

Tujuan pendidikan karakter pada intinya adalah untuk membentuk bangsa yang kompetitif, tangguh, berkhilaf mulia, bertoleran, bermoral, berjiwa patriotik, bergotong royong, berkemang dinamis dan berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi dengan berlandaskan oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Gunawan, 2014).

Secara khusus pendidikan karakter bertujuan untuk:

- a. Agar kebiasaan dan perilaku peserta didik yang positif dapat sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi bangsa yang religious.
- b. Agar potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik dapat berkembang dengan baik.

- c. Untuk menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus.
- d. Agar peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, kreatif dan berwawasan luas.
- e. Menciptakan sekolah sebagai tempat belajar yang nyaman, aman, jujur, penuh kreativitas dan bersahabat dan penuh rasa cinta terhadap bangsa dan tanah air serta penuh kekuatan (Zubaedi, 2011).

Tujuan pendidikan karakter dilakukan dengan mengajarkan peserta didik tentang nilai-nilai kemanusiaan seperti kejujuran, dermawan, keberanian, kebaikan, persamaan, kebebasan, dan rasa hormat yang merujuk pada nilai luhur yang terkandung di dalam dasar negara yaitu Pancasila. Jadi, pendidikan karakter pada anak usia dini dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik unggul dalam segala bidang baik akademik maupun dalam pendidikan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur pancasila.

## **5. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter**

Pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan di dalam diri peserta didik sehingga nilai karakter tersebut melekat pada dirinya, sebagai anggota masyarakat, warga negara yang religious, produktif, kreatif dan nasionalis (Hasan,2010 dalam Yaumi, 2014). Berikut nilai-nilai karakter yang dapat dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

a. Religius

Religius dapat diartikan sebagai sikap dan perilaku yang taat dalam menjalankan ajaran agama yang dianut, serta memiliki rasa toleransi terhadap pemeluk ajaran agama lain.

b. Jujur

Merupakan sikap yang berdasarkan pada usaha yang dilakukan agar dirinya menjadi orang yang dapat dipercaya, baik berupa ucapan, tindakan maupun perbuatan.

c. Toleransi

Dapat diartikan sebagai sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan di lingkungannya, baik perbedaan agama, etnis, suku, pendapat maupun sikap orang lain yang berbeda dengan dirinya.

d. Disiplin

Sikap atau tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib dalam menjalankan aturan yang berlaku.

e. Kerja keras

Perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

f. Kreatif

Berusaha dan berfikir untuk membuat atau melakukan sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang ada sebelumnya.

g. Mandiri

Perilaku dan sikap yang tidak mudah untuk bergantung dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas.

h. Demokratis

Bagaimana berpikir, bertindak dan bersikap yang menilai sama antara hak dan kewajiban dirinya sendiri dengan orang lain.

i. Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

j. Semangat kebangsaan

Bagaimana berpikir, bertindak dan berwawasan lalu menempatkan urusan dan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi maupun kelompok.

k. Cinta tanah air

Bagaimana bersikap, berpikir serta bertindak yang menunjukkan kesetiaan, rasa peduli, dan penghargaan yang tinggi kepada lingkungan, bahasa, ekonomi, budaya, dan politik bangsa.

l. Menghargai prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

m. Bersahabat/komunikatif

Sikap yang menunjukkan rasa senang ketika berbicara, bekerja sama dan bergaul dengan sesama.

n. Cinta damai

Perkataan, sikap dan perbuatan yang membuat orang lain nyaman dan merasa senang atas kehadirannya.

o. Gemar membaca

Kebiasaan yang meluangkan waktu untuk membaca yang akan memberikan dampak baik bagi dirinya

p. Peduli lingkungan

Tindakan yang senantiasa berusaha menjaga lingkungannya agar tidak rusak, dan berupaya untuk memperbaiki kerusakan yang telah terjadi.

q. Peduli sosial

Tindakan yang selalu berusaha memberikan bantuan kepada masyarakat sekitar dan bagi orang yang membutuhkan

r. Tanggung jawab

Sikap seseorang untuk melakukan tugas dan tanggung jawabnya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (sosial, alam, budaya), negara dan kepada Tuhan Yang Maha Esa

## 6. Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini

Pada anak usia dini pendidikan karakter harus menyesuaikan perkembangan moral anak. Perkembangan moral ini ada tiga tahapan, yakni (1) premoral, (2) moral realism, dan (3) moral relativism (Piaget, 1965 dalam Suyanto, 2012). Sementara itu menurut Kohlberg (1989 dalam Suyanto, 2012), memaparkan bahwasannya perkembangan moral ini mencakupi (1) *preconventional*, (2) *conventional*, dan juga (3) *postconventional*.

Dari kedua pemaparan teori di atas memiliki inti yang sama, yakni pada tahapan awal anak sama sekali belum mengenal aturan, moral, etika maupun susila. Kemudian, individu bertumbuh dengan mulai mengenal aturan, moral, etika, serta susila. Dan walhasil moral, aturan, etika maupun susila ada di dalam diri setiap individu dimana sikap ditentukan oleh pertimbangan moral yang ada di dalam dirinya dan bukan dari aturan maupun keberadaan individu lain. Ditandai dengan anak yang merasa malu ketika melakukan hal yang tidak etis, asusila, serta amoral. Oleh karena itu, tahapan perkembangan moral pada anak usia dini di tahapan premoral dan moral realism. Dimana pada tahapan ini banyak sekali ditemukan aturan, etika, dan norma yang sebelumnya tidak anak ketahui dan masih belum memahami. Maka dari itu, pendidikan karakter di pendidikan anak usia dini (PAUD) baru berada pada tahapan untuk pengenalan dan pembiasaan untuk melatih anak bersikap sesuai norma, etika dan aturan yang ada.

Oleh sebab itu, pendidikan karakter ini sangat dirasa perlu untuk dikenalkan pada anak sejak usia dini karena setiap perlakuan apapun yang diberikan untuk anak usia dini sangat membekas dan menjadi memori jangka panjang dan memekas di dalam diri anak. Orang tua maupun guru disini sangatlah berperan untuk memberikan contoh penanaman karakter baik pada diri anak dengan melakukan cara sederhana yang mudah anak lakukan agar ia dapat menirunya karena anak usia dini belajar memodeling dari orang-orang disekitar mereka.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada pendidikan karakter sendiri bisa dilakukan dengan kegiatan pembiasaan sehari-hari, melalui kegiatan inti dan dapat menyatukan tema-tema yang ada di sekolah agar pembelajaran ini lebih terpadu. Guru di sini berperan untuk mampu mengembangkan sebuah pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif agar dapat mengoptimalkan pengembangan karakter siswanya. Sebagai contoh dalam penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran bisa menjadi sebuah alternatif sebagai usaha dalam pembentukan karakter ini, karena sesungguhnya permainan tradisional ini ternyata banyak terkandung di dalamnya berbagai nilai-nilai moral yang sangat amat baik.

## **B. Konsep Bermain/Permainan**

### **1. Pengertian Bermain/Permainan**

Menurut Andang Ismail (2009 dalam Prantoro, 2015) memaparkan permainan terbagi menjadi dua pengertian. Pertama, permainan merupakan suatu aktifitas bermain yang autentik hanya untuk menemukan kesenangan tanpa memikirkan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Kedua, permainan diartikan dengan kegiatan bermain yang dilaksanakan untuk mencari kesenangan serta kepuasan, namun juga ditandai dengan mencari pemenang. Bandi Utama. (2012 dalam Prantoro, 2015) memaparkan secara umum tentang bermain, yang merupakan sebuah kegiatan jasmani yang dilaksanakan dengan bersungguh-sungguh dan secara sukarela menyenangkan yang kerap dilakukan sebagian besar anak-anak.

Pada anak usia sekolah bermain memiliki artian yang sangat penting menurut pemaparan Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010 dalam Nur, 2013). Adapun nilai-nilai peting dalam bermain bagi anak, yakni:

- a. Mengembangkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- b. Merangsang perkembangan bahasa serta kemampuan verbal.
- c. Menumbuhkan keterampilan sosial
- d. Sebagai wadah untuk mengekspresikan emosi

### **2. Sejarah Permainan Tradisional**

Kata “permainan” bermula dari kata dasar “main” yang memiliki arti melaksanakan perbuatan untuk bersenang-senang. Dari pengertian di atas berarti

sebuah permainan harus dapat mewujudkan dan melahirkan rasa senang bagi pemainnya. Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan tradisional adalah sebuah aktifitas bermain yang dilakukan secara turun-temurun, yang artinya permainan tradisional ini dapat menggambarkan kebudayaan suatu daerah dan karakteristik nenek moyang mereka. Buku yang berjudul *Frobel dan Methodennya* oleh Ki Hadjar Dewantara, terdapat beberapa syarat yang dibutuhkan dalam sebuah permainan anak yang bertujuan untuk pendidikan. Diantaranya adalah:

- a. Dalam hal ini permainan harus mementingkan kegembiraan, karena kegembiraan merupakan pupuk bagi tumbuhnya jiwa.
- b. Merangsang daya kreatifitas anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berfantasi dalam melakukan permainan yang memiliki tantangan.
- c. Dalam permainan seharusnya terkandung unsur seni ataupun keindahan di dalamnya
- d. Permainan harus terdapat di dalamnya isi yang mendidik kearah ketertiban, kedisiplinan, sportifitas dan kebersamaan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Purnawingsih, 2006) “tradisional” bermula dari kata dasa “tradisi” yang merupakan adat kebiasaan secara turun-temurun yang masih dijalankan. Sedangkan kata “tradisional” merupakan perilaku serta tindakan juga cara berfikir yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat

kebiasaan yang ada secara turun temurun. Dari pengertian di atas, “permainan tradisional” merupakan segala bentuk permainan yang sejak jaman dahulu sudah ada dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi lain.

Secara harfiah kata tradisional memiliki arti sebagai sebuah sikap ataupun tingkah laku murni akibat dari kebutuhan nenek moyang (Ajun Khamdani, 2010 dalam Prantoro, 2015), dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yakni sebuah aktifitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu dimana di dalam permainan itu terdapat gambaran mengenai aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan terkandung di dalamnya nilai positif sebagai peningkatan kesehatan jasmani, mental dan rohani. Pada dasarnya permainan tradisional dipengaruhi dari kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional itu sendiri dapat berubah baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai kondisi daerah setempat. Permainan tradisional pada dasarnya memiliki persamaan terkait dengan cara memainkannya meskipun pada setiap daerah nama permainan ini dapat berubah-ubah.

Mulai tumbuh dan berkembangnya permainan tradisional ini dimulai di Daerah Istimewa Yogyakarta mungkin kebanyakan dari orang tidak banyak yang mengetahuinya. Menurut beberapa cerita-cerita, data-data, serta sisa-sisa mulai diketahui jenis permainan tradisional anak ditemukan pada abad ke-19 dan permulaan abad ke-20 dapat ditelusuri macam, jenis, cara, peraturan, lagu yang digunakan dalam mengiringi permainan.

### 3. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan pada anak usia dini umumnya bertujuan untuk memberikan stimulasi untuk memperkaya jaringan sel-sel otak, yang berfungsi sebagai penentu cara berpikir, berperilaku dan berkepribadian. Terdapat tata cara dan peraturan yang berlaku secara turun-temurun dan mengharuskan anak agar tidak curang dalam bermain.

Agar anak dapat mengembangkan pengetahuan, rasa, sosial serta keterampilan dapat dilakukan dengan bermain yang menimbulkan rasa senang dan diharapkan kegiatan bermain pada anak ini dapat mengembangkan proses pembelajaran (Hadiwinarto, 2009 dalam Maryanti, 2014).

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005 dalam Maryanti, 2014) sebagai media yang ampuh untuk anak mempelajari peran-peran sosial, jeins kelamin serta budaya setempat dan ini merupakan manfaat dari permainan tradisional. Dari permainan ini anak dapat memainkan perannya sebagai seorang tokoh dalam mengemukakan pendapatnya, berkomunikasi dengan sesama temannya serta memahami apa yang oranglain sampaikan kepadanya untuk saling berbagi informasi.

Permainan anak memiliki manfaat dalam berbagai seni untuk pendidikan, diantaranya sikap etika, sosial, disiplin, kemandirian, kejujuran serta rasa kepercayaan diri. Dalam proses bersosialisasi permainan tradisional dapat menjadi sebuah sarana. Dalam hal ini anak akan dapat mengetahui tentang

budaya dan nilai sosial yang diperlukan nantinya untuk bekal anak nantinya dalam bergaul dimasyarakat.

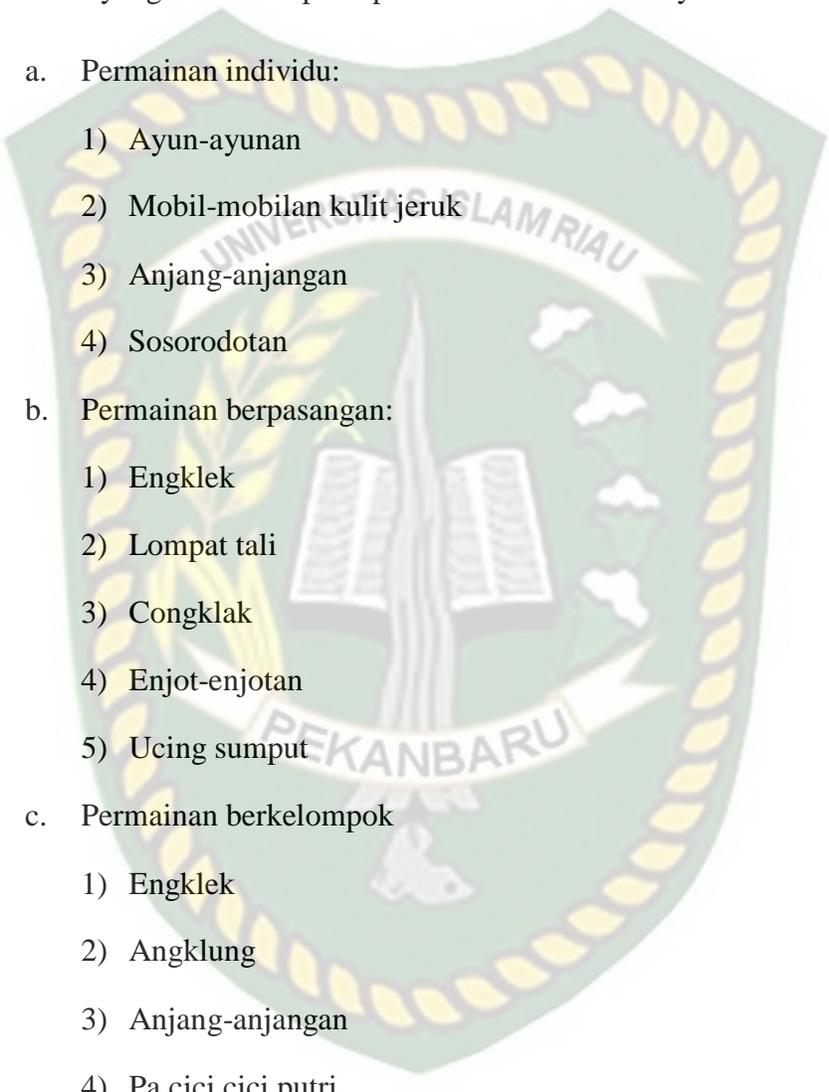
Ada beberapa nilai yang dapat bermanfaat bagi perkembangan anak pada permainan tradisional, diantaranya nilai tanggung jawab, solidaritas, kebebasan, edukatif, ketekunan, sportivitas, musyawarah ataupun hiburan dan demokratis. Dalam nilai-nilai yang ada pada permainan tradisioal ini terdapat gambaran bahwa permainan tradisional ini dapat menjadi sebuah alat yang tepat sebagai pendukung bagi perkembangan anak (Sujarno, 2010 dalam Maryanti, 2014).

Menurut pemaparan Sukirman Dharmamulya, dkk (2008 dalam Maryanti, 2014) permainan tradisional mengandung beberapa nilai-nilai karakter yang bisa diterapkan pada anak di dalam dirinya serta membiasakan anak dalam setiap interaksi sosial sesama individu maupun kelompok masyarakat. Adapun diantaranya nilai nilai yang bisa berguna bagi perkembangan setiap anak yaitu adanya rasa bebas, senang, berteman, demokratis, bertanggung jawab, patuh dan saling tolong-menolong.

Sependapat dengan beberapa pemaparan tentang permainan tradisional sebelumnya, bahwa kebudayaan merupakan bagian dari permainan tradisional yang tidak bisa dianggap remeh samasekali, karena diyakini permainan ini sangat berpengaruh di kehidupan anak selanjutnya bagi pekembangan sifat, kejiwaan serta kehidupan sosial anak, dan dianggap sebagai bagian dari kebudayaan memiliki ciri khas tertentu dalam kebudayaan hingga sangat beda dari kebudayaan lainnya.

#### 4. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Rahmawati, (2009 dalam Pratiwi dan Kristanto, 2014) terdapat jenis-jenis permainan yang bisa diterapkan pada anak TK diantaranya:

- 
- a. Permainan individu:
    - 1) Ayun-ayunan
    - 2) Mobil-mobilan kulit jeruk
    - 3) Anjang-anjangan
    - 4) Sosorodotan
  - b. Permainan berpasangan:
    - 1) Engklek
    - 2) Lompat tali
    - 3) Congklak
    - 4) Enjot-enjotan
    - 5) Ucing sumput
  - c. Permainan berkelompok
    - 1) Engklek
    - 2) Angklung
    - 3) Anjang-anjangan
    - 4) Pa cici cici putri
    - 5) Ceceburange
    - 6) Hayam jeung careuh
    - 7) Babancakan
    - 8) Ucing sumput

## 5. Aspek-aspek yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Nugroho dalam (Witasari, 2014) terdapat beberapa nilai dari pendidikan dalam permainan tradisional, berikut ini merupakan nilai-nilai dalam pendidikan:

### a. Nilai Demokratis

Nilai demokratis ada di dalam permainan tradisional, dibuktikan dengan cara pemain dalam memilih serta menentukan jenis dari permainan yang akan mereka mainkan, pemain juga harus mematuhi aturan yang sebelumnya sudah disepakati, seperti contoh pemanin sebelumnya melakukan *suit* sebagai penentuan siapa yang akan memainkan permainan lebih dahulu.

### b. Nilai Pendidikan

Nilai pendidikan yang terdapat pada permainan tradisional dari segi aspek jasmani dan rohani. Misalkan, sifat disiplin, etika, mandiri jujur, percaya diri dan sosial.

### c. Nilai Kepribadian

Nilai kepribadian dapat berkembang melalui permainan tradisional dimana permainan ini tidak hanya melatih fisik namun juga melatih psikis anak dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Serta dapat mengasah kemampuan anak untuk mengolah cipta, rasa serta karsa, hingga bisa menimbulkan sikap arif dan bijaksana di kehidupan dewasa kelak.

d. Nilai Keberanian

Dalam hal ini terlihat pada saat anak berani dalam mengambil keputusan dan menentukan cara-cara yang akan dilakukan sehingga bisa menjadi pemenang.

e. Nilai Kesehatan

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 memiliki jiwa persatuan untuk mencapai tujuan kemenangan. Permainan berkelompok ini dapat menumbuhkan rasa solidaritas yang sangat tinggi dan ini harus ditumbuhkan dalam diri anak.

g. Nilai Moral

Dalam permainan tradisional ini anak dapat belajar dalam hal mengenal dan memahami suatu kebudayaan serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Pesan moral yang diharapkan siswa dapat melestaiakan permainan tradisional.

## C. Permainan Engklek

### 1. Pengertian Permainan Engklek

Permainan engklek atau *pacih* (dalam bahasa aceh) menurut Dr. Smpuck Hur gronje dalam (Depdikbud, 1998 dalam Nugraheni, 2015), merupakan permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa serta dikenalkan oleh orang-orang keeling. Alat permainan ini terbuat dari biji ataupun batu. Permainan ini dimainkan secara perorangan. Menurut A. Husna M (2009, dalam Nugraheni, 2015), alat ataupun bahan yang digunakan yaitu berupa kapur tulis, pecahan genting ataupun keramik. Menurutnya permainan ini dilakukan oleh 2 orang dan boleh lebih biasanya tempat yang digunakan untuk bermain *engklek* adalah lapangan atau halaman rumah ataupun taman bermain.

Sukirman Dharmamulya (2005, dalam Nugraheni, 2015), berpendapat bahwa permainan ini dinamakan *engklek*, *engklek* atau *ingkring* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu dengan cara berjalan melompat menggunakan satu kaki. *Engklek* bisa dimainkan kapan dan dimana saja. Lamanya permainan ini tidak mengikat. Permainan ini sudah dilakukan sejak jaman jepang. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini sifatnya individual ataupun kelompok. Usia permainan *engklek* berkisar antara 7-14 tahun, kurang dari 7 tahun diperbolehkan tetapi hanya diberi status sebagai anak *bawang kothong* yaitu permainan yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi tetap diizinkan ikut bermain bersama.

## 2. Cara Bermain

Ada berbagai macam cara serta aturan dalam memainkan permainan ini tergantung pada kesepakatan yang ada dan disesuaikan gambar lapangan *engklek* yang dibuat, namun pada hakikatnya cara memainkannya sama yaitu melompat ke dalam kotak-kotak atau lapangan *engklek*. Menurut A.Husna M (2009 dalam Nugraheni, 2015), cara bermain *engklek* atau *sondah* yaitu permainan menggambar kotak-kotak kemudian melempar genting ke kotak awal. Pemain melakukan engklek dari awal lalu pemain mengambil genting yang dilempar tadi kemudian balik lagi ke awal dengan tetap melakukan *engklek*. Pemain dinyatakan gugur dan harus bergantian dengan pemain lain jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang didalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya, kaki tidak tetap *engklek* di kotak yang dilarang *engklek*.

Menurut Rae (2012, dalam Nugraheni, 2015), cara memainkan permainan engklek ini yaitu dengan menggambar lapangan atau dapat juga menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan *engklek*. Anak-anak membentuk barisan tunggal, anak pertama melempar sebuah batu kecil ke dalam kotak. 1. Dia lalu melompat kotak tersebut, mendarat dengan satu kaki pada kotak 2. Lompat ke kotak nomor 3 dan 4 (mendarat dengan dua kaki, kaki kanan di kotak kanan dan sebaliknya kaki kiri di kotak kiri). Lompat di kotak 5 dengan satu kaki dan begitu seterusnya menuju kotak yang paling ujung lalu berbalik mengikuti pola yang sama. Dalam permainan engklek, pemenang ditentukan oleh jumlah petak yang di dapat pemain. Siapapun yang mendapatkan petak terbanyak dan tercepat, dialah yang akan menjadi pemenangnya (Supriyono, 2018).

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2007 dalam Nugraheni, 2015), standar ketertiban dan keselamatan pada permainan ini antara lain:

- a. Jangan menggunakan tali untuk membuat lapangan yang dapat menyebabkan kaki anak tersangkut
- b. Bentuk dan ukur terlebih dahulu lapangan jangan terlalu besar agar bisa digunakan di dalam kelas ataupun di halaman depan kelas.
- c. Aturan permainan tidak perlu dibuat terlalu kaku dan rumit, tetapi dengan sederhana dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Berikut ini merupakan contoh petak/arena dalam permainan engklek dalam bentuk orang yang dipergunakan sebagai media bermain engklek.



*Gambar 1. Gambar Engklek Orang*

### 3. Kelebihan Permainan Engklek

Menurut Rae (2012, dalam Nugraheni, 2015), permainan *hopscotch* atau engklek memiliki berbagai macam manfaat, antara lain:

- a. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan dapat menyusun angka
- b. Untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain
- c. Untuk perkembangan fisik, dengan melompat, berbelok, lemparan, dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan serta meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005 dalam Nugraheni, 2015) permainan ini dapat melatih ketangkasan dan keterampilan olahraga pada umumnya. Permainan ini juga berperan penting dalam memupuk persahabatan antar sesama anak ataupun sesama pemain. A.Husna M (2009 dalam Nugraheni, 2015), permainan sondah atau engklek memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan, wawasan, dan kejujuran antar pemain. Ahmad Salehudin (2008 dalam Nugraheni, 2015), menjelaskan manfaat engklek antara lain, meningkatkan motorik kasar anak pada saat melompat-lompat menggunakan satu kaki, menimbulkan kebahagiaan dan keceriaan bagi anak, membentuk kemampuan bersosialisasi, belajar untuk mentaati aturan, dan mengenal lingkungan.

Menurut Dian Apriani (2012 dalam Nugraheni, 2015), manfaat yang terkandung dalam permainan engklek ini ialah:

- a. Kompetensi fisik anak menjadi lebih kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Mampu mentaati peraturan permainan yang sebelumnya telah disepakati bersama.
- d. Menumbuhkan kecerdasan logika anak. Permainan ini dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak akan tumbuh menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda, ataupun tumbuhan yang ada disekitar lingkungan mereka. Hal itulah yang mendorong para pemain untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih keseimbangan. Dimana permainan ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak selanjutnya.
- g. Melatih keterampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempargacuk/kreweng.

Pratiwi dan Kristanto, (2014), permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, antara lain sebagai berikut:

- a. Linguistik, permainan engklek dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok sehingga anak dilatih untuk dapat berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi).
- b. Logika matematik, dari permainan ini anak dibiasakan untuk menghitung jarak antara pijakan pertama dengan kotak berikutnya serta memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar kojo/gacuk agar tepat sasaran.
- c. Intrapersonal, permainan ini dapat membiasakan anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta dapat merasa nyaman dan terbiasa dalam berkelompok.
- d. Interpersonal, permainan ini dimainkan secara berpasangan ataupun berkelompok sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya.
- e. Visual-spasial, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan kojo/gacuk tidak keluar.
- f. Natural, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada disekitar. Aktivitas ini membuat anak dekat dengan alam sekitarnya.
- g. Kinestetik, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu ataupun dua kaki kesana kemari, maju mundur di dalam kotak yang terbatas dan juga dapat melatih keseimbangan tubuh.

- h. Spiritual, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan yang dibuat dan mau menerima akibat jika melakukan kesalahan (sportivitas) (Rahmawati, 2009 dalam Pratiwi dan Kristanto, 2014).

#### **D. Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Engklek**

Penanaman pendidikan karakter sangat efektif diberikan pada anak usia dini dimana masa ini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh serta berkembang secara cepat dan hebat, namun pada masa ini anak masih belum mampu untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya tanpa adanya stimulasi yang diberikan orang dewasa (Suryana, 2014). Anak usia dini cenderung senang untuk bermain, salah satu permainan yang dapat mengembangkan pendidikan karakter itu sendiri yaitu permainan tradisional.

Permainan tradisional hakikatnya merupakan suatu kegiatan bermain yang senantiasa dilakukan anak-anak. Permainan tradisional membutuhkan banyak interaksi dengan orang lain, selain itu permainan tradisional cenderung dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Pendidikan karakter dapat diajarkan dengan cara-cara menyenangkan melalui permainan tradisional pada anak usia dini, karena dalam permainan tradisional ini ada banyak sekali nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya (Witasari, 2019).

Permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan, karena secara tidak langsung ketika siswa bermain permainan tradisional maka anak akan belajar serta memahami berbagai nilai-nilai karakter dan dapat menerapkan nilai-nilai karakter di

kehidupan sehari-hari agar menjadi manusia yang berkarakter, serta mentaati norma-norma agama dan juga Pancasila (Witasari, 2019). Permainan tradisional engklek sangat efektif untuk mengembangkan karakter anak, dari hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek sebagai pembangun karakter anak (Jannah, dkk, 2018), yaitu:

1. Religius, sebelum memulai permainan engklek, anak-anak akan selalu mengundi permainan dengan kalimat “*hompimpa alaium gambreng*” atau “*suit (sut)*”. Ternyata bahasa itu merupakan bahasa sang sengkerta yang berarti dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain. Dalam hal ini, permainan ini mengajarkan pada pemainnya untuk berdo’a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan.
2. Jujur, setiap pemain dalam permainan tradisional pemain harus melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sebelumnya telah disepakati sebelumnya. Nilai jujur pada permainan engklek, pemain tidak boleh menginjak ataupun keluar dari garis yang sudah ditentukan.
3. Toleransi, pada hakikatnya permainan engklek ini mengajarkan untuk dapat menghargai pemain lain seperti yang menang menghargai pemain yang kalah, dan begitu pula sebaliknya. Dalam permainan ini anak diajarkan untuk tidak memandang hal-hal yang bersangkutan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit. Pada permainan engklek pemain harus menginjak rumah miliknya ketika sudah mendapatkan rumah dan pemain tidak boleh melakukan engklek pada rumah lawan.

4. Disiplin, nilai disiplin pada permainan engklek ditunjukkan secara tidak langsung pada saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati sat itulah pemain bersedia mengantri menunggu giliran bermain.
5. Kerja keras, nilai kerja keras dalam permainan ini tercermin selama menjalankan permainan melakukan engklek dengan satu kaki sebagai tumbuan.
6. Kreatif, dalam permainan ini tercermin pada saat pemain dituntut untuk lebih kreatif membuat gambar bidang untuk engklek serta memanfaatkan berbagai benda-benda alam yang ada disekitar lingkungan. Bentuk engklek bermacam-macam ada rumah-rumahan/menara, bulat payung, gunung-gunungan, palang merah, TV, orang-orangan laki-laki/perempuan.
7. Mandiri, dapat dilihat ketika pemain melakukan engklek.
8. Demokratis, nilai demokrasi dalam permainan engklek dapat dilihat pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara musyawarah secara sukarela dan tidak ada sama sekali paksaan atau tekanan dari luar dan merupakan keputusan bersama.
9. Rasa ingin tahu, sebelum permainan dimulai satu orang terlebih dahulu menyampaikan aturan dalam permainan dan pemain yang lain mendengarkan.
10. Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pada saat pemain memainkan permainan ini dengan baik, selain itu pemain juga memahami aturan yang sudah disepakati sebelumnya.

11. Cinta tanah air, nilai cinta tanah air tercermin dengan melestarika permainan engklek secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya.
12. Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi dapat dilihat ketika setiap pemain yang kalah dapat menghagai prestasi atau kemenangan pemain lawannya.
13. Bersahabat/komunikatif, nilai ini dapat dilihat ketika permainan ini dimainkan oleh dua atau lebih anak-anak, sehingga mau tidak mau merka harus bersosialisai dan saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya.
14. Cinta damai, dalam menentukan urutan bemain dengan melakukan undian sebelumnya, undian ini dilakukan dengan hompimpa atau suit(sut), pemenang udian akan bermain di urutan pertama, dan sedangkan pada undian yang kalah akan bermain diurutan belakang, tidak marah ataupun emosi ketika tidak dapat melanjutkan permainan ke tahapan selanjutnya, pemain yang kalah mengakui atas keberhasilan pemain yang menang bisa dengan memberikan ucapan selamat.
15. Gemar membaca, secara tidak langsung permainan ini dapat merangsang kegemaran membaca dapat dilihat ketika menghitung kotak ketika pemain melemparkan gancunya yang mendarat di kotak yang dituju.
16. Peduli lingkungan, meski permainan ini tidak selalu dimainkan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik itu dalam hal tempat ataupun alat-alat yang digunakan untuk bermain, dalam permainan tradisional ini menggunakan alat yang berupa pecahan genting (kereweng),

pecahan keramik ataupun bata pipih, sedang untuk menggambar bidangnya biasanya menggunakan ranting, batu bata, pecahan genting, dan juga kapur tulis.

17. Peduli sosial, permainan engklek akan lebih mengasyikkan dimainkan secara bersama-sama, pemain dapat saling berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.
18. Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain harus dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang pikulnya dalam sebuah permainan, seperti ketika pemain melompat pada garis yang telah digambar dan tidak boleh melewati garis batas tertentu.

#### **E. Penelitian Relevan**

Penelitian ini membahas tentang “Pendidikan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Engklek di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kabupaten Siak Hulu”. Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian antara lain :

1. Maryanti (2014) menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari kegiatan tersebut ditemukan adanya perkembangan perilaku sosial anak yaitu kerjasama, kemurahan hati, simpati, empati, kesantunan, sportifitas, pengendalian diri dan kepedulian.
2. Prantoro, G (2015) meyakini hasil penelitian bahwa anak mampu mengembangkan keterampilan sosial yang diberikan, keterampilan

berkomunikasi, menerima teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain.

3. Witasari, O (2019) menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah melalui tiga komponen yaitu moral knowing, moral feling, 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.

Berdasarkan penelitian di atas perbedaan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya adalah penelitian ini lebih memfokuskan kepada pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek.

## BAB III

### MOTODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga kata serta dapat dimengerti pengertiannya. Kata *pertama* yaitu penelitian yang memiliki arti sebagai kegiatan mencermati suatu objek, menerapkan aturan metodologi tertentu sebagai acuan untuk mendapatkan data maupun informasi tertentu yang bermanfaat untuk mutu suatu hal yang menarik minat serta sangat penting bagi peneliti. *Kedua* ialah tindakan, yang bermakna sebuah gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini kegiatannya berupa ringkasan siklus kegiatan. *Ketiga*, yaitu kelas yang berarti sekelompok siswa yang dalam waktu bersamaan menerima suatu pembelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini mengacu kepada model Kemmis dan Mc. Taggart. Kusuma dan Dwitagama (dalam Nugraheni, 2015). Model dari penelitian ini berupa untaian-untaian dalam satu rangkaian yang terdiri dari empat komponen antara lain, adanya perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*), dari empat komponen inilah yang dinamakan dengan Siklus.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK ISLAM SAKINAH Pandau Jaya yang beralamatkan di Jl. Purnama Ujung, No.4 Siak Hulu Kabupaten Kampar, Riau.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 2 bulan

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan individu yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti untuk nantinya dipelajari dan untuk ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2007 dalam Fitriyanti, 2015) dalam penelitian ini yang peneliti tetapkan sebagai subjek penelitian merupakan siswa kelompok B TK Islam Sakinah, Pandau Jaya.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Suharsimi Arikunto, (2015 dalam Nugraheni, 2015) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu metode yang bisa digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data. Tekniknya diantara lain ialah, angket (*questionnaire*), wawancara (*interview*), observasi (*observation*), ujian atau tes (*test*), dan dokumentasi (*documentation*).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi maupun pengamatan merupakan kegiatan pengumpulan data dalam sebuah penelitian oleh peneliti ataupun mengamati dengan melihat kondisi ataupun situasi penelitian Kusumah dan Dwitagama, 2010 dalam Nugraheni, 2015). Dalam hal ini ada dua tipe dalam sebuah pengamatan yaitu, pengamatan berstruktur (menggunakan pedoman) atau tidak berstruktur (tidak menggunakan pedoman). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi berstruktur untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan pendidikan karakter siswa sebelum diberikan sebuah tindakan melalui permainan engklek dan setelah siswa melakukan permainan engklek.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan ketika peneliti melakukan pengamatan mengenai efektifitas pendidikan karakter melalui permainan tradisional engklek yang dilakukan sebagai bukti dari kegiatan yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran agar nantinya dapat dijadikan sebagai bahan penilaian/evaluasi terhadap pendidikan karakter itu sendiri.

### **3. Test**

Test ataupun penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan suatu pekerjaan/tugas. Cara ini dianggap lebih otentik daripada tes tertulis, karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes unjuk kerja untuk mengamati dan mengumpulkan data tentang pendidikan karakter melalui permainan tradisional engklek siswa TK Islam Sakinah, Pandau Jaya.

### E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan observasi awal peneliti melihat beberapa fenomena karakter negatif pada siswa TK Islam Sakinah seperti beberapa siswa yang suka berbohong, mengambil barang milik temannya, berkata kotor, bahkan melakukan adegan kekerasan kepada sesama temannya dan di TK Islam Sakinah juga belum pernah diperkenalkan permainan tradisional kepada siswa khususnya permainan tradisional engklek. Berikut prosedur tindakan kelas dalam penelitian ini :



Gambar 2. Siklus

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan

Dalam langkah perencanaan peneliti mengamati anak ketika bermain Engklek. Guru menyiapkan bahan penunjang keberhasilan metode bermain Engklek, membuat skenario, dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), kemudian guru melakukan koordinasi dengan teman sejawat.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Adapun langkah-langkah tindakannya antara lain sebagai berikut :

- 1) Dalam memulai pembelajaran terlebih dahulu siswa melaksanakan Sholat Dhuha berjamaah dengan didampingi oleh peneliti, do'a bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran, mengucapkan salam, bernyanyi, serta seperti biasa peneliti mengabsen siswa.
- 2) Guru memilih beberapa siswa yang akan menjadi pemeran skenario.
- 3) Guru menyampaikan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan terkait cara bermain Engklek.
- 4) Siswa dipersilahkan memainkan permainan sesuai skenario yang sudah dijeaskan sebelumnya.
- 5) Siswa lain mengamati permainan dan menyiapkan pertanyaan apabila ada yang tidak di pahami.

6) Sebagai penutup, guru bertanya kepada siswa tentang pengalamannya dalam permainan tradisional engklek serta memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

**c. Observasi**

Oservasi peneliti lakukan selama pembelajaran berlangsung, mengamati pelaksanaan metode pendidikan karkater melalui permainan tradisional engklek. Pengamatan dilakukan secara sempurna dan menyeluruh dalam proses pembelajaran.

**d. Refleksi**

Setelah pembelajaran dilakukan selanjutnya peneliti menyimpulkan dan menganalisis guna mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudian hasil dari refleksi digunakan sebagai tahapan untuk melaksanakan perencanaan Siklus II.

**2. Siklus II**

**a. Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I. Aktifitas ini dimulai dengan penjelasan dan kepastian konsep secara nyata tentang permainan tradisional engklek.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Dari pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Berikut merupakan langkah-langkah tindakannya:

- 1) Sama halnya dengan pelaksanaan tindakan pada Siklus I dalam hal ini peneliti memulai pembelajaran dengan Sholat Dhuha berjamaah dengan didampingi oleh peneliti, berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran, mengucapkan salam, bernyanyi, dan tidak lupa peneliti juga mengabsen siswa.
- 2) Guru memilih beberapa siswa yang akan menjadi pemeran skenario.
- 3) Guru menyampaikan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan terkait cara bermain engklek.
- 4) Siswa dipersilahkan memainkan permainan sesuai skenario yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- 5) Siswa lain mengamati permainan dan menyiapkan pertanyaan apabila ada yang tidak di pahami.
- 6) Sebagai penutup, guru bertanya kepada siswa tentang pengalamannya dalam permainan tradisional engklek serta memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

**c. Observasi**

Setelah tindakan dilaksanakan maka selanjutnya dilakukan pengamatan seperti yang dilakukan sebelumnya pada siklus I kepada siswa secara keseluruhan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap pembelajaran.

**d. Refleksi**

Berdasarkan perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan, observasi pada siklus II juga harus dilakukan refleksi sebagaimana siklus I sebelumnya. Nilai refleksi siklus II menjadi pedoman untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

**F. Instrumen Penelitian**

Suharsimi Arikunto, (2005 dalam Nugraheni, 2015), memaparkan bahwa instrument penelitian merupakan suatu alat untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data agar menjadi lebih mudah dan juga sistematis. Macam-macam instrument penelitian diantaranya angket (*questionare*), daftar cocok (*check list*), pedoman wawancara, soal teks, skala, dll. Instrument yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah daftar cocok (*check list*). Pencatatan serta pengambilan data mengenai nilai-nilai indikator dari karakter siswa dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari data yang diperoleh peneliti bisa melihat apakah nilai-nilai dari pendidikan karakter siswa telah meningkat atau belum meningkat.

Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari Syarofah (2010).

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional**

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

Instrument yang digunakan terlampir. Peneliti mengambil Sembilan indikator di atas, karena pada ke sembilan indikator tersebut sudah di validasi dalam penelitian Syarofah, (2010). Penilaian dilakukan dengan menggunakan kriteria Belum Berkembang (BB) = 1 Mulai Berkembang (MB) = 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4. Berdasarkan kriteria penilaian diperoleh :

1. Nilai tertinggi adalah 4
2. Nilai terendah adalah 1

Data yang telah terkumpul oleh peneliti kemudian dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah tercapai oleh siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan proses penyederhanaan agar lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam penelitian ini analisis yang peneliti gunakan yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Mudya, 2006).

Berikut pemaparan dari ketiga komponen di atas:

#### **1. Reduksi data**

Teknik analisis reduksi data merupakan suatu proses yang dilakukan peneliti untuk menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah data yang tadinya mentah ke dalam catatan lapangan.

#### **2. Penyajian data**

Dalam hal penyajian data ini dimana peneliti memberi kesimpulan sementara dari beberapa rangkaian informasi yang peneliti peroleh sebelumnya. Dalam hal ini dilakukan dengan merangkai data yang tersaji untuk kemudian peneliti kembangkan menjadi bentuk persentase.

#### **3. Penarikan kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dalam teknik analisis data ini dilakukan secara bertahap demi mengetahui peningkatan dan perubahan data, mulai dari penarikan kesimpulan sementara pada Siklus I, maupun juga kesimpulan pada akhir Siklus II.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap siswa yaitu menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Indikator}} \times 100$$

Yaitu :

$$Pi = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pi : Hasil Pengamatan

F : Jumlah Skor Yang Diperoleh Siswa

N : Jumlah Skor Total (Jumlah Nilai Tertinggi  $\times$  Jumlah Indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$\times$  : Nilai Rata-Rata

$\Sigma x$  : Jumlah Semua Nilai Anak

$\Sigma n$  : Jumlah Anak

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dengan berkembangnya nilai-nilai karakter siswa setelah semua siswa melakukan permainan engklek. peningkatan keberhasilan itu dilihat dengan cara membandingkan data nilai-nilai dari pendidikan karakter sebelum dan sesudah siswa melakukan permainan engklek. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal presentase mencapai 80% dari seluruh siswa dengan nilai-nilai karakternya sudah mencapai kriteria BSH

(Berkembang Sesuai Harapan). Suharsimi Arikunto, (2005 dalam Nugraheni, 2015)

menurut pemaparannya, kriteria keberhasilan dan presentasinya sebagai berikut:

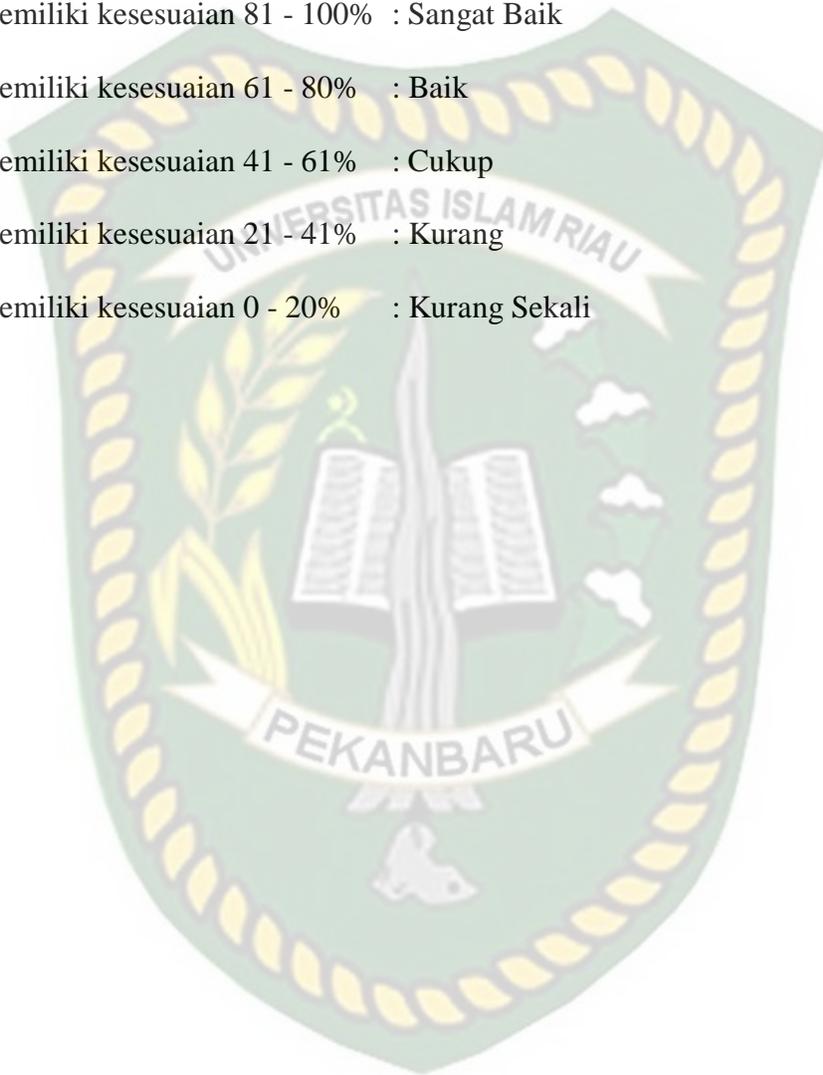
Jika memiliki kesesuaian 81 - 100% : Sangat Baik

Jika memiliki kesesuaian 61 - 80% : Baik

Jika memiliki kesesuaian 41 - 61% : Cukup

Jika memiliki kesesuaian 21 - 41% : Kurang

Jika memiliki kesesuaian 0 - 20% : Kurang Sekali



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum TK Islam Sakinah**

##### **1. Sejarah berdirinya TK Islam Sakinah**

Taman kanak-kanak TK Islam Sakinah adalah sebuah lembaga pendidikan dengan memberikan layanan Taman kanak-kanak yang mengacu kepada kurikulum pendidikan anak usia dini dengan menerapkan nilai-nilai keislaman. TK Islam Sakinah yang beralamat di Jl. Purnama Ujung No 04 , Kelurahan Pandau Jaya, Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. TK Islam Sakinah ini merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Sakinah (YLPS). TK Islam Sakinah berdiri pada tahun 2009, berdiri di atas lahan seluas 368 m<sup>2</sup>, dengan nomor izinoperasional : 420 / p dan k – PAUD / 1080.

TK dengan Ibu Heni Nurliani, S.Pd sebagai Kepala Sekolah ini memiliki 4 orang tenaga pengajar. TK Islam Sakinah pada tahun ajaran tahun ini menggunakan sistem kelompok, sedangkan untuk kurikulumnya TK Islam Sakinah menggunakan Kurikulum 2013. Dalam tiap kelompok usia berjumlah 13-15siswa dengan 1 orang guru pada setiap kelompoknya. Pada tahun ini untuk kelompok B (usia 5-6 tahun) berjumlah 45 siswa yang dibagi dalam kelompok B1-B3. TK Islam Sakinah, Pandau Jaya telah mendapat akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional.

Keadaan TK Islam Sakinah ditinjau dari segi lingkungannya cukup memadai dengan luas tanah lebih kurang 368 m<sup>2</sup> dan sekolah ini terletak pada Lintasan Kecamatan, serta berada di lingkungan Yayasan dimana dalam satu lokasi berdiri pula Sekolah Dasar. Kondisi sekolah sampai saat ini masih dalam pembenahan baik dari segi prasarana dan infrastruktur. Proses belajar mengajar sangat mendukung sekali dikarenakan suasana lingkungannya sangat tenang, aman dan damai.

## 2. Profil Sekolah

**Tabel 2. Profil Sekolah**

1.	Identitas Sekolah		
	Nama Sekolah	:	TK ISLAM SAKINAH
	NPSN	:	69906365
	Jenjang Pendidikan	:	PAUD
	Status Sekolah	:	Swasta
	Alamat Sekolah	:	Jalan Purnama Ujung, No.04
	Akreditasi	:	B
	Kode Pos	:	28452
	Kelurahan/Desa	:	Pandau Jaya
	Kecamatan	:	Siak Hulu
	Kabupaten/Kota	:	Kampar
	Propinsi	:	Riau
	Negara	:	Indonesia
2.	Data Pelengkap		
	Status Kepemilikan	:	Yayasan
	SK Izin Operasional	:	420/p dan k – PAUD / 1080.
	Tgl SK izin Operasional	:	4 Februari 2015
	Nama kepala sekolah	:	Heni Nurliani, S.Pd
	Luas Tanah Milik (M2)	:	368 m <sup>2</sup>
	Nama Wajib Pajak	:	Yayasan Lembaga Pendidikan Sakinah

<b>3.</b>	<b>Kontak Sekolah</b>		
	NO Telepon	:	0813-7843-6270
	Nomor Fax	:	-
	Email	:	-
	Website	:	-
<b>4.</b>	<b>Data periodic</b>		
	Waktu penyelenggaraan	:	Pagi
	Bersedia menerima bos	:	Ya
	Sertifikasi ISO	:	-
	Sumber listrik	:	PLN
	Akses internet	:	-
	Akses internet alternative	:	-

### 3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

#### a. VISI

“Mewujudkan/menyelenggarakan sebuah lembaga pendidikan bernuansa Islami, Kreatif dan berprestasi menjadikan TK Islam Sakinah terkemuka dan berkesinambungan”

#### b. MISI

- 1) Menciptakan anak kreatif melalui belajar yang menyenangkan
- 2) Mengenalkan Al-Qur'an dan Sunnah
- 3) Mendidik dan menanamkan budi pekerti untuk menciptakan anak yang beriman dan bertaqwa
- 4) Melatih sikap percaya diri dan menumbuhkan kemandirian anak

### c. Tujuan Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas guru sesuai dengan tuntunan program pelajaran yang bermutu
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya prestasi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan pra sekolah
- 3) Membentuk anak yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur
- 4) Menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan dasar

### 4. Sarana Sekolah

**Tabel 3. Gambaran Sarana**

Jenis Prasarana	Keterangan	Panjang	Lebar	Status Kepemilikan
Ruangan Kelas	A	6	6	Milik
Ruangan Kelas	B-1	6	6	Milik
Ruangan Kelas	B-2	6	6	Milik
Ruangan Kelas	B-3	6	6	Milik
Kantor kepala sekolah	Pakai	3	3	Milik
WC di dalam Kelas B-2	Pakai	2	2	Milik
WC di dalam Kelas B-3	Pakai	2	2	Milik
WC umum	Pakai	2	2	Milik
Pendopo	Pakai	3	5	Milik
Ruang Guru	Pakai	3	3	Milik

## B. Hasil Penelitian

### 1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan (*Pretest*)

Hasil observasi pada kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa karakter positif siswa masih rendah. Pada penelitian ini untuk mengetahui karakter siswa di awal yaitu dengan melakukan observasi mengenai karakter siswa dengan pedoman instrumen pendidikan karakter. Pengamatan ini dirasa peneliti penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa sebelum dilakukannya tindakan.

Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan, maka diperoleh beberapa data sebagai berikut:

**Tabel 4. Observasi Pre Test Indikator Jujur**

NO	NAMA	JUJUR			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Jujur kriteria Belum Berkembang (BB) ada 8 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Jujur ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel 5. Observasi Pre Test Indikator Cerdas**

NO	NAMA	CERDAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Cerdas kriteria Belum Berkembang (BB) ada 7 orang siswa dan kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 1 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Cerdas ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel 6. Observasi Pre Test Indikator Adil**

NO	NAMA	ADIL			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Adil kriteria Belum Berkembang (BB) ada 8 orang siswa dan dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Adil ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 7 Observasi Pre Test Indikator Kerjasama**

NO	NAMA	KERJASAMA			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Kerjasama kriteria Belum Berkembang (BB) ada 5 orang siswa sedangkan kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 3 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Kerjasama ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 8 Observasi Pre Test Indikator Tegas**

NO	NAMA	TEGAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Tegas kriteria Belum Berkembang (BB) ada 8 orang siswa dan dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Tegas ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 9 Observasi Pre Test Indikator Berdaya Imajinasi**

NO	NAMA	BERDAYA IMAJINASI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Berdaya Imajinasi kriteria Belum Berkembang (BB) ada 8 orang siswa dan dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berdaya imajinasi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 10 Observasi Pre Test Indikator Berambisi**

NO	NAMA	BERAMBISI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI		<input type="checkbox"/>		
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Berambisi kriteria Belum Berkembang (BB) ada 7 orang siswa sedangkan kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 1 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berambisi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 11 Observasi Pre Test Indikator Berani**

NO	NAMA	BERANI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA		<input type="checkbox"/>		
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Berani Belum Berkembang (BB) ada 4 orang siswa sedangkan kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 4 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berani ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat kaarakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 12 Observasi Pre Test Indikator Perhatian**

NO	NAMA	PERHATIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE		<input type="checkbox"/>		
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa kondisi awal *pretest* pada indikator Perhatian Belum Berkembang (BB) ada 6 orang siswa sedangkan kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 2 orang siswa dan belum ada siswa yang

mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Perhatian ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

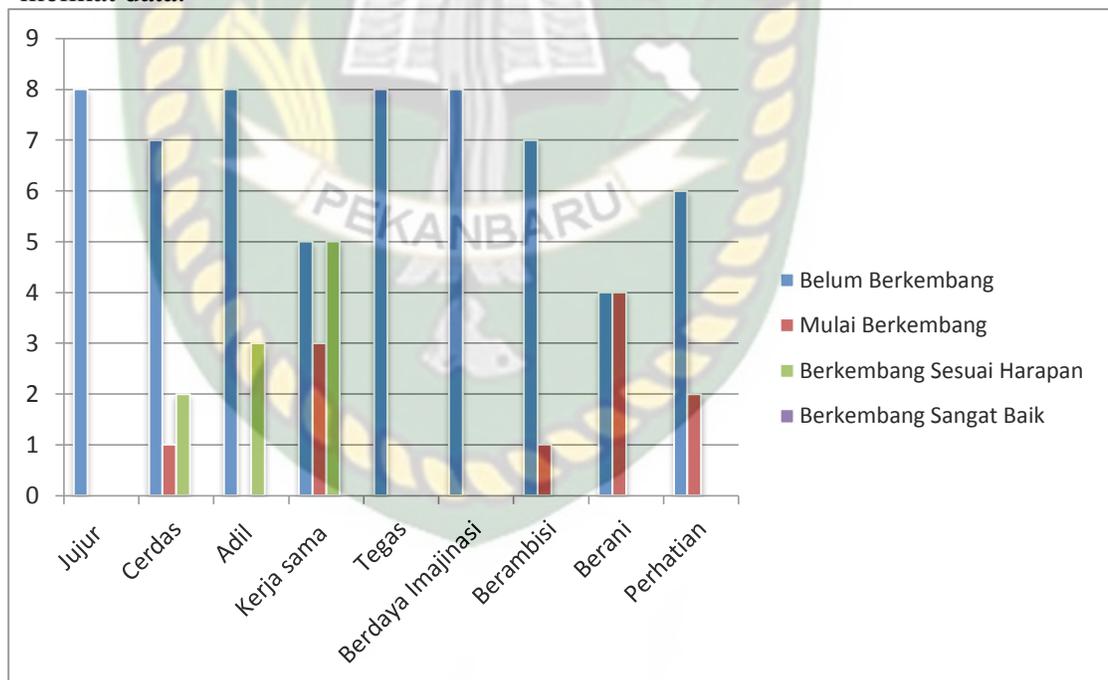
**Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Obsevasi Kondisi Awal (Pre Test)**

No	Instrument	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Jujur	8	100						
2.	Cerdas	7	87,5	1	12,5				
3.	Adil	8	100						
4.	Kerjasama	5	62,5	3	37,5				
5.	Tegas	8	100						
6.	Berdaya Imajinasi	8	100						
7.	Berambisi	7	87,5	1	12,5				
8.	Berani	4	50	4	50				
9.	Perhatian	6	75	2	25				

Berdasarkan data nilai-nilai karakter siswa sebelum dilakukannya tindakan yaitu pada kondisi awal tahapan pretest yaitu pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentasi 0%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 0%, kriteria Mulai Berkembang (MB) pada indikator Cerdas ada 1 orang siswa dengan persentase (12,5%), Kerjasama ada 3 orang siswa dengan persentase (37,5%), Berambisi ada 1 orang siswa dengan persentase (12,5%), Berani ada 4 orang siswa dengan persentase (50%), dan Perhatian ada 2

orang siswa dengan persentase (25%). Sedangkan kriteria Belum Berkembang (BK) pada indikator Jujur ada 8 orang siswa dengan persentase (100%), Cerdas ada 7 orang siswa dengan persentase (87,5%), Adil ada 8 orang siswa dengan persentase (100%), Kerjasama 5 orang siswa dengan persentase (62,5%), Tegas 8 orang siswa dengan persentase (100%), Berdaya Imajinasi 8 orang siswa dengan persentase (100%), Berambisi 7 orang siswa dengan persentase (87,5%), Berani 4 orang siswa dengan persentase (50%), dan Perhatian 6 orang siswa dengan persentase (75%).

Berikut keterangan dalam bentuk diagram untuk mempermudah pembaca melihat data:



Merujuk pada hasil pretest, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter siswa masih sangat rendah. Data di atas merupakan data awal sebelum

dilakukannya tindakan penelitian yang akan digunakan untuk perbandingan peningkatan pendidikan karakter siswa setelah diberikannya tindakan pada tahapan Siklus I.

## 2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

### a. Perencanaan Siklus

Sebelum dilakukannya tindakan pada Siklus I sebelumnya peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan di luar kelas, antara lain:

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian ini peneliti susun dengan menyesuaikan beberapa indikator yang sesuai dengan tema dan sub etema sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Pembelajaran dilakukan seperti biasa, dalam pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada kegiatan awal karena berhubungan dengan kegiatan fisik.

2) Menyiapkan media berupa *gacuk (ucak)*

3) Menyiapkan lembar observasi berupa instrument penelitian

4) Kamera *Handphone* sebagai alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

## b. Tindakan dan Pengamatan

### 1) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 Oktober 2020 dengan tema lingkunganku. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1:

#### a) Kegiatan Awal

Melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah didampingi peneliti, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti mengajak siswa untuk beryanyi serta bercakap-cakap mengenai apapun yang anak ketahui tentang tema dan sub tema yang dipelajari pada saat itu. Kemudian peneliti mengajak siswa keluar kelas membuat sebuah barisan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan. Untuk mengkonduisikan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Kemudian peneliti menjelaskan cara bermain engklek dan peneliti memberikan contoh mempraktekkannya kepada siswa agar lebih dimengerti oleh siswa. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain

terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa bermain kemudian anak diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu anak kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Peneliti mendemonstrasikan permainan yang akan dilakukan sembari siswa menyiapkan beberapa perlengkapan yang akan siswa gunakan untuk memulai kegiatan. Terdapat tiga kegiatan yang akan siswa lakukan yaitu, siswa diberikan tugas untuk meniru huruf yang akan peneliti tulis dipapan tulis. Kegiatan kedua siswa diberi tugas menebalkan angka, siswa menggambar bebas anggota keluarga. Kegiatan ketiga yaitu siswa menghubungkan bentuk wajah anggota keluarga pada lembar kerja anak (LKA).

c) Penutup

Peneliti mengajak siswa menyanyi bersama-sama guna mengkondisikan suasana kelas. Kemudian peneliti mengulang

kembali kegiatan yang telah dilakukan siswa dari kegiatan awal, kegiatan inti dan peneliti juga memberikan pertanyaan kepada siswa terkait pembelajaran yang telah siswa lakukan di sekolah. Peneliti memberikan motivasi kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman kepada guru.

## 2) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Oktober 2020 masih dengan tema lingkunganku. Berikut merupakan deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 2:

### a) Kegiatan Awal

Seperti biasanya sebelum masuk siswa melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti mengajak siswa untuk beryanyi bersama dan bercakap-cakap. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas membuat barisan untuk melakukan pemanasan sebelum memulai permainan. Untuk mengkondusifkan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Kemudian peneliti kembali mengingatkan cara bermain engklek dan peneliti

memberikan contoh mempraktekkannya kepada siswa agar lebih dimengerti oleh siswa. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa bermain kemudian anak diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu anak kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Seperti biasanya ada tiga macam kegiatan yang dilakukan anak setiap harinya. Kegiatan inti yang pertama yaitu membilang benda. Peneliti sebelumnya mencontohkan cara membilang benda kepada anak menggunakan benda-benda yang ada di sekitar anak. Kemudian anak bersama-sama membilang benda-benda yang ditunjuk oleh peneliti. Kegiatan kedua yaitu, pemberian tugas menggunting pola geometri. Peneliti mencontohkan kepada siswa cara memegang gunting dan mengajarkan cara menggunting yang benar dan aman. Kegiatan

ketiga yaitu siswa meniru huruf yang membentuk namanya masing-masing.

c) Penutup

Setelah istirahat siswa kembali masuk kedalam kelas, peneliti mengajak anak untuk membereskan sisa makanan yang dimakan anak setelah anak istirahat. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian peneliti membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa serta memberi motivasi atau penguatan kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman bersama semua guru.

3) Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan 3

Petemuan 3 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 23 Oktober 2020 masih dengan tema lingkunganku. Berikut deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran Siklus I Pertemuan 3:

a) Kegiatan Awal

Sebelum masuk siswa melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti

mengajak siswa untuk beryanyi bersama dan bercakap-cakap. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas membuat barisan untuk melakukan pemanasan sebelum memulai permainan. Untuk mengkondusifkan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Kemudian peneliti kembali mengingatkan cara bermain engklek dan peneliti memberikan contoh mempraktekkannya kepada siswa agar lebih dimengerti oleh siswa. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa bermain kemudian anak diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu anak kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Seperti biasa, pada kegiatan inti peneliti menyiapkan tiga kegiatan. Kegiatan inti yang pertama siswa diberi tugas menarik garis untuk menghubungkan gambar mobil dengan gunung.

Peneliti mengarahkan siswa cara menarik garis. Kegiatan kedua yaitu, siswa belajar mengikat tali sepatu dengan alat peraga yang sebelumnya sudah dibuat oleh peneliti. Peneliti mencontohkan dan mengarahkan anak cara mengikat tali sepatu yang benar. Kegiatan inti ketiga yaitu, guru mengajak anak untuk menyiram tanaman yang ada dilingkungan sekolah.

c) Penutup

Setelah istirahat siswa kembali masuk ke dalam kelas, peneliti mengajak anak untuk membereskan sisa makanan yang dimakan anak setelah anak istirahat. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian peneliti membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa serta memberi motivasi atau penguatan kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman bersama semua guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di setiap pertemuan peneliti memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel. 14 Observasi Siklus I Indikator Jujur**

NO	NAMA	JUJUR			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Jujur terdapat 5 orang siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), sedangkan pada kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 3 orang siswa dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Jujur ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 15 Observasi Siklus I Indikator Cerdas**

NO	NAMA	CERDAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI		<input type="checkbox"/>		
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE		<input type="checkbox"/>		
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Cerdas terdapat 2 orang siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), 5 orang siswa pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan 1 orang siswa pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan belum ada siswa pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Cerdas ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 16 Observasi Siklus I Indikator Adil**

NO	NAMA	ADIL			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN	<input type="checkbox"/>			
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN	<input type="checkbox"/>			
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Adil terdapat 7 orang siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), dan terdapat 1 orang siswa pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Adil ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 17 Observasi Siklus I Indikator Kerjasama**

NO	NAMA	KERJASAMA			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI		<input type="checkbox"/>		
3.	SA			<input type="checkbox"/>	
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE		<input type="checkbox"/>		
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Kerjasama terlihat sudah tidak ada lagi siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), dan pada kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat peningkatan yaitu ada 5 orang siswa, sedangkan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang siswa. Yang menjadi penilaian pada indikator Kerjasama ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 18 Observasi Siklus I Indikator Tegas**

NO	NAMA	TEGAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA		<input type="checkbox"/>		
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Tegas kriteria Belum Berkembang (BB) ada 1 orang siswa, kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 4 orang siswa dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang siswa, dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Tegas ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 19 Observasi Siklus I Indikator Berdaya Imajinasi**

NO	NAMA	BERDAYA IMAJINASI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI	<input type="checkbox"/>			
3.	SA	<input type="checkbox"/>			
4.	KA	<input type="checkbox"/>			
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE	<input type="checkbox"/>			
8.	NL	<input type="checkbox"/>			

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Berdaya imajinasi kriteria Belum Berkembang (BB) ada 6 siswa dan pada kriteria Mulai Berkembang (MB) 2 orang siswa. dan belum ada siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berdaya imajinasi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 20 Observasi Siklus I Indikator Berambisi**

NO	NAMA	BERAMBISI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN		<input type="checkbox"/>		
2.	FI		<input type="checkbox"/>		
3.	SA		<input type="checkbox"/>		
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI	<input type="checkbox"/>			
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL			<input type="checkbox"/>	

Berdasarkan observasi pada Siklus I indikator Berambisi kriteria Belum Berkembang (BB) ada 1 orang siswa, kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 5 orang siswa dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 orang siswa, namun belum ada siswa yang mencapai pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berambisi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 21 Observasi Siklus I Indikator Berani**

NO	NAMA	BERANI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI		<input type="checkbox"/>		
3.	SA		<input type="checkbox"/>		
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE		<input type="checkbox"/>		
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan indikator Berani pada Siklus I tidak ditemukan siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 6 orang siswa dan kriteria Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) ada 2 orang siswa, namun masih belum ada siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berani ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 22 Obsevasi Siklus I Indikator Perhatian**

NO	NAMA	PERHATIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI			<input type="checkbox"/>	
3.	SA		<input type="checkbox"/>		
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN		<input type="checkbox"/>		
7.	LE		<input type="checkbox"/>		
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan indikator Perhatian Siklus I ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), pada kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 6 orang siswa, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 orang siswa, namun masih belum ada siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Perhatian ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

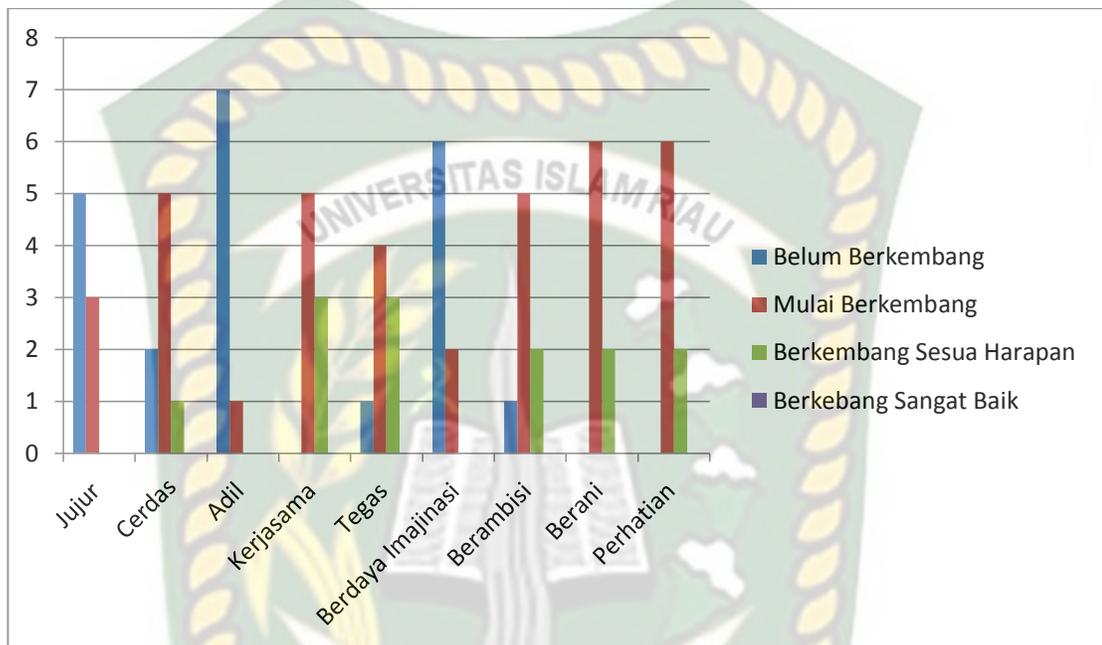
Melihat adanya perubahan yang signifikan dari beberapa indikator, untuk melihat adanya perubahan sebelum dilakukannya tindakan dengan Siklus I berikut rekapitulasi hasil observasi tindakan kelas pada Siklus I:

**Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Siklus 1**

No	Instrument	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Jujur	5	62,5	3	37,5				
2.	Cerdas	2	25	5	62,5	1	12,5		
3.	Adil	7	87,5	1	12,5				
4.	Kerjasama			5	62,5	3	37,5		
5.	Tegas	1	12,5	4	50	3	37,5		
6.	Berdaya Imajinasi	6	75	2	25				
7.	Berambisi	1	12,5	5	62,5	2	25		
8.	Berani			6	75	2	25		
9.	Perhatian			6	75	2	25		

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat peningkatan dari sebelum dilakukannya tindakan pada setiap indikator pendidikan karakter. Pada Siklus I ini kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) belum menunjukkan adanya peningkatan, sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada indikator Cerdas ada 1 orang siswa (12,5%), Kerjasama ada 3 orang siswa (37,5%), Tegas ada 3 orang siswa (37,5%), Berambisi 2 orang siswa (25%), Berani 2 orang siswa (25%), Perhatian 2 orang siswa (25%). Kriteria Mulai Berkembang (MB) pada indikator Jujur ada 3 orang siswa (37,5%), Cerdas 5 orang siswa (62,5%), Adil 1 orang siswa (12,5%), Kerjasama 5 orang siswa (62,5%), Tegas 4 orang siswa (50%), Berdaya Imajinasi 2 orang siswa (25%), Berambisi 5 orang siswa (62,5%), Berani 6 orang siswa (75%), Perhatian 6 orang siswa (75%). Kriteria Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan pada indikator Jujur ada 5 orang siswa

(62,5%), Cerdas 2 orang siswa (25%), Adil 7 orang siswa (87,5%), Tegas 1 orang siswa (12,5%), Berdaya Imajinasi 6 orang siswa (75%), Berambisi ada 1 orang siswa (12,5%). Untuk lebih jelas berikut merupakan diagram pada Siklus I



### c. Refleksi

Refleksi yang digunakan pada penelitian ini merupakan hasil penilaian dari tindakan yang dilakukan selama satu Siklus. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada Siklus I diperoleh hasil refleksi yakni sebagai berikut:

- 1) Pada saat bermain engklek masih banyak siswa yang kaku dan rata-rata siswa masih belum bisa berkata jujur
- 2) Beberapa siswa masih terburu-buru pada saat memulai permainan

- 3) Pada pertemuan 1 sampai 3 siswa senang dan antusias mengikuti permainan, namun beberapa siswa laki-laki masih ada yang belum bisa memperhatikan temannya bermain.

Berdasarkan dari hasil observasi pada kondisi awal dan Siklus I maka dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan, namun hasil observasi ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga peneliti perlu melakukan kembali tindakan serta perbaikan sesuai refleksi yang telah dibuat pada siklus II. Untuk memperbaiki serta mengoptimalkan hasil pembelajaran yang diperlukan pada Siklus II maka diperlukan beberapa langkah perbaikan, antara lain adalah:

- 1) Peneliti memberikan stimulasi kepada siswa agar tertarik melakukan permainan dengan cara yang benar sehingga lebih memudahkan untuk peneliti mengevaluasi.
- 2) Peneliti melakukan metode dan strategi pada Siklus II yang berbeda dari Siklus I, yaitu peneliti menerapkan peraturan bermain yang benar.
- 3) Peneliti memberikan reward apabila siswa dapat bermain dengan baik dan benar sesuai indikator selama kegiatan berlangsung yang berupa gambar bintang.

### 3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Silus II

#### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas Siklus II, peneliti melakukan kegiatan yang sama sebelumnya pada Siklus I antara lain:

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan menyesuaikan beberapa indikator yang sesuai dengan tema dan sub tema sesuai kurikulum sekolah. Pembelajaran tetap dilaksanakan seperti biasa, pada pelaksanaan tindakan dilakukan pada kegiatan awal karena berupa kegiatan fisik.

2) Menyiapkan media berupa *gacuk (ucak)*

3) Menyiapkan lembar observasi berupa instrumen penelitian

4) Kamera Handphone sebagai alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran

#### b. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

1) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 1

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin 09 November 2020 dengan tema binatang. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan 1:

a) Kegiatan Awal

Melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas

siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti mengajak siswa untuk beryanyi bersama dan bercakap-cakap. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas membuat barisan untuk melakukan pemanasan sebelum permainan. Untuk mengkondusifkan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Peneliti memberikan sedikit penjelasan serta pengarahan terkait peraturan permainan. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa bermain kemudian peneliti memberikan reward kepada siswa yang bermain dengan baik dan benar sesuai indikator yang diteliti oleh peneliti. Kemudian siswa diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu siswa kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Peneliti mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan sembari siswa menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan.

Ada tiga kegiatan yang akan dilakukan siswa. Kegiatan inti yang pertama yaitu siswa diberi kegiatan untuk menebalkan kata pada LKA. Kegiatan kedua siswa diberi tugas menebalkan angka, siswa menghitung jumlah binatang yang ada kemudian menebalkan angka di sampingnya. Kegiatan ketiga yaitu siswa menyusun *puzzle* gambar binatang.

c) Penutup

Setelah istirahat siswa kembali masuk kedalam kelas, peneliti mengajak anak untuk membereskan sisa makanan yang dimakan anak setelah anak istirahat. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian peneliti membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa serta memberi motivasi atau penguatan kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman bersama semua guru.

## 2) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 2

Siklus II pertemuan 2 dilakukan pada hari Rabu 11 November 2020 masih dengan tema binatang. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan 2:

### a) Kegiatan Awal

Seperti biasanya sebelum masuk siswa melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti mengajak siswa untuk beryanyi bersama dan bercakap-cakap. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas membuat barisan untuk melakukan pemanasan sebelum memulai permainan. Untuk mengkonduksifkan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Kemudian peneliti kembali mengingatkan cara bermain engklek dan peneliti memberikan contoh mempraktekkannya kepada siswa agar lebih dimengerti oleh siswa. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa bermain kemudian peneliti memberikan reward

kepada siswa yang bermain dengan baik dan benar sesuai indikator yang diteliti oleh peneliti. Kemudian siswa diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu siswa kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Seperti biasanya ada tiga macam kegiatan yang dilakukan anak setiap harinya. Kegiatan inti yang pertama yaitu membuat telur ayam dengan kertas origami dan tangkai es krim. Kegiatan kedua yaitu, membuat kolase dengan pola gambar domba menggunakan kapas. Kegiatan ketiga yaitu menarik garis mencari jejak makanan sapi

c) Penutup

Setelah istirahat siswa kembali masuk kedalam kelas, peneliti mengajak anak untuk membereskan sisa makanan yang dimakan anak setelah anak istirahat. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian peneliti membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa serta memberi motivasi atau penguatan kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman bersama semua guru.

### 3) Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan 3

Siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Jum'at 13 November 2020 masih dengan tema binatang. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan 3:

#### a) Kegiatan Awal

Sebelum masuk siswa melakukan kegiatan *Morning Time*, siswa baris-berbaris di halaman sekolah sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas siswa bergantian untuk berwudhu kemudian Sholat Dhuha berjamaah, setelah selesai Sholat seperti biasa siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran, peneliti mengajak siswa untuk beryanyi bersama dan bercakap-cakap. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas membuat barisan untuk melakukan pemanasan sebelum memulai permainan. Untuk mengkondusifkan siswa guru melakukan berbagai macam tepuk-tepukan. Kemudian peneliti kembali mengingatkan cara bermain engklek dan peneliti memberikan contoh mempraktekkannya kepada siswa agar lebih dimengerti oleh siswa. Siswa kemudian membuat lingkaran untuk melakukan hompimpa (*Suit*) untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, sementara itu siswa lainnya diminta untuk menunggu dan berbaris di samping lapangan sambil menyemangati teman yang bermain. Setelah semua siswa

bermain kemudian peneliti memberikan reward kepada siswa yang bermain dengan baik dan benar sesuai indikator yang diteliti oleh peneliti. Kemudian siswa diajak untuk membentuk lingkaran melakukan pendinginan. Setelah itu siswa kembali masuk kedalam kelas dengan berbaris seperti kereta api. Siswa kemudian diberi waktu untuk istirahat minum. Setelah semuanya stabil peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran sesuai RKH.

b) Kegiatan Inti

Sebelumnya peneliti mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan sembari siswa menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan. Ada tiga kegiatan yang akan dilakukan siswa. Kegiatan inti yang pertama yaitu peneliti mengajak siswa untuk membuat anak ayam dengan menjiplak telapak tangan dan telapak kaki menggunakan cat. Kegiatan kedua siswa diajak untuk menirukan suara serta gerakan binatang peliharaan dirumah. Kegiatan ketiga yaitu siswa menebalkan kata “Kucing”

c) Penutup

Setelah istirahat siswa kembali masuk kedalam kelas, peneliti mengajak anak untuk membereskan sisa makanan yang dimakan anak setelah anak istirahat. Peneliti mengajak anak

untuk bernyanyi bersama agar suasana kelas menjadi kondusif. Kemudian peneliti membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab kepada siswa serta memberi motivasi atau penguatan kepada semua siswa. Siswa bersiap-siap untuk pulang dan berdo'a sebelum pulang serta bersalaman bersama semua guru.

Dari hasil pengamatan dalam proses tindakan Siklus II siswa TK Islam Sakinah sudah menunjukkan pencapaian yang baik, hasil dari pengamatan ini dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel. 24 Observasi Siklus II Indikator Jujur**

NO	NAMA	JUJUR			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI			<input type="checkbox"/>	
3.	SA			<input type="checkbox"/>	
4.	KA		<input type="checkbox"/>		
5.	RI		<input type="checkbox"/>		
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan dari tabel indikator Jujur pada Siklus II sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), sedangkan pada kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 3 orang siswa dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat mencapai 5 orang siswa, dan belum ada siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Jujur ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 25 Observasi Siklus II Indikator Cerdas**

NO	NAMA	CERDAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA			<input type="checkbox"/>	
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN				<input type="checkbox"/>
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL			<input type="checkbox"/>	

Berdasarkan dari tabel di atas indikator Cerdas pada Siklus II tidak terdapat siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 5 orang siswa kemudian pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 3 orang siswa. Yang menjadi penilaian pada indikator Cerdas ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 26 Observasi Siklus II Indikator Adil**

NO	NAMA	ADIL			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI			<input type="checkbox"/>	
3.	SA			<input type="checkbox"/>	
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL		<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan tabel indikator Adil pada Siklus II ini sudah tidak ada lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), hanya 1 siswa pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 7 orang siswa, namun tidak ada siswa dengan kriteria Berkembang

Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Adil ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karkater siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 27 Observasi Siklus II Indikator Kerjasama**

NO	NAMA	KERJASAMA			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA				<input type="checkbox"/>
4.	KA				<input type="checkbox"/>
5.	RI				<input type="checkbox"/>
6.	AN				<input type="checkbox"/>
7.	LE				<input type="checkbox"/>
8.	NL				<input type="checkbox"/>

Berdasarkan pada indikator Kerjasama pada Siklus II ini sudah tidak ada lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun, pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat mencapai 8 orang siswa, yang artinya perkembangan kerjasama siswa pada indikator ini meningkat dengan sangat baik. Yang menjadi penilaian pada indikator Kerjasama ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 28 Obsevasi Siklus II Indikator Tegas**

NO	NAMA	TEGAS			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA				<input type="checkbox"/>
4.	KA				<input type="checkbox"/>
5.	RI				<input type="checkbox"/>
6.	AN				<input type="checkbox"/>
7.	LE				<input type="checkbox"/>
8.	NL			<input type="checkbox"/>	

Berdasarkan indikator Tegas pada Siklus II ini sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Sedangkan, dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 orang siswa, dan ada 7 orang siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Tegas ini hanya berlaku dalam penelitian ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 29 Observasi Siklus II Indikator Berdaya Imajinasi**

NO	NAMA	BERDAYA IMAJINASI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN			<input type="checkbox"/>	
2.	FI			<input type="checkbox"/>	
3.	SA			<input type="checkbox"/>	
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL				<input type="checkbox"/>

Berdasarkan tabel indikator Berdaya Imajinasi Siklus II ini sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Namun pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terjadi peningkatan dengan mencapai 7 orang siswa, dan 1 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang menjadi penilaian pada indikator Berdaya imajinasi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 30 Observasi Siklus II Indikator Berambisi**

NO	NAMA	BERAMBISI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA				<input type="checkbox"/>
4.	KA				<input type="checkbox"/>
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN				<input type="checkbox"/>
7.	LE				<input type="checkbox"/>
8.	NL			<input type="checkbox"/>	

Berdasarkan hasil observasi Siklus II indikator Berambisi ini sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) serta Mulai Berkembang (MB). Namun peningkatan terjadi pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan mencapai 2 orang siswa, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan mencapai 6 orang siswa. Yang menjadi penilaian pada indikator Berambisi ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 31 Observasi Siklus II Indikator Berani**

NO	NAMA	BERANI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA				<input type="checkbox"/>
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI				<input type="checkbox"/>
6.	AN				<input type="checkbox"/>
7.	LE				<input type="checkbox"/>
8.	NL				<input type="checkbox"/>

Berdasarkan observasi Siklus II pada indikator Berani sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) serta Mulai Berkembang (MB). Namun, peningkatan terjadi pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan yang mencapai 1 orang siswa, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 7 orang siswa. Yang menjadi penilaian pada indikator Berani ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek.

**Tabel. 32 Observasi Siklus II Indikator Perhatian**

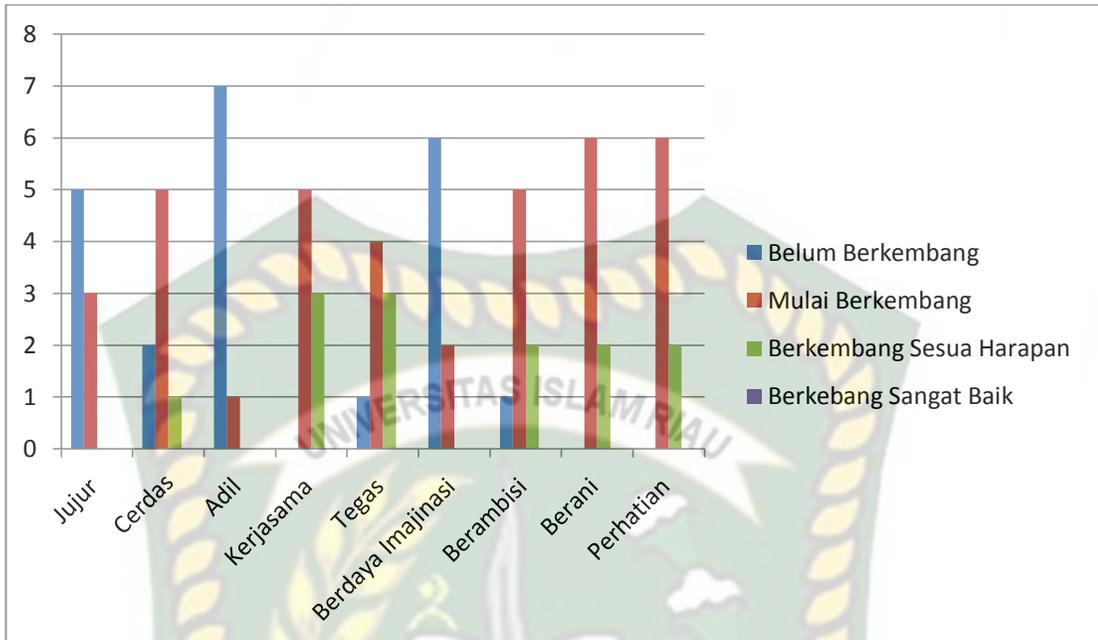
NO	NAMA	BERANI			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	QN				<input type="checkbox"/>
2.	FI				<input type="checkbox"/>
3.	SA				<input type="checkbox"/>
4.	KA			<input type="checkbox"/>	
5.	RI			<input type="checkbox"/>	
6.	AN			<input type="checkbox"/>	
7.	LE			<input type="checkbox"/>	
8.	NL			<input type="checkbox"/>	

Berdasarkan hasil observasi Siklus II indikator Perhatian sudah tidak ditemukan lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) serta Mulai Berkembang (MB) dan siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 5 orang siswa serta pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang siswa. Yang menjadi penilaian pada indikator Perhatian ini hanya berlaku dalam penelitian ini saja guna mengetahui sejauh mana tingkat karakter positif siswa dalam permainan tradisional engklek. Berikut merupakan rekapitulasi hasil observasi tindakan kelas Siklus II:

**Tabel 33.Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Siklus II**

No	Instrument	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Jujur			3	37,5	5	62,5		
2.	Cerdas					5	62,5	3	37,5
3.	Adil			1	12,5	7	87,5		
4.	Kerjasama							8	100
5.	Tegas					1	12,5	7	87,5
6.	Berdaya Imajinasi					7	87,5	1	12,5
7.	Berambisi					2	25	6	75
8.	Berani					1	12,5	7	87,5
9.	Perhatian					5	62,5	3	37,5

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat peningkatan ketercapaian indikator pendidikan karakter siswa pada Siklus II. Pada Siklus ini kriteria berkembang sangat baik indikator cerdas 3 orang siswa (37,5%), kerjasama 8 orang siswa (100%), tegas 7 orang siswa (87,5%), berdaya imajinasi ada 1 orang siswa (12,5%), berambisi 6 orang siswa (75%), berani 7 orang siswa (87,5%), dan terakhir pada indikator perhatian ada 3 orang siswa (37,5%). Kriteria berkembang sesuai harapan juga terjadi peningkatan dengan indikator jujur ada 5 orang siswa (62,5%), cerdas 5 orang siswa (62,5%), adil 7 orang siswa (87,5%), tegas 1 orang siswa (12,5%), berdaya imajinasi 7 orang siswa (87,5%), berambisi 2 orang siswa (25%), berani 1 orang siswa (12,5%) dan pada indikator perhatian ada 5 orang siswa (62,5%). Sedangkan pada kriteria mulai berkembang indikator jcerdas ada 3 orang siswa (37,5%), dan adil 1 orang siswa (12,5%), dan tidak ada siswa dengan kriteria belum berkembang. Hasil observasi ini dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



### c. Refleksi

Pada Siklus II pelaksanaan tindakan sebagai bahan evaluasi peneliti berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan. Peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter siswa melalui permainan tradisional ini telah menunjukkan keberhasilan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II.

**Tabel. 34 Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Kelas Kondisi Awal (Pretest), Siklus I dan Siklus II**

No	Instrument	Kondisi Awal (Pretest)								Siklus I								Siklus II							
		BB		MB		BSH		BSB		BB		MB		BSH		BSB		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Jujur	8	100	-	-	-	-	-	-	5	62,5	3	37,5	-	-	-	-	-	-	3	37,5	5	62,5	-	-
2.	Cerdas	7	87,5	1	12,5	-	-	-	-	2	25	5	62,5	1	12,5	-	-	-	-	-	-	5	62,5	3	37,5
3.	Adil	8	100	-	-	-	-	-	-	7	87,5	1	12,5	-	-	-	-	-	-	1	12,5	7	87,5	-	-
4.	Kerjasama	5	62,5	3	37,5	-	-	-	-	-	-	5	62,5	3	37,5	-	-	-	-	-	-	-	-	8	100
5.	Tegas	8	100	-	-	-	-	-	-	1	12,5	4	50	3	37,5	-	-	-	-	-	-	1	12,5	7	87,5
6.	Berdaya Imajinasi	8	100	-	-	-	-	-	-	6	75	2	25	-	-	-	-	-	-	-	-	7	87,5	1	12,5
7.	Berambisi	7	87,5	1	12,5	-	-	-	-	1	12,5	5	62,5	2	25	-	-	-	-	-	-	2	25	6	75
8.	Berani	4	50	4	50	-	-	-	-	-	-	6	75	2	25	-	-	-	-	-	-	1	12,5	7	87,5
9.	Perhatian	6	75	2	25	-	-	-	-	-	-	6	75	2	25	-	-	-	-	-	-	5	62,5	3	37,5

Berdasarkan dari tabel hasil rekapitulasi observasi di atas terjadi perbedaan peningkatan dari kondisi awal (pretest), siklus I dan siklus II. pada kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan hasil pretest pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan presentase 0%, selanjutnya pada Siklus I pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan presentase 0%, sedangkan pada Siklus II kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terjadi peningkatan pada indikator cerdas sebanyak 37,5%, kerjasama sebanyak 100%, tegas sebanyak 87,5%, berdaya imajinasi sebanyak 12,5%, berambisi sebanyak 75%, berani sebanyak 87,5% dan indikator perhatian sebanyak 37,5%.

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

### C. Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan di TK Islam Sakinah ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan dengan dua Siklus yaitu, pada Siklus I dan Siklus II dimana pada setiap Siklusnya diadakan tiga kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter di TK Islam Sakinah Siak Hulu dapat di tingkatkan melalui permainan tradisional engklek. Hasil penelitian pada setiap tahapan-tahapan yang sudah disiapkan menunjukkan hasil yang sangat positif dan sangat jelas peningkatannya pada masing-masing indikator. Dimulai pada tahapan kondisi awal (*pretest*), Siklus I dan Siklus II telah memenuhi syarat indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu 80%. Harapan besar dari penelitian ini menjadi sebuah acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Kesembilan indikator yang digunakan peneliti, yaitu jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani dan perhatian. Peningkatan ketercapaian pada Indikator Jujur (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu mengikuti aturan yang berlaku, tidak curang, tidak berbohong dan dapat dipercaya. (Jannah,dkk. 2018) nilai jujur pada permainan engklek ini dimana pemain tidak boleh menginjak ataupun keluar dari garis yang sudah ditentukan. Dari hasil observasi sebelum adanya tindakan (*Pretest*) indikator Jujur siswa masih pada kriteria Belum Berkembang (BB), standar ini tergolong masih sangat rendah dengan prosentase (100%), sedangkan pada Siklus I terdapat 5 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang

(BB) dan 3 orang siswa meningkat pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan ini juga masih tergolong rendah dengan hanya ada 3 siswa yang meningkat ke kriteria Mulai Berkembang (MB), pada Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dibuktikan dengan tidak adanya lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), dan hanya ada 3 orang siswa pada kriteria Mulai Berkembang (MB), serta ada 5 orang siswa yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Nilai jujur dalam pendidikan karakter sangat penting diajarkan kepada anak sejak usia dini sebagai bekal untuk kehidupan anak di masa yang akan datang. Sejalan dengan pemaparan menurut Ibung (2009 dalam Rahmawati, 2015) kejujuran merupakan sebuah kemampuan untuk mengakui perasaan atau pemikiran maupun tindakan seseorang kepada orang lain. Selain itu kejujuran menjadi sangat penting karena dengan mengakui apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan sebagaimana adanya seseorang dapat terhindar dari rasa bersalah yang timbul dari kebohongan yang dilakukan. Sedangkan menurut Kemendiknas (dalam Rahmawati, 2015) memaparkan bahwa nilai dari pendidikan karakter yang perlu dijalankan salah satunya merupakan kejujuran. Jujur merupakan sikap yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan maupun pekerjaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jujur merupakan sikap ataupun sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sungguh-sungguh dan apa adanya tanpa ada ditambah maupun dikurang. Jadi jika sifat jujur ditanamkan kepada anak sejak dini, maka sifat tersebut akan melekat di dalam diri anak hingga

dewasa kelak, serta tindakan yang dilakukan anak selalu dalam koridor kebenaran dan kejujuran.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Cerdas (Syarofah, 2010), dimana siswa dengan tajam pemikiran dan mudah mengerti. Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) indikator Cerdas pada kriteria Belum Berkembang (BB) mencapai 7 orang siswa dan hanya ada 1 orang siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini juga tergolong sangat rendah. sedangkan pada Siklus I terdapat 2 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), 5 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan meningkat dengan adanya 1 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) standar ini juga masih tergolong rendah. pada Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dibuktikan dengan tidak adanya lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) namun peningkatan ini ditandai dengan adanya 5 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 siswa dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Masa *golde age* merupakan masa emas yang dimana seluruh perkembangan anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang optimal, stimulasi yang baik penting diberikan kepada anak agar semakin berkembang, rasa ingin tahunya semakin meningkat dan senantiasa mencari jawaban melalui eksplorasi. Pengembangan karakter cerdas merupakan tahapan penting bagi perkembangan anak usia dini, bahkan suatu hal yang mendasar bagi kesuksesan perkembangan pembentukan karakter selanjutnya. Sejalan dengan pemaparan Alimazar, (2012 dalam

Evitarini,2019) dimana salah satu kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam bermasyarakat dan hubungan sosial adalah memiliki karakter cerdas, dimana karakter ini penting untuk ditanamkan terutama sejak dini dalam diri anak, sehingga mampu menghasilkan kemampuan dalam diri yang sesuai dengan karakter bangsa.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Adil (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk tidak memihak dan tidak sewenang-wenang. Dalam permainan engklek disebut dengan nilai demokratis dilihat pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara musyawarah dan sukarela tanpa adanya paksaan dan merupakan keputusan bersama (Jannah, 2018). Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) Indikator Adil siswa masih pada kriteria Belum Berkembang (BB) ini menunjukkan standar ini masih tergolong sangat rendah, sedangkan pada Siklus I siswa dengan kriteria Belum Berkembang ada 7 orang dan 1 orang pada kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini juga masih rendah, namun pada Siklus II terjadi peningkatan dimana tidak adanya lagi siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB) dan hanya ada 1 orang dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) 7 orang siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Adil merupakan bentuk pengabdian manusia kepada sifat Allah (*Al-Adl*) yang berarti dapat meletakkan sesuatu pada tempatnya. (Pratiwi, 2017) Sifat adil merupakan suatu yang teguh, kukuh, yang tidak memihak kepada seseorang maupun golongan, berlaku adil ini dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu adil kepada Allah, diri sendiri, orang lain, dan makhluk lain (Halim, 2002 dalam Pratiwi, 2017).

Menurut pemaparan Aminuddin (1996 dalam Pratiwi, 2017) adil yaitu meletakkan sesuatu pada tempatnya, maksudnya adalah tidak memihak antara yang satu dengan yang lainnya dengan kata lain tindakannya itu berdasarkan kebenaran bukan mengikuti hawa nafsu. Dalam pendidikan karakter hedaknya sifat ini harus ditanamkan kepada siswa agar siswa dapat memahami seperti apa berperilaku adil terhadap sesama manusia, diri sendiri, makhluk lain dan juga kepada Allah.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Kerjasama (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk berkomunikasi yang baik, dan mampu melakukan kegiatan bersama-sama. Nilai pendidikan karakter bersahabat/komunikatif (Yaumi, 2014), merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Nilai Kerjasama pada indikator ini dilihat ketika permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih anak-anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya (Jannah, dkk, 2018). Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) terlihat ada 5 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan 3 orang dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini masih tergolong sangat rendah. Sedangkan pada Siklus I tidak terlihat adanya siswa pada kriteria Belum Berkembang (BB), dan meningkat menjadi 5 orang siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini juga masih tergolong rendah, dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan mencapai 3 orang siswa. Namun, peningkatan yang signifikan terjadi pada Siklus II terlihat tidak adanya lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) serta Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) pencapaian ini ditandai dengan adanya 8 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan standar ini tergolong sangat tinggi.

Menurut Puspita dan Syafrina, (2019) salah satu aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak anak usia dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan ini dapat diperoleh melalui sebuah proses sosialisasi terhadap lingkungan sekitar. Menurut Lwin, (2008 dalam Fauziddin, 2016) anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik dapat dilihat dari seberapa dekat anak itu bisa berteman atau bersahabat, seberapa mudah dia akrab dengan orang asing dan jarang memiliki konflik dengan temannya. Puspita dan Syafrina, (2019) dalam keterampilan sosial ini ada di dalamnya terdapat kemampuan kerjasama dimana bila kemampuan kerjasama ini jika tidak dapat dibiasakan dengan baik maka dikhawatirkan akan berakibat buruk pada proses masa diri anak, baik itu dalam bidang akademik maupun kehidupan sosial. Kerjasama menurut Yusuf Samsu, (2004 dalam Fauziddin, 2016) adalah “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”, yang artinya dapat diajak dalam menyelesaikan suatu (kegiatan) secara bersama dalam sebuah kelompok. Hurlock, (1978 dalam Fauziddin, 2016), kerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain, dalam proses ini anak dilatih untuk dapat menekan urusan pribadi dan mengutamakan kepentingan kelompok. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok untuk mencapai suatu perbuatan. Dimana setiap anak dilatih untuk lebih mengutamakan kepentingan kelompok dari pada kepentingan pribadi.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Tegas (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk bermain dengan pasti dan tidak ragu-ragu. Dari hasil

observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) siswa masih dalam kriteria Belum Berkembang (BB) standar ini tentunya masih tergolong sangat rendah. sedangkan pada Siklus I terjadi peningkatan yaitu hanya ada 1 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), 4 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 3 orang siswa mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ini juga masih tergolong rendah. Namun, peningkatan yang signifikan terjadi pada Siklus II dimana tidak ditemukannya lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB) melainkan adanya 1 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan standar ini tentunya tergolong sangat tinggi.

Indikator tegas ini dalam pendidikan karakter sama dengan indikator disiplin, pendidikan karakter disiplin ini seharusnya dikenalkan pada anak sejak dini, karena disiplin ini membiasakan diri mematuhi aturan atau kesepakatan yang ada dan melakukan perbuatan baik. Sejalan dengan Kostelnik,dkk, (dalam Aulina, 2013) disiplin merupakan sebuah perilaku sukarela yang menunjukkan keteraturan internal akan peraturan yang ada, dimana dapat dikatakan memiliki kedisiplinan jika dapat membedakan atau memahami perilaku yang benar dan yang salah serta dapat mentaati aturan dengan baik. Tujuan disiplin itu sendiri untuk membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga akan sesuai dengan peran yang ditetapkan oleh kelompok maupun tempat (Aulina, 2013).

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Berdaya Imajinasi (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk lebih kreatif, dan mampu

mengambarkan penjelasan yang diberikan. Dalam permainan ini tercermin pada saat pemain dituntut untuk lebih kreatif membuat gambar bidang engklek dan memanfaatkan benda-benda alam di sekitar lingkungan dan rasa ingin tahu ketika siswa mampu menyampaikan aturan yang diberikan dalam permainan dan siswa lain mendengarkan (Jannah, dkk, 2018). Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) siswa masih pada kriteria Belum Berkembang (BB) standar ini masih tergolong sangat rendah. Sedangkan pada Siklus I terdapat 6 siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan 2 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini juga menunjukkan hasilnya masih tergolong rendah. Namun, pada Siklus II terjadi peningkatan dengan tidak ditemukannya lagi siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) melainkan adanya 7 siswa dengan mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan hasil ini menunjukkan standar yang tergolong sangat tinggi.

Dalam pendidikan karakter ini tercantum dalam Indikator Kreatif, dimana pada anak usia dini kreativitas itu merupakan unsur yang paling penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik dimana ini sangat penting untuk kehidupan seseorang dimasa yang akan datang. Sejalan dengan pemaparan Samiawan, (2009 dalam Fakhriyani, 2016) kreativitas merupakan modifikasi sesuatu yang sudah ada sebelumnya menjadi konsep baru. Sedangkan menurut Munandar, (2009 dalam Fakhriyani, 2016) kreativitas merupakan hasil interaksi antar individu dan lingkungannya, kemampuan untuk embuat kombinasi

baru berdasarkan data, informasi, atau unsur yang sudah ada atau sudah dikenal. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan suatu yang baru atau sesuatu yang sudah ada sebelumnya mengubahnya menjadi konsep baru, menemukan langkah memecahkan masalah yang berbeda dan bahkan tidak bisa ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide baru yang belum pernah ada sebelumnya dan dapat melihat berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Berambisi (Syarofsh, 2010), dimana siswa harus mampu berkeinginan kuat dalam bermain. Dalam pendidikan karakter indikator ini sama dengan indikator kerja keras (Yaumi, 2014) dimana kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan sebuah upaya yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan maupun tugas dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) terdapat 7 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan 1 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) standar ini masih tergolong sangat rendah. Sedangkan pada Siklus I hanya ada siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB), 5 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 2 siswa pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) standar ini tergolong rendah. Namun, pada Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dimana tidak lagi ditemukan siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dan ditemukannya 2 siswa dengan Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

dan 6 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan keberhasilan ini tergolong pada standar sangat tinggi.

Sejalan dengan pemaparan Elfendri, dkk, (2012 dalam Mustikasari, 2017) mengatakan bahwa kerja keras merupakan sifat seorang yang tidak mudah putus asa, disertai dengan kemauan keras dalam berusaha untuk mencapai sebuah tujuan dan yang dicita-citakan. Sama halnya menurut Kesuma, dkk, (2011 dalam Mustikasari, 2017) mengatakan bahwa seseorang yang rela mengorbankan kehidupannya untuk mengubah garis kehidupannya melalui cara yang baik merupakan kerja keras/berambisi/berkeinginan kuat. Karakter ini penting ditanamkan kepada siswa agar siswa tidak dengan mudah untuk menyerah dalam melakukan apapun yang siswa ingin capai.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Berani (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk percaya diri saat mengikuti permainan. Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) terdapat 4 orang siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan 4 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) hasil ini masih tergolong rendah. Sedangkan pada Siklus I tidak ditemukan siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan ada 6 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) serta 2 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun, pada Siklus II terjadi peningkatan dimana tidak ditemukannya siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) melainkan ada 1 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 7 siswa dengan

kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan tingkat keberhasilan ini menunjukkan standar yang sangat tinggi.

Rasa berani dalam permainan ini yang dibutuhkan yaitu rasa percaya diri sebagaimana pemaparan William, (2002 dalam Priyatni, 2013) tentang rasa percaya diri merupakan perasaan mampu untuk melakukan sesuatu, orang yang percaya diri yaitu mereka yang yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki harapan yang nyata bahkan ketika harapa mereka tidak terwujud mereka tetap berpikir positif dan dapat menerimanya (Kemdikas, 2012 dalam Priyanti, 2013). Sejalan dengan pemapaan Carol Seefidt & Barbara A. Wasik, 2008 dalam Kintani & Endang, 2013) anak yang memiliki sikap percaya diri yang baik, umumnya adalah pribadi yang biasa yag mau belajar, dapat mengendalikan diri sendiri, dan berhubungan dengan orang lain secara efektif. Dapat disimpulkan bahwa sikap percaya diri pada diri seseorang yang memiliki konsep diri positif, memiliki keyakinan yang kuat pada dirinya, serta memiliki pengetahuan akurat pada kemampuan yang dimilikinya.

Selanjutnya peningkatan ketercapaian pada Indikator Perhatian (Syarofah, 2010), dimana siswa mampu untuk memperhatikan selama kegiatan berlangsung serta perduli dengan teman. Dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan (Pretest) dimana ada 6 siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan 2 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada Siklus I terlihat tidak ada siswa dengan kiteria Belum Berkembang (BB) melainkan ada 6 siswa dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 2 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun, pada siklus II terjadi lagi peningkatan yang signifikan dimana tidak terdapat

siswa dengan kriteria Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB) namun terdapat 5 siswa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 siswa dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) keberhasilan ini termasuk dalam golongan sangat tinggi.

Indikator perhatian ini dapat berkaitan dengan rasa ingin tahu dimana dalam pendidikan karakter sikap ini merupakan suatu tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang sedang dipelajari, dilihat, maupun didengar. Sejalan dengan pemaparan menurut Kemendikbud dalam Sahlan dan Teguh, 2012 dalam Silmi & Kusmarni, 2017) rasa ingin tahu merupakan sikap ataupun sebuah tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam serta luas dari sesuatu yang sedang dipelajari, dilihat serta didengar. Sedangkan menurut Hariyanto, 2012 dalam Silmi & Kusmarni, 2017) rasa ingin tahu merupakan sebuah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap peristiwa alam maupun sosial yang terjadi. Jadi, rasa ingin tahu merupakan sebuah emosi alami yang ada dalam diri setiap manusia dimana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih mendalam mengenai sesuatu yang dipelajari. Rasa ingin tahu inilah yang nantinya akan mendorong siswa untuk terus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui, jadi dengan mencari tahu itulah yang nantinya akan mendapat banyak informasi serta dapat menambah wawasan yang siswa itu punya.

Hal di atas menunjukkan bahwa dari hasil pada seluruh indikator pendidikan karakter jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani dan perhatian dalam permainan tradisional secara klasikal pada siklus II telah mencapai

ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan yaitu 80% dengan kata lain sudah berhasil dan mencapai standar nilai maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap cukup sampai pada Siklus II.

Hasil penelitian Kurniati, 2011 dalam Nur, 2013) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi dengan positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, megembangkan sikap, dan menghargai orang lain. Sejalan dengan pemaparan penelitian Iswinarti, 2010 dalam 2013) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan pada anak, nilai terapiutik itu diantaranya ada nilai deteksi dini anak yang bermasalah, nilai untuk perkembangan fisik, nilai kesehatan mental yang baik, nilai *problem solving*, serta nilai sosial pada anak. Permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan, karena secara tidak langsung ketika siswa bermain permainan ini mereka akan belajar dan memahami berbagai nilai-nilai karakter dan dapat menerapkan nilai-nilai karakter dikehidupan sehari-hari agar menjadi manusia yang berkarakter, serta mentaati norma-norma agama dan pancasila (Witasari, 2019).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Sakinah Siak Hulu selama dua Siklus, dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan karakter siswa dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan pada Siklus II. Pelaksanaan permainan engklek berjalan dengan sangat baik dan dilakukan dengan sesuai indikator pendidikan karakter. Dari kesembilan indikator yang digunakan peneliti, yaitu jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani dan perhatian terdapat peningkatan yang signifikan, yaitu pada tahap setiap Siklusnya dengan tingkat keberhasilan mencapai 80%, peningkatan keberhasilan itu dapat dilihat dengan membandingkan dari data nilai-nilai pendidikan karakter sebelum melakukan permainan engklek dan setelah melakukan permainan engklek. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek pada Siklus I ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter siswa kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan engklek di TK Islam Sakinah Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu 2019-2020.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil peneniltian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti, maka didapat beberapa saran terkait mengenai pendidikan karakter melalui permainan tradisional engklek, yaitu:

1. Bagi pihak sekolah perlu diadakan pelatihan kepada guru sebagai pemanfaatan sumber daya alam sebagai media yang ada untuk dipakai sebagai alat permainan yang menari bagi siswa.
2. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan permainan engklek sebagai alternatif untuk pendidikan karakter siswa, serta diharapkan guru untuk dapat memvariasikan permainan engklek dengan membentuk lapangan yang beraneka ragam dan cara bermain yang bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya permainan engkek bisa dikaitkan dengan upaya peningkatan beberapa aspek perkembangan lainnya, bukan hanya pendidikan karakter saja, seperti halnya aspek perkembangan kognitif, kemandirian, perkembangan sosial emosional atau rasa percaya diri siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2014). *Pembelajaran Nilai-nilai Karakter*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aulina, C. N. (2013). Penanaman disiplin pada anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 36-49.
- Evitarini, A. (2019). Pengembangan Karakter Cerdas melalui Bimbingan dan Konseling pada Anak Usia Dini di TK Islam Sarana Bhakti. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 1-9.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29-45.
- Fitriyanti, 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B Tk Budi Rahayu. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung :Alfabeta
- Jannah, R., & Mahdi, A. (2018). Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional Using Di Banyuwangi. *Prosiding Semnas PPM 2018*, 1(1), 1440-1450.
- Maryanti, (2014). Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah Kronggahan Gamping Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa, E. (2017). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 117-133.

- Nugraheni, S. (2015). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Prantoro, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Priyatni, E. T. (2013). Internalisasi karakter percaya diri dengan teknik scaffolding. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2).
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra*, 1(1), 40-46.
- Sujiono dan Yuliani, N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. *Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. [Google Scholar].
- Suryana, D. dan Mahyudin, N. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Suyadi dan Ulfah M. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Syarofah, B., Anisarahayu, S., & Setyaningrum, L. W. (2010). Permainan Tradisional Digunakan Untuk Membina Karakter Anak. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, (2).

- Thoyyibah, T., dan Hery, S. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Gagaksipat Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Surakarta: IAIN Surakarta.
- Wachid, N. (2019). *Implementasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Wahyu Mustika Sari, D., & Prayitno, H. J. (2017). *Muatan Karakter Kerja Keras Dan Jujur Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas XI Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Witasari, O. (2019). *PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK DIPONEGORO 140 RAWALO KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Kencana
- Yu'la, A.P. (2017). Peran Guru dalam Pelaksanaan Pendidikan Karakter di MI Nurul Huda Mendala Kecamatan Sirampog Kabupaten Brebes. *Skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Kencana.