

**MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI DI KOTA PATI****Ernita Lusiana**✉

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima September 2012

Disetujui Oktober 2012

Dipublikasikan
November 2012*Keywords:**behavioral***Abstract**

Based on the data about the level of corruption case in Indonesia, the problem of corruption become the big problem which has to be solved. One of the alternative way is through the education. There is one value that is important to build the anti-corruption character, it is the honesty value. The honesty value must be taught to the children since early. One of the media that can be used to implement the character education is through the method of children games. One of the games which can be used is traditional game which has developed in this country full of the country's culture. The aim of this research was to know whether the traditional game was effective or not to develop the children's character in region of Pati. This research used experimental method, pretest and posttest control group design. The population was the institution of one foundation which aged 5-6. The sample was taken from the random sampling technique. The first sample as the experimental group from TK Pertiwi 03 with 17 students. The second sample as the control group from TK Pertiwi 01 with 17 student. The analysis of t-test in posttest between the experimental group and control group, the result showed that t-count was 3.4897 > t-table was 2.120. the score of sig (2-tailed) < 0.05, meant 0.01 < 0.05. It showed that H_0 was rejected and H_a was accepted. The mean of posttest score improved from 40.1176 became 46.0588. The finding of the research showed that there was the difference understanding of honesty character between pretest and posttest result of experimental group, and there was not difference understanding of honesty character between pretest and posttest result of control group. It showed that the traditional game was effective to build the understanding of honesty character to the early childhood. This research was conducted based on the procedure of research, although there was limitation of the research. The limitation of time in the research. This research use the story test to know the honesty character of the children based on their answers, not from their behavior. It had better if this research also used the observation method. The limitation of the school yard, the wider school yard could make the traditional game effective to be played.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung A3 Lantai 1 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: pgpaul@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-6374

PENDAHULUAN

Pendidikan anti korupsi memiliki banyak nilai yang harus dikembangkan untuk dapat membangun karakter anti korupsi kepada anak. Ada salah satu nilai yang paling penting untuk membangun karakter anti korupsi. Nilai tersebut adalah nilai kejujuran. Pendidikan anti korupsi adalah pendidikan yang berkaitan dengan cara-cara untuk menanamkan kejujuran pada diri peserta didik melalui serangkaian cara dan strategi yang bersifat edukatif (Deal dan Peterson, 1999) dalam Hamdani (2010). Membangun karakter bukanlah merupakan produk instant yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan. Pendidikan membangun karakter merupakan proses panjang yang harus dimulai sejak dini pada anak-anak dan baru akan dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa. Penanaman pondasi karakter anti korupsi khususnya karakter kejujuran harus ditanamkan sejak usia dini. Salah satu cara untuk menanamkan karakter kejujuran pada anak adalah melalui pendidikan di sekolah. Menurut Schweinhart (1994) dalam Megawangi (2004) pendidikan karakter di sekolah hendaknya dimulai dari usia TK. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap. Dalam membangun karakter kejujuran pada anak, terlebih dahulu harus dikenalkan konsep atau pemahaman kepada anak usia dini tentang karakter kejujuran.

Model pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan masa perkembangan mereka yang masih didominasi oleh permainan sebagai media transfer pengetahuan. Salah satu metode yang sesuai digunakan dalam implementasi pendidikan membangun pemahaman karakter kejujuran adalah melalui bermain. Permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah cukup lama berkembang di negeri ini, bahkan permainan-permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Menurut Purwaningsih (2006) permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya. Menurut

Dharmamulya (2008), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.

Penelitian mengenai anak usia dini di kota Pati sendiri khususnya penelitian tentang karakter kejujuran sangat jarang. Hal ini disebabkan karena perguruan tinggi di Pati sangat sedikit yang membuka prodi pendidikan anak usia dini. Berdasarkan pengamatan di kota Pati, permainan tradisional sangat jarang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga anak-anak kurang mengetahui tentang permainan tradisional, padahal permainan tradisional syarat dengan nilai budaya bangsa, salah satunya yaitu kejujuran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyusun skripsi dengan judul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di Kota Pati. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pemahaman karakter kejujuran antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan permainan tradisional jawa. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dapat diperoleh manfaat atau pentingnya penelitian.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan, untuk membangun pemahaman karakter kejujuran anak usia dini, untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah nyata yang dihadapi oleh dunia pendidikan, sebagai bahan pertimbangan dalam menanamkan karakter kejujuran kepada anak, sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian, khususnya tentang

efektifitas penggunaan permainan tradisional Jawa dalam membangun karakter kejujuran kepada anak usia dini.

METODE

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah bentuk pre test and post test control group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2010: 113).

Populasi dalam penelitian ini harus homogen, yaitu lembaga dari satu yayasan, berusia 5-6 tahun. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling, terambil dua sampel yaitu TK Pertiwi 03 Pati sebagai kelompok eksperimen dengan siswa jumlah 17 anak dan TK Pertiwi 01 Pati sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 17 anak.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0, maka diketahui dari 21 item terdapat 19 item yang valid. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach adalah $\alpha = 0,514$ dengan $n = 16$ diperoleh $r_{tabel} = 0,514$, hal ini menunjukkan bahwa Cronbach Alpha lebih dari r_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{sig} < 0,05$. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Nilai t pada tabel juga dapat melihat hasil perbedaan, jika nilai $\text{thitung} < \text{ttabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika $\text{thitung} > \text{ttabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. T_{tabel} yang digunakan pada penelitian ini 2,120.

Nilai Sig kelompok kontrol sebesar 0,83 >

0,05. Nilai thitung sebesar 1,852 < ttabel sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan

perubahan yang tidak signifikan atau bisa dikatakan bahwa tidak ada perbedaan karakter kejujuran pretest dan posttest pada kelompok kontrol.

Nilai Sig kelompok eksperimen sebesar 0,00 < 0,05, maka H_0 diterima. Nilai thitung sebesar 10,985 > ttabel sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan perubahan yang signifikan atau bisa dikatakan bahwa ada perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok eksperimen.

Eksperimen dilakukan pada anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan pemaparan Dharmamulya (2008) sebagian besar permainan tradisional dilaksanakan mulai anak-anak hingga dewasa. Pada permainan yang digunakan dalam penelitian sebagian besar usia anak yang disarankan adalah usia enam ke atas, oleh sebab itu peneliti mengambil penelitian di Taman Kanak-kanak kelompok B.

Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat anak yang belum cukup memahami tentang karakter kejujuran. Misalnya, pada sebuah cerita yang menceritakan tentang seorang anak yang menemukan barang di sekolah, apa yang akan dilakukan?. Anak tersebut dengan jelas mengatakan bahwa dia akan mengambil barang tersebut dan tidak dikembalikan. Tapi sebagian besar anak juga sudah cukup mengerti tentang karakter kejujuran. Misalnya pada cerita seorang anak yang menemukan barang di sekolah, apa yang akan dilakukan?, ada anak yang berkata bahwa tidak boleh diambil karena bukan miliknya. Terdapat pula anak yang sangat mengerti dan bisa menjelaskan apa yang bisa dia lakukan misalnya apabila dia menemukan barang maka harus dikembalikan kepada pemiliknya.

Pada awal permainan, pelaksanaan treatment, kelompok eksperimen mengalami sedikit hambatan. Tidak semua anak bisa memainkan permainan tersebut namun ada juga anak yang sudah bisa memainkan permainan tradisional. Anak memiliki

kemampuan yang berbeda, ada yang cepat dalam belajar ada pula yang lambat. Seperti yang dikemukakan Marzollo & Lloyd dalam Tedjasaputra (2001:

104) bahwa melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya, namun tidak semua anak memiliki tempo yang sama dalam bermain. Anak-anak yang tidak terlalu mengenal permainan tradisional pada awalnya kesulitan untuk memainkannya.

Hasil posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengerti karakter kejujuran. Anak yang pada saat pretest menunjukkan jawaban belum mengerti dari cerita yang ada, pada saat posttest sebagian besar cukup mengerti dan sangat mengerti tentang karakter kejujuran. Anak-anak belajar memahami nilai-nilai karakter kejujuran dengan gembira yaitu melalui permainan tradisional. Sesuatu yang dilakukan dengan gembira itu lebih mudah di terima oleh anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2001: 43) yang menyatakan bahwa pengenalan konsep pada anak usia prasekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa dia sadari ternyata dia sudah banyak belajar.

Penelitian mengenai permainan tradisional Jawa ini sangatlah terbatas, namun ada beberapa penelitian yang sesuai dengan hasil penelitian ini. Kajian permainan tradisional telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1982 melalui penelitian dalam bentuk inventarisasi permainan tradisional. Dalam penelitian tersebut belum sepenuhnya dijelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Mengingat jangka waktu inventarisasi penelitian telah dilakukan oleh Kementerian dan Kebudayaan pada tahun 1982 sudah mencapai rentan waktu 15 tahun maka dilakukan penelitian untuk mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam permainan tradisional etnis sunda. Dalam penelitian ini banyak sekali nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional yaitu jiwa kepemimpinan,

kerjasama, lapang dada, menegakkan keadilan, taat aturan, jujur, usaha keras, tidak sombong, cerdik, dan motivator untuk menang. Salah satu contoh misalnya permainan tradisional dhakon mengandung nilai disiplin diri, kejujuran diri, kerja sama, menghargai kawan dan lawan, kecepatan dan ketepatan, melatih kesabaran, tanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Gobak sodor mampu membangun karakter kejujuran pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan penelitian Siagawati dkk (2007), yang mengungkapkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Gobak sodor salah satunya adalah nilai kejujuran.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil test membangun karakter kejujuran pada kelompok kontrol adalah Nilai thitung sebesar $1,852 < t_{tabel}$ sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan perubahan yang tidak signifikan, yaitu tidak ada perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Sedangkan kelompok eksperimen adalah Nilai thitung sebesar $10,985 > t_{tabel}$ sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan perubahan yang signifikan, yaitu adanya perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional Jawa dalam penelitian ini efektif digunakan untuk membangun karakter kejujuran pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Badu, R. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo. Di unduh pada tanggal 25 April 2012

- Direktorat Permuseuman. 1998. Permainan Tradisional Jawa. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hamdani, Anwar. 2010. Model Pendidikan Antikorupsi Bagi Siswa SLTA di Wilayah Kota Surakarta. STIE AUB. Surakarta
- Hurlock. 1978. Perkembangan Anak Jilid 1. Jakarta :Erlangga.
- Ibung, D. 2009. Mengembangkan Nilai Moral pada Anak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Megawangi, Ratna. 2004. Pendidikan Karakter. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, S. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.,
- Zubaedi, 2011. Desain Pendidikan Karakter. Jakarta: Kencana.
- Misbach, I.H. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa, Jurusan Psikologi, UPI.
- Siagawati, dkk. 2007. Mengungkap Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan, Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal: Kementrian Pendidikan Nasional