

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut John Dewey dalam Masnur Muslich (2011) adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Tujuan pendidikan dalam hal ini agar generasi muda sebagai penerus generasi tua dapat menghayati, memahami, mengamalkan nilai-nilai atau norma-norma tersebut dengan cara mewariskan segala pengalaman, pengetahuan kemampuan dan keterampilan yang melatarbelakangi nilai-nilai dan norma-norma hidup dan kehidupan. Pendidikan adalah proses internalisasi budaya dalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat menjadi beradab.

Pendidikan dan budaya selalu menyatu baik dalam hal nilai-nilai yang ada dalam budaya tersebut maupun pengetahuan yang terdapat di dalam kebudayaan. Hal tersebut menjadikan unsur kebudayaan sangat penting dalam proses pendidikan. Pendidikan yang berbudaya menjadikan manusia tetap mengingat akan budayanya dan berperilaku sesuai nilai-nilai budaya sehingga manusia tidak lupa akan budaya dan sifat serta nilai yang terkandung dalam kebudayaan tersebut. Kebudayaan juga memiliki kaitan yang erat dengan permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa yang digemari dan masih dimainkan di berbagai daerah sampai sekarang

ini merupakan salah satu unsur kebudayaan nasional yang masih dan berkembang di setiap daerah di Indonesia.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi sebagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motoric, kognitif, Bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral Misbach dalam Irman (2017).

Permainan tradisional merupakan salah satu asset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam system pendidikan di negara kita.pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih

kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Ber macam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya (Hikmah, 2011: 1-2). Arikunto (dalam Halim, 2014: 1) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambing dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Kemajuan teknologi yang pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang anak-anak sering bermain permainan *video games*, *playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat bermain walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada disekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Kenyataannya siring dengan berjalannya waktu permainan tradisional khususnya permainan tradisional engklek seperti kehilangan tempat di hati anak-anak zaman sekarang, teknologi seperti mengambil alih peran permainan tradisional sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional terkikis keberadaannya. Apalagi seperti saat masa pandemic covid-19 seperti ini anak-anak lebih tertarik bermain gadget dirumah daripada bermain permainan tradisional diluar rumah karena adanya aturan menjaga jarak akibat pandemic.

Menurut Kurmiati (2016:91) permainan sondah/sorlah merupakan permainan yang menuntut koordinasi motoric kasar bagi setiap pemainnya. Sejalan menurut wulandari (2012:131) permainan ingkling adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu.

Langkah-langkah bermain engklek ialah sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk engklek nya setelah sudah Digambar masing-masing peserta mencari gacuk atau batu yang akan di lempar pada kolom-kolom kosong Digambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main duluan.

Permainan pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gacuk/batu pada kotak nomor satu. Apabila gacuk/batunya berada di tengah kotak, permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara engklek (satu kaki) ke kotak kedua, kenmudian ke

kotak-kotak selanjutnya lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah dikotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama.

Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar yang menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan strategi yang baik dan juga memiliki karakter yang kuat dalam mengingat dan belajar berkelompok.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif, dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Pendidikan karakter disekolah sangat diperlukan, walaupun dasar dari pendidikan karakter adalah didalam keluarga. Kalau seorang anak mendapat pendidikan karakter yang baik dari keluarganya, anak tersebut akan berkarakter baik pada tahap selanjutnya. Namun banyak orang tua yang lebih mementingkan aspek kecerdasan otak ketimbang pendidikan karakter.

Fakta tersebut juga ditemui di salah satu sekolah dasar di kabupaten Pacitan. berdasarkan studi awal penelitian di MIM Bandar 1, yang dimulai dari bulan Maret 2020, siswa MIM tersebut lebih senang bermain gadget atau games online daripada bermain permainan tradisional. Siswa lebih mudah memainkan games online yang tersebar luas di dunia maya apalagi di tambah dengan kondisi pandemic seperti ini. Pada umumnya siswa senang mencoba hal-hal yang baru karena games selalu ada pembaruan, dapat dimainkan setiap saat secara individual maupun tim, dan juga banyak variasinya. kondisi ini berbeda dengan karakteristik jenis permainan tradisional. diketahui bahwa ada siswa yang mengalami kesulitan bermain permainan tradisional contohnya congklak, karena mereka kurang terbiasa memainkannya. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat siswa MIM yang senang bermain gadget atau bermain game online.

Permainan tradisional *gobag sodor*, *bekel*, *memancing*, *laying-layang*, *boi-boiunan*, *kasti* dan lain sebagainya kurang diminati karena keterbatasan permainan tradisional tersebut. Siswa lebih terlihat antusias Ketika memainkan gadget dan juga game online dari pada permainan tradisional hal tersebut karena permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan siswa akan Kembali ke zaman Ketika permainan tradisional dapat bersanding dengan permainan berbasis teknologi jika Lembaga pendidikan dan masyarakat memfasilitasinya. Oleh karena itu, peran

pendidik di perlukan untuk melestarikan kebudayaan sebagai kekayaan bangsa.

Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter yang berkualitas perlu di bentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Menurut Freud kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah dimasa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial dimasa dewasanya kelak Erikson Dalam Muslich Manur (2011).

Pendidikan karakter, menurut Megawangi dalam Muslich Masnur (2011), “ sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.” Definisi lainnya dikemukakan oleh Fakry Gaffar (2010:1): “sebuah transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu”.

Upaya penguatan karakter siswa disekolah salah satunya dapat diwujudkan melalui penggunaan permainan tradisional didalam pembelajarannya. Masnur Muslich (2011:86-87) Menjelaskan bahwa

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Fakta di lapangan, pemanfaatan sumber belajar berbasis budaya belum populer digunakan guru. Ini berdasarkan studi awal (hasil pengamatan dan wawancara kepada guru kelas 3 MIM Bandar 1) menunjukkan permainan tradisional pernah di praktekan di sekolah namun jarang diintegrasikan dalam pembelajaran. alat permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar bervariasi, mudah di buat dan dirancang, serta mudah ditemukan di sekitar siswa namun ini kurang digunakan sebagai alat bantu belajar sehingga siswa jenuh karena tidak ada hal yang berbeda dan menarik pada pembelajaran. jika guru menggunakan sumber belajar berupa permainan tradisional yang sering dimainkan siswa, ini akan menarik siswa pada pembelajaran di kelas . hal ini karena permainan yang sering mereka gunakan sudah dikenal baik oleh siswa.

Seiring dengan perubahan zaman, pendidikan di sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi wahana pelestari permainan tradisional yang berkesinambungan . hal ini berarti bahwa permainan tradisional tidak hanya sebagai sumber dan media pembelajaran misal pada pembelajaran

tertentu namun sekaligus sebagai pembangun dan penguat karakter. Keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh daya serap dan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diberikan . oleh karena itu perlu inovasi guru untuk memilih dan mengembangkan media dan sumber pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Upaya melestarikan permainan tradisional pada tingkat SD/MI dapat membantu siswa memahami konsep di setiap mata pelajaran dalam situasi belajar yang bermakna dan menyenangkan. Alat permainan tradisional engklek memiliki konsep dalam bentuk visual maupun gerak secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi atau menjadi *games* yang interaktif. Ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan media atau sumber belajar berbasis budaya akan mentransfer iptek secara kontekstual. Harapannya adalah siswa akan mengetahui bahwa permainan tradisional yang dimainkan ada hubungannya dengan mata pelajaran tersebut. Dalam temuan awal ini maka perlu dikaji lebih mendalam tentang konsep penggunaan alat tradisional dalam pembelajaran melalui penelitian dengan judul “Penguatan Karakter Siswa MIM Bandar 1 Melalui Permainan Tradisional Engklek”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, teridentifikasi sebagai berikut:

1. Ada permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan, contohnya, karena siswa kurang terbiasa memainkan permainan tradisional
2. Permainan tradisional belum digunakan sebagai sumber dan media belajar sehingga siswa jenuh dan bosan karena tidak ada hal yang berbeda dan menarik pada proses pembelajaran
3. Siswa MIM lebih senang bermain *gadget* atau *games online* karena mudah dimainkan dan selalu ada pembaruan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat di peroleh pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah anak-anak usia SD di Lingkungan Dusun Tratas, Desa Bandar, Kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan.
2. Fokus penelitian adalah tentang penguatan karakter siswa yang di peroleh dari permainan tradisional (engklek) pada saat proses pembelajaran

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran ?
2. Karakter apa yang bisa dikuatkan melalui permainan tradisional engklek?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui karakter apa yang bisa dikuatkan melalui permainan tradisional engklek.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut.

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah pemahaman dalam bidang pengetahuan, khususnya tentang permainan tradisional
 - b. Menambah pengetahuan tentang penguatan karakter yang diperoleh siswa melalui penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran

c. Menambah alternative metode pembelajaran agar tidak membosankan dengan mengajak siswa secara langsung berada dalam proses pembelajaran

2. Bagi guru

a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dan cara mengajar yang berbeda dari biasanya

b. Mengembangkan prestasi siswa melalui permainan tradisional

c. Meningkatkan faktor-faktor pendukung pembelajaran dan mengurangi faktor penghambat pada saat proses pembelajaran berlangsung

3. Bagi Siswa

a. Siswa dapat menambah pengetahuan tentang permainan tradisional di lingkungan sekitarnya

b. Siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran

c. Siswa dapat meningkatkan kreativitas pada saat mengikuti pembelajaran

d. Siswa dapat memiliki karakter yang baik melalui penggunaan permainan tradisional di dalam pembelajaran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Anak

a. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak-anak yang mempunyai masalah dalam kecerdasan emosinya akan mengalami kesulitan belajar, kesulitan bergaul (kuper) dan tidak dapat mengontrol emosinya. Anak-anak yang bermasalah ini sudah dapat dilihat sejak usia prasekolah, dan kalau tidak ditangani akan terbawa sampai usia dewasa. Sebaliknya, para remaja yang berkarakter atau mempunyai kecerdasan emosi tinggi akan terhindar dari masalah-masalah . di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia kelompok pada kelas atas sekitar 9 atau 10 tahun sampai 12 tahun.

Menurut Buchori (dalam Masnur Muslich 2011), pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Permasalahan pendidikan karakter yang selama ini ada di setiap satuan pendidikan perlu segera dikaji, dan di cari alternatif-alternatif solusinya, serta perlu dikembangkannya secara lebih operasional sehingga mudah di implementasikan di sekolah

Tugas-tugas perkembangan yang tercapai pada masa kanak-kanak akhir dengan usia 6-13 tahun (Soesiliwindradini, ttn: 116, 118, 119) akan memiliki keterampilan. Keterampilan yang dicapai diantaranya *social-help skill* dan *play skill*. *Social-help skills* untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman, merapikan meja dan kursi. Ini akan menambah perasaan harga diri dan sebagai anak yang berguna hingga menjadikan anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif). *Play skill* terkait dengan kemampuan motoric seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak yang terampil dapat membuat penyesuaian-penyesuaian yang lebih baik di sekolah dan di masyarakat.

Akhir masa kanak-kanak disebut *gang age*. Pada masa ini perkembangan social terjadi dengan cepat. Anak berubah dari *self centered*, yang egoistis, yang senang bertengkar menjadi anak yang kooperatif dan pandai menyesuaikan diri dengan kelompok. mereka membuat kelompok atau geng dengan alasan dua atau tiga teman tidaklah cukup baginya. Anak ingin Bersama dengan kelompoknya, karena hanya dengan demikian terdapat cukup teman untuk bermain dengan jenis-jenis permainan yang di gemari atau melakukan aktivitas lainnya untuk mendapatkan kegembiraan. Dalam kelompoknya, secara Bersama-sama anak-anak mendapat kegembiraan. Dalam kelompoknya, secara Bersama-sama anak-anak membuat

sesuatu seperti mainan dari kayu, menontolo Bersama-sama, melihat alam sekitar. Biasanya mereka memiliki tempat berkumpul tertentu yang jauh dari jangkauan dan pengawasan orang tua, Ketika terjadi pertentangan dengan orang tua, anak-anak lebih cenderung menentang orang tuanya dan mengikuti kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa karakteristik siswa sekolah dasar cenderung berubah dari masih kelas rendah hingga kelas tinggi, perubahan karakter tersebut terjadi karena fase atau masa di usia mereka cenderung bertambahnya usia dari sikap yang emosional, senang bertengkar menjadi sikap yang kooperatif dan pandai menyesuaikan diri dengan kelompoknya.

b. Perkembangan Kognitif Siswa di SD

Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927 sampai 1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologi sebelumnya. Ia menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi pengetahuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka. Teori Piaget sering disebut *genetic*

epistemologi (epistemologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa *genetic* mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan). (B.R Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010: 325).

Menurut Piaget anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensori motor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata inilah yang dapat direspons oleh si anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini diakomodasi oleh struktur kognitif anak.. melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus. Tetapi menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara lain, pertumbuhan intelektual di yang mulai dengan respons reflektif anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.

Interiorisasi menghasilkan perkembangan operasi yang membebaskan anak dari kebutuhan untuk berhadapan langsung dengan lingkungan karena hal ini anak sudah mampu melakukan manipulasi simbolis. Perkembangan operasi (Tindakan yang diinteriorisasikan)

memberi anak cara yang kompleks untuk menangani lingkungan, dan oleh karenanya, anak mampu melakukan Tindakan intelektual yang lebih kompleks. Karena struktur kognitif anak lebih terartikulasikan. Demikian pula lingkungan fisik anak, jadi dapat dikatakan bahwa struktur kognitif anak mengkonstruksi lingkungan fisik. (B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson, 2010:325)

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap yaitu: 1) Tahap sensori-motor: 0-1,5 tahun 2) Tahap pra-operasional: 1,5-6 tahun 3) Tahap operasional konkrit: 6-12 tahun 4) Tahap operasional formal: 12 tahun ke atas

Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki Ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi (Matt Jarvis, 2011:148). Semua manusia melalui empat tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya. (Ratna Wilis, 2011:137).

c. Perkembangan Sosial-Emosional Siswa di SD

Perkembangan yang terjadi pada setiap individu, hasil dan perubahan yang diciptakan tentunya berbeda antara satu dengan yang lain. Hal ini difaktori oleh pengetahuan, Kesehatan mental dan jiwa, pengalaman, dan rasa social serta naluriah ber-Tuhan seseorang. Oleh karena itu, para ahli perkembangan peserta didik mengklarifikasikan perkembangan kepada beberapa aspek, di antaranya: perkembangan kognitif, perkembangan Bahasa dan seni, perkembangan motoric, perkembangan sosial dan emosional, serta perkembangan agama dan moral.

Perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai pada siswa usia dasar. Sebab, perkembangan sosial-emosional merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan anak. Emosi memainkan peran penting dalam kehidupan anak untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan lingkungannya baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan teman sepermainan serta lingkungan masyarakat luas. Perkembangan sosial dalam artian ini, anak mampu berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial agar anak mampu bermasyarakat. Jadi, perkembangan sosial-emosional dalam diskursus ini bagaimana emosi mempengaruhi interaksi sosial dan bagaimana cara anak belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial.

Menurut Suyadi dalam Muhammad Shaleh Assingkily (2019), perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan

orang lain, mulai dari orang tua, saudara,teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Entri poin dalam pendapatnya Suyadi menekankan pentingnya pembekalan interaksi yang baik kepada anak dalam bersosial Bersama orang-orang di sekitarnya.

Hal ini semakin menyatakan bahwa setiap individu membutuhkan orang lain. Kebutuhan akan orang lain tentu tidak pada tataran ‘pemanfaatan’, atau mencari keuntungan semata dalam bersosial, melainkan kebutuhan untuk saling melengkapi atas kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, pembiasaan akan hal baik,menyikapi sesuatu dengan bijak, dan internalisasi ketaatan akan norma yang berlaku, patut dijadikan bekal pada anak dalam proses pematangan perkembangan sosial.

Lebih lanjut Masganti dalam Muhammad Shaleh Assingkily (2019) menambahkan bahwa kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah muncul sejak usia enam bulan. Saat itu anak telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak muali mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang.

Emosional merupakan cerminan karakter seseorang dalam bertindak,terutama menghadapi permasalahan. Lazimnya, setiap orang akan menampilkan kualitas emosionalnya Ketika di benturkan dengan permasalahan. Untuk itu, penting mendalami perkembangan emosional anak agar diberikan ‘asupan’ sesuai tahap perkembangannya.

Menurut Suyadi (2010) dalam Muhammad Shaleh Assingkily (2019), perkembangan emosional adalah luapan perasaan Ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Anak dalam berinteraksi, sering kali dijumpai meluapkan spontanitas tindakan dan ucapan sebagai wujud reflektif dalam dirinya, akan tetapi dalam hal ini tentu tidak pantas dibiarkan apalagi melekat pada karakter anak. Untuk itu, luapan perasaan inilah yang patut diarahkan, dibiasakan,terlebih dicontohkan pada figure yang baik kepada anak,agar kebiasaan yang baik pulalah melekat pada dirinya.

Menurut Musbikin dalam Muhammad Shaleh Assingkily (2019) Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain Ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari Dalam makna ini, anak diupayakan pembekalan sikap peka terhadap lingkungan. Bagaimana dalam berinteraksi anak diberi pemahaman bahwa setiap orang berbeda-beda dan juga memiliki kesamaan. Oleh karenanya, kesamaan disikapi sebagai anugrah, pun begitu dengan perbedaan disikapi oleh nikmat keragaman sang dari Sang Pencipta. Sehingga, kematangan sosial-emosional akan sangat mempengaruhi cara interaksi anak dalam menanggapi setiap problematika yang dihadapinya.

2. Teori Belajar dan Pembelajaran di SD

a. Teori belajar Piaget

Jean Piaget lahir pada tanggal 1989 di Neuhatel, Swiss, Ayahnya adalah seorang profesor dengan spesialis ahli sejarah abad pertengahan, ibunya adalah seorang yang dinamis, inteligen dan takwa. Waktu mudanya Piaget sangat tertarik pada alam, ia suka mengamati burung-burung, ikan dan binatang-binatang di alam bebas. Itulah sebabnya ia sangat tertarik pada pelajaran biologi di sekolah. Pada waktu umur 10 tahun ia sudah menerbitkan karangannya yang pertama tentang burung pipit albino dalam majalah ilmu pengetahuan alam. Piaget juga mulai belajar tentang moluska dan menerbitkan seri karangannya tentang moluska, karena karangan yang bagus, pada umur 15 tahun ia ditawarkan suatu kedudukan sebagai kurator moluska di museum ilmu pengetahuan alam di Geneva. Ia menolak tawaran tersebut ia harus menyelesaikan sekolah menengah lebih dahulu. Paul Suparno dalam Fatimah Ibda (2015).

Perkembangan pemikiran Piaget banyak dipengaruhi oleh Samuel Cornut sebagai bapak pelindungnya, seorang ahli dari Swiss. Cornut mengamati bahwa Piaget selama masa remaja sudah terlalu memusatkan pikirannya pada biologi, menurutnya Fatimah Ibda (2015) | PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET membuat pikiran Piaget menjadi sempit. Oleh karena itu Cornut ingin mempengaruhi Piaget dengan memperkenalkan filsafat. Ini semua

membuat Piaget mulai tertarik pada bidang epistemologi, suatu cabang filsafat mempelajari soal pengetahuan, apa itu pengetahuan dan bagaimana itu pengetahuan diperoleh. Piaget berkonsentrasi pada dua bidang itu: biologi dan filsafat pengetahuan. Biologi lebih berkaitan dengan kehidupan sedangkan filsafat lebih pada pengetahuan. Biologi menggunakan metode ilmiah, sedangkan filsafat menggunakan metode spekulatif. Pada tahun 1916 Piaget menyelesaikan pendidikan sarjana dalam bidang biologi di universitas Neuchatel. Dua tahun kemudian, pada umur 21 tahun Piaget menyelesaikan disertasi tentang moluska dan memperoleh doktor filsafat, Paul Suparno dalam Fatimah Iba (2015).

Setelah mempelajari dan tertarik dengan ilmu biologi, lalu kemudian ia mengalihkan fokusnya ke perkembangan intelektual (termasuk tahap perkembangan anaknya sendiri) dan mulai pengaruh besar pada konsep kognitif dalam perkembangan kepribadian. Piaget, ahli biologi yang memperoleh nama sebagai psikolog anak karena mempelajari perkembangan inteligensi, menghabiskan ribuan jam mengamati anak yang sedang bermain dan menanyakan mereka tentang perilaku dan perasaannya. Ia tidak mengembangkan teori sosialisasi yang komprehensif, tetapi memusatkan perhatian pada bagaimana anak belajar, berbicara, berfikir, bernalar dan akhirnya membentuk pertimbangan moral. Bersama dengan istrinya yang bernama Valentine Catenay yang menikah pada tahun 1923, ia awal

mulanya meneliti anaknya sendiri yang lahir pada tahun 1925, 1927 dan 1931 dan hasil pengamatan tersebut di publikasikan dalam the origins of intelligence in children dan the construction of reality in the child pada bab yang membahas tahap sensorimotor. Loward S. Friedman & Miriam W. Schhuctarc dalam Fatimah Ibda (2015). Dalam dekade hidup Piaget hingga akhirnya, ia telah menulis lebih dari 60 buku dan ratusan artikel. Jean Piaget meninggal di Genewa pada tanggal 16 September 1980. Ia adalah salah satu tokoh psikologi penting di abad ke-20.

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat di respons oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus. Tetapi menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respons refleksif anak terhadap lingkungan akan

terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.

Interiorisasi menghasilkan perkembangan operasi yang membebaskan anak dari kebutuhan untuk berhadapan langsung dengan lingkungan karena dalam hal ini anak sudah mampu melakukan manipulasi simbolis. Perkembangan operasi (tindakan yang diinteriorisasikan) memberi anak cara yang kompleks untuk menangani lingkungan, dan oleh karenanya, anak mampu melakukan tindakan intelektual yang lebih kompleks. Karena struktur kognitif anak lebih terartikulasikan. Demikian pula lingkungan fisik anak, jadi dapat dikatakan bahwa struktur kognitif anak mengkonstruksi lingkungan fisik. (B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson, 2010:325).

b. Teori belajar konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang berkeyakinan bahwa orang secara aktif membangun atau membuat pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalaman orang itu sendiri pula.

. Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Manusia

untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni, 2015:91). Konstruktivisme (konstruktism) merupakan landasan berfikir pendekatan kontekstual, pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide, yaitu siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Pengetahuan bukanlah serangkaian fakta, konsep serta kaidah yang siap dipraktikkan. Manusia harus mengkonstruksinya terlebih dahulu pengetahuan tersebut dan memberikan makna melalui pengalaman nyata. Karena itu siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada pada dirinya.

3. Pendidikan Karakter Siswa SD

a. Pengertian karakter

Karakter berasal dari nilai tentang sesuatu. Suatu karakter akan melekat dengan nilai dari perilaku seseorang. Karena itu,

dalam perspektif pendidikan karakter, tidak ada perilaku anak yang tidak bebas dari nilai (Kesuma, dkk.,2011:2). Karakter merupakan perpaduan antara moral, etika, dan akhlak. Moral lebih menitikberatkan pada kualitas perbuatan, Tindakan atau perilaku manusia atau apakah perbuatan itu bisa dikatakan baik atau buruk, atau benar atau salah. Sebaliknya, etika memberikan penilaian tentang baik dan buruk berdasarkan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat tertentu, sedangkan akhlak tatananya lebih menekankan bahwa pada hakikatnya dalam diri manusia itu telah tertanam keyakinan dimana keduanya (baik dan buruk) itu ada. Karenanya, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Menurut psikologi,karakter adalah sebuah system keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan Tindakan seorang individu. Menurut Juhn Dewey, Pendidikan adalah suatu proses pembaruan makna pengalaman, hal ini mungkin akan terjadi di dalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan orang muda, mungkin terjadi secara sengaja dan dilambangkan untuk menghasilkan kesinambungan sosial, hal ini melibatkan

pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup. Menurut UU SISDIKNAS No. 2 tahun 1989: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui pendekatan bimbingan pengajaran, dan/latihan bagi perannya di masa yang akan datang”. No 20 tahun 2003: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” .

Menurut Majid dan Dian (2013:12), karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Menurut Hidayatullah (2010:13), karakter adalah kualitas, kekuatan mental, moral dan budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus sebagai pendorong serta pembeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan karakter adalah watak, sifat, hal yang mendasar pada diri seseorang sebagai pembeda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Menurut Maksudin (2013:03), yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu), yang merupakan sari pati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara

berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

b. Macam-macam karakter

Macam-macam bentuk karakter. Menurut Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2019:9-10), macam-macam bentuk karakter antara lain:

- 1) Religious adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan agama lain.
- 2) Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, Tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi adalah sikap dan Tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

- 6) Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya serta orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, serta didengar.
- 10) Semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri serta kelompoknya. percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.
- 11) Cinta tanah air adalah cara berpikir, bersikap, serta berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap Bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, maupun politik bangsa.
- 12) Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang

berguna bagi masyarakat, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14) Cinta damai adalah sikap, perkataan, atau tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15) Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif adalah berpikir serta melakukan sesuatu berdasarkan kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara baru dari apa yang telah dimiliki.

16) Peduli lingkungan adalah sikap atau tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, serta mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang

seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara maupun Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan teori diatas disimpulkan bahwa karakter setidaknya memiliki 18 macam. Delapan belas karakter tersebut adalah religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter-karakter tersebut harus ditanamkan pada setiap individu agar dapat berdampak positif di kehidupan sehari-hari.

c. Pengertian pendidikan karakter

Menurut Masnur Muslich (2011 :48-53) pendidikan adalah merupakan suatu proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Bahkan ia menegaskan, bahwa pendidikan lebih sekedar pengajaran, artinya bahwa pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa atau negara membina dan mengembangkan kesadaran diri diantara individu-individu. Sedangkan pendidikan karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga dan keluarga, sekolah dan lingkungan sekolah, masyarakat luas. Oleh karena itu, perlu menyambung kembali hubungan dan *educational network* yang mulai terputus

tersebut . pembentukan dan pendidikan karakter tersebut, tidak akan berhasil selama antar lingkungan pendidikan tidak ada kesinambungan dan keharmonisan. Dengan demikian, rumah tangga dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter pertama dan utama harus lebih diperdayakan. Serupa dengan itu Qurais Shihab menyatakan dalam Masnur Muslich (2011) bahwa lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi terhadap karakter dan watak seseorang. Lingkungan masyarakat luas sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan penanaman nilai-nilai etika, estetika untuk pembentukan karakter. Nilai-nilai karakter ini sudah seharusnya ditanamkan kepada siswa sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara sehingga dapat memberi kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Masnur Muslich (2011:86-87) Menjelaskan bahwa Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat

d. Tujuan Pendidikan karakter

Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan Bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Selain, pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Sasmani dan Hariyanto, 2011:42-43).

Tujuan pendidikan yang diharapkan Kementrian Pendidikan Nasional (sekarang:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) adalah sebagai berikut. *Pertama*, mengembangkan potensi kalbu/Nurani/afektif siswa sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. *Kedua*, mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang teruji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religious. *Ketiga*, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa. *Keempat*, mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan. *Kelima*, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman,jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*)(Kemdiknas, 2010: 9).

Dini (2018) menyatakan bahwa Pendidikan karakter bertujuan agar peserta didik sebagai penerus bangsa mempunyai akhlak dan moral yang baik, untuk menciptakan kehiupan berbangsa yang adil, aman dan makmur. Hal ini berkaitan dengan UU nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional

Tujuan pendidikan watak atau karakter menurut Dharma Kesuma dkk (dalam Munkiatun 2018:340) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan karakter antara lain sebagai berikut: 1. Menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu, sehingga menjadi kepribadian yang kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan; 2. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak berkesesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah, dan 3. Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab karakter secara bersama.

Lingkungan sekolah dapat menjadi tempat pendidikan yang baik bagi pertumbuhan karakter siswa. Segala peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan sekolah semua dapat diintegrasikan melalui pendidikan karakter. Dengan demikian, pendidikan karakter merupakan sebuah usaha Bersama dari seluruh warga sekolah untuk menciptakan sebuah kultur baru di sekolah, yaitu kultur pendidikan karakter. Secara langsung, Lembaga pendidikan dapat menciptakan sebuah pendekatan pendidikan karakter melalui kurikulum, penegakan

disiplin, manajemen kelas, maupun melalui program-program pendidikan yang dirancangnya (Aqib, 2011: 99).

Mengingat pendidikan karakter dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang kuat, maka perlunya pendidikan pembentukan karakter merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Oleh karena itu strategi yang tepat sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari pendidikan.

Strategi pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menetapkan Langkah-langkah utama mengajar sehingga hasil dari proses belajar mengajar itu dapat benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perencanaan pembelajaran adalah Langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan dalam pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, sebagai bentuk pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran yang berkarakter.

Strategi guru dalam menerapkan karakter perhatian ditujukan dengan guru memeriksa absensi siswa. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada beberapa siswa

mengenai materi sebelumnya, kemudian memberikan kesempatan siswa untuk berusaha mencari jawaban atau solusi dari pertanyaan tersebut dengan memanfaatkan sumber belajar yang dimiliki. Cara tersebut digunakan untuk menanamkan sikap tanggung jawab, rasa ingin tahu, cinta ilmu, kreatif, berfikir logis, komunikatif, serta kerja keras, sedangkan strategi yang digunakan guru untuk menumbuhkan sikap percaya diri yaitu dengan cara memberi mereka pujian dan terkadang reward juga diberikan berupa uang untuk usaha yang telah dikerjakan sehingga mendapat nilai yang baik

Pemberian tugas kelompok merupakan salah satu strategi yang baik. Hal tersebut mampu menanamkan sikap kerja sama, tanggung jawab, kritis, kreatif, serta berfikir logis dan tidak logis. Dengan tugas kelompok tersebut diharapkan bisa membuat siswa berfikir kreatif dengan menggabungkan beberapa pendapat dari masing-masing siswa tentunya memiliki cara tersendiri dalam memecahkan suatu permasalahan.

e. Pentingnya penguatan karakter di sekolah dasar

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan amanat Nawa Cita yang dicanangkan Presiden. Nawa Cita tersebut tertuang pada butir ke delapan yaitu tentang mengadakan revolusi karakter. PPK juga menyangkut kepribadian atau akhlak siswa. Bisa dipahami bagaimana Presiden memiliki perhatian dengan PPK karena generasi sekarang adalah generasi emas yang 30 tahun mendatang akan menjadi

pemimpin. Jadi, dengan karakter yang kuat dan bagus, dapat dipastikan kepemimpinan mendatang akan dipastikan hebat. Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang PPK merupakan pembuka ruang untuk sinergi antara antara sekolah dan komunitas yang bergerak dalam pengembangan nilai-nilai luhur. Kalangan guru dan sekolah menyambut baik perpres itu, sebagaimana tegas M Ramli Rahim (Ketua Ikatan Guru Indonesia di Harian Kompas, 8 September 2017).

Berdasarkan hal tersebut, jelas bahwa guru merupakan salah satu pembentuk karakter peserta didik di sekolah. Banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah salah satunya adalah dengan cara sederhana yaitu menerapkan budaya 5 S “Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun”).

Budaya 5S adalah budaya untuk membiasakan diri agar selalu senyum, salam, sapa, sopan dan santun saat berinteraksi dengan orang lain. Budaya 5S ini terdiri dari: 1) SENYUM, menggarakkan sedikit raut muka serta bibir agar orang lain atau lawan bicara merasa nyaman melihat kita ketika berjumpa; 2) SALAM, salam yang dilakukan dengan ketulusan mampu mencairkan suasana kaku, salam dalam hal ini bukan hanya berarti berjabat tangan saja, namun seperti mengucapkan salam menurut agama dan kepercayaan masing-masing; 3) SAPA, tegur sapa ramah yang kita ucapkan membuat suasana menjadi akrab dan hangat, sehingga lawan bicara kita merasa hormat. “apa kabar hari ini ? / ada yang bisa saya bantu”, atau dengan kata

hangat dan akrab lainnya. Dengan kita menyapa orang lain maka orang itu akan merasa dihargai. Di dalam salam dan sapa akan memberikan nuansa tersendiri; 4) SOPAN, sopan ketika duduk, sopan santun ketika lewat didepan orang tua, sopan santun kepada guru, sopan santun ketika berbicara maupun ketika berinteraksi dengan orang lain; 5) SANTUN, adalah sifat yang dimiliki oleh orang yang istimewa, yaitu orang-orang yang mendahulukan kepentingan orang lain daripada kepentingan dirinya, orang-orang yang mengalah memberikan haknya untuk kepentingan orang lain semata-mata untuk kebaikan. sopan santun, yaitu merupakan gerak, kata atau tindakan kita untuk menghargai orang lain. Dengan cara gerak tindakan dan ucapan yang sopan dan santun kita akan membuat orang lain merasa di hargai dan dihormati.

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah Program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) Adapun urgensi Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah 1). Pembangunan SDM merupakan pondasi pembangunan bangsa. 2). Keterampilan abad 21 yang dibutuhkan siswa: Kualitas Karakter, Literasi Dasar, dan Kompetensi 4C, guna mewujudkan keunggulan bersaing Generasi

Emas 2045. 3). Kecenderungan kondisi degradasi moralitas, etika, dan budi pekerti.

Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani “Charassian” yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya, orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, dan berwatak.

Sementara untuk pengertian pendidikan karakter Lickona menyebutkan “character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values”, hal ini berarti bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan etis siswa. Sementara secara sederhana pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya (Samani & Hariyanto, 2013). Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk membangun

karakter (character building). bahwa character building merupakan proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga berbentuk unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain, ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya. Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti.

Pemerintah memperkenalkan program pemerintah yang namanya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK merupakan usaha untuk membudayakan pendidikan karakter di sekolah. Program PPK akan dilaksanakan dengan bertahap dan sesuai kebutuhan. Program PPK bertujuan untuk mendorong pendidikan berkualitas dan bermoral yang merata di seluruh bangsa. Penerbitan Peraturan Presiden nomor 87 pasal 2 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK memiliki tujuan : 1) Membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. 2) Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur

formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia dan 3) Merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

4. Permainan Tradisional

a. Pengertian permainan

Permainan menurut Hurlock dalam Ilza Ma'azi Azizah (2016) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

Menurut Johan Huizinga (dalam Murtiningsih, 2012) mengemukakan manusia merupakan *homo ludens* (manusia yang bermain), bahkan binatang sekalipun juga bermain. Dalam penelitian oleh Rando (2013) menghasilkan bahwa belajar dengan bermain dapat memudahkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran karena aktivitas belajar dapat dilakukan di tempat dan waktu tanpa memerlukan pengawasan. Oleh karena itu, hal ini bisa menjadi alat yang berguna dalam proses pembelajaran dan membantu guru untuk memenuhi kebutuhan pelatihan siswa.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Dengan demikian, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motoric kognitif, kreativitas, Bahasa, emosi, social, dan sikap hidup Yulianti (2011:3).

Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motoric kasar, seperti berlari, melompat dan lain-lain serta motoric halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motoric kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan pada masa mendatang.

Pada intinya permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan kebudayaan. Kebudayaan adalah seluruh kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan Sebagian kebudayaan nenek moyang kita, namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

b. Pengertian permainan tradisional engklek dan Langkah-langkahnya

Laras Retno Widyastuti,dkk (2020) menyebutkan permainan tradisional engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dilakukan di luar rumah yang membuat minat siswa menjadi meningkat. Permainan yang dilakukan adalah dengan cara melompat pada suatu bidang datar yang Digambar diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak sat uke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tidak jarang juga anak laki-laki. Pada saatbermain engklek anak-anak juga bisa melakukan sambal belajar.

Aisyah Fad (2019: 68-71) Menyatakan bahwa permainan engklek disebut juga sondah. Permainan ini dimulai dengan menentukan pemain yang bermain pertama. Pemain melempar pecahan genting mulai dari kotak 1. Aturan permainannya, kotak yang terdapat pecahan genting tidak boleh dilewati, sehingga pemain harus langsung meloncat ke kotak 2 dengan satu kaki (engkleng) ke kotak 3 (masih engkleng). Selanjutnya kaki kiri dikotak 4 dan kaki kanan di kotak 8 secara bersamaan, saat kaki tidak engkleng disebut *brok* (pada kotak 4, 8, 9 tidak boleh engkleng). Kemudian, diteruskan engkleng di kotak 5, 6, 7 dan Kembali *brok* di kotak 9 (dua kaki dalam satu kotak).

Pemain mengambil pecahan genting, pada kotak 1 (tangan tidak boleh menyentuh garis), kemudian Kembali ke garis start. Kotak 1 yang sebelumnya dilompati karena pecahan genting sudah diambil maka tidak perlu dilompati Kembali, tetapi harus dilewati dengan engkleng. Setelah berhasil, permainan diulang dengan melempar genting ke kotak 2. Demikian seterusnya hingga permainan selesai.

Dalam permainan engklek ada pengecualian, saat pecahan sampai di kotak 4 maka *brok* dilakukan di kotak 8. Demikian juga saat pecahan genting di kotak 8, berarti *brok* di kotak 4 (*brok* dengan satu kaki di kotak 4 dan satu kaki di kotak 8 hanya untuk menyingkat waktu). Apabila berada di kotak 9, tentu saja mengambil pecahan genting dari kotak 7 (dengan engkleng), bukan dari 8. Selain itu, semua diambil dari kotak 9.

Saat semua tahapan telah selesai maka pada tahapan berikutnya, saat Kembali melempar pecahan genting tidak menggunakan genggam tangan biasa, tetapi dengan:

- 1) Telapak tangan,
- 2) Punggung telapak tangan,
- 3) Di atas lubang tangan yang menggenggam
- 4) Di atas punggung tangan yang menggenggam
- 5) Di atas pergelangan tangan yang menggenggam,
- 6) Di atas punggung pergelangan tangan,
- 7) Di atas punggung dua jari tengah,

- 8) Di atas telapak dua jari tengah,
- 9) Di atas pergelangan tangan yang telentang,
- 10) Di atas antara pergelangan tangan dengan bahu yang telentang,
- 11) Di atas siku tangan yang dilipat,
- 12) Di atas bahu, dan
- 13) Di atas kepala.

melewati tahap akhir, pemain menjatuhkan pecahan genting dari kepala dan menangkapnya dengan satu tangan. Selanjutnya berbalik dan melempar pecahan genting dengan membelakangi kotak. Jika berhasil masuk dalam salah satu kotak maka untuk selanjutnya pemain berhak *brok* pada kotak tersebut. Akan tetapi, jika tidak berhasil permainan bisa diulangi dari awal nomor 13, setelah lawan selesai bermain.

Permainan tradisional merupakan salah satu asset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki

karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang didalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut Jmes Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Azizah dalam Melinda 2017 permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional Sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari *folklore*. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki, perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki

berbagai latar belakang yang bercorak *rekreatif, kompetitif, paedogogis, magis dan religious*. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Ahmad Yunus, 1980/1981). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak.

Menurut Hapidin (2016) bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun karakter anak.

Hasil penelitian Kurniati dalam Indra Laksana (2017) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi, secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Tatjana Kovacevic and Sinisa Opic ,(2014 : 100) Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor,perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan.

Jogen Boro dkk,(2015: 88) Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia.

Sudrajat, dkk (2015 : 55) menjelaskan permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk menampilkan kecerdasan pada anak, baik kecerdasan ntelektual, kecerdasan spiritual maupun emotional. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern yang berkembang saat ini. Beberapa pesan moral yang dapat disampaikan dalam permainan tradisional. Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagai kepada semua teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lama main.

a. Maing-masing pemain harus bersikap positif pada setiap permainan yang dilakukan dan harus dapat menerima jika kalah.

b. Setiap permainan harus dapat menyelesaikan setiap permainan dari awal hingga akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa)

c. Jenis-jenis permainan tradisional

(Depdikbud) jenis-jenis permainan tradisional yang masih dikenal masyarakat setempat dan yang diantaranya sering-sering pada dewasa ini masih dilakukan cukup banyak jumlahnya. Berikut ini jenis-jenis permainan tradisional, diantaranya yaitu:

a. Main bola

Permainan yang menggunakan bola, biasanya dilakukan beramai-ramai dan dilakukan di tanah lapang atau tanah kosong.

b. Main bola air

Permainan bola ini menggunakan air sabun atau busa sebagai bahan permainan dengan bantuan alat yang berupa batang atau alat yang berbentuk bulat yang ditengahnya berlubang. Biasanya dilakukan dimana saja secara beramai-ramai maupun secara sendiri.

c. *Benthik*

Kata benthik berarti suara benturan antara barang pecah belah sehingga menimbulkan suara “*thik*”. Permainan ini biasanya dilakukan di siang hari dengan alat permainan berupa batang kayu atau ranting.

d. *Dhelikan*

Permainannya ini disebut dhelikan atau umpetan karena para pelakunya diharuskan untuk bersembunyi.

e. *Gobag sodor*

Permainan *gobag sodor* merupakan permainan anak-anak seusia sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman yang agak luas dan berkelompok dengan jalan permainan dilakukan dengan bebas dan berputar-putar.

f. *Jamuran*

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti jamur. Permainan ini disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan mengerjakan apa yang disuruh oleh anak yang jadi atau *dadi*.

g. *Gamparan*

Dalam permainan ini para pemain diharuskan mengenai sasaran atau *gasangan* tadi dengan jalan menggapar. Peralatan dalam permainan ini hanya *gacuk* dan batu *gasangan*.

h. *Cublak-cublak suweng*.

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk alat permainannya yang berupa *subang* atau *uwer* atau biji-bijian atau dapat pula berupa kerikil ditelapak tangan pemain.

d. Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional engklek

Dharmamulya menyebutkan bahwa permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat. Sebenarnya banyak pula alasan mengapa permainan tradisional anak-anak yang dulunya menjadi ciri khas suatu daerah tertentu, kini keberadaannya mulai menghilang (Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta).

nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) Nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai Kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional menurut Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas. Selain itu Aisyah Fad (2019: 67) menyebutkan nilai-nilai karakter di dalam permainan engklek ada tujuh macam yaitu: 1) Skill 2) Ketangkasan 3) Kepemimpinan 4) Kreativitas 5) Kerja sama 6) Strategi 7) Wawasan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congklak, engrang, engklek, gobak sodor dll.

5. Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional

a. Pengertian pembelajaran berbasis permainan tradisional

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai kondisi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil

tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala,2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

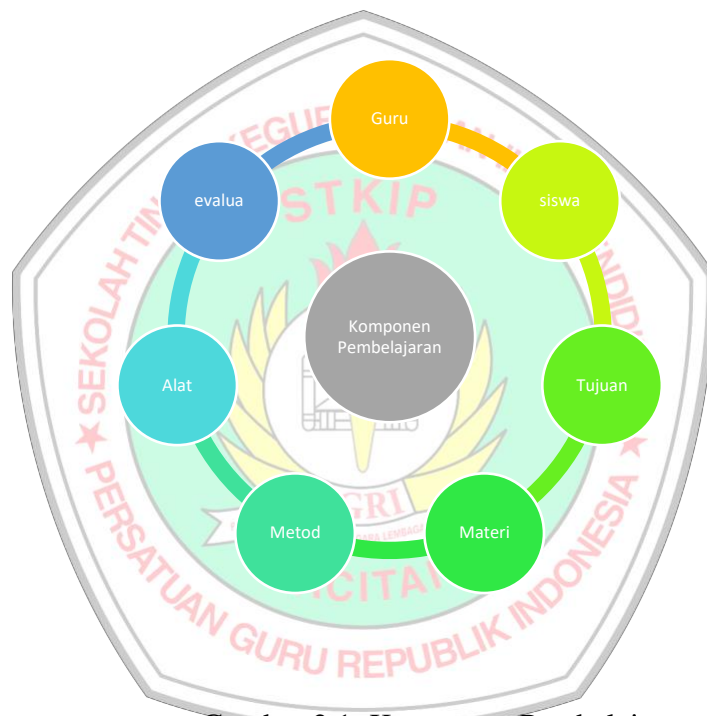
Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indicator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Aprida Pane (2017:340) Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran , merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu system, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan

berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan .



Gambar 2.1: Komponen Pembelajaran

- c. Manfaat dan tujuan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di SD

Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional antara lain: (1) anak menjadi lebih kreatif, (2)

bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musical anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat emosional, manfaat disiplin, dan manfaat budi pekerti.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Dan apabila permainan modern dikombinasikan dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang asaling melengkapi bagi perkembangan anak, karena dalam permainan modern anak mendapat manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial.

Adapun manfaat lain dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah: 1) mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak, 2) mengembangkan kecerdasan emosi pada anak, 3) mengembangkan daya kreatifitas pada anak, 4) meningkatkan kemampuan bersosialisasi, 5) melatih kemampuan motorik.

Pemainan tradisional bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan tradisional dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalin kehidupannya Ketika dewasa (Joko yulianto, 2011: 2).

- d. Kelebihan dan kelemahan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran

Sebagaimana menurut Cristriyati Ariani dalam Siti Munawaroh (2011: 213), bahwa permainan tradisional memiliki manfaat untuk memberikan pendidikan pada anak dalam berbagai segi seperti sifat sosial, sikap disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri

Sukiman Dharmamulya, dkk (2008: 21), menyatakan bahwa permainan tradisional anak mengandung beberapa nilai-nilai tertentu

yang dapat ditanamkan dalam diri anak dan membiasakan anak pada berbagai interaksi dengan individu dan kelompok masyarakatnya

Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa tanggung jawab, dan sebagainya yang merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna bagi perkembangan anak.

Permainan tradisional yang sifatnya beregu ataupun tunggal dapat melatih anak memiliki rasa sosial yang tinggi sehingga sifat egois anak sedikitnya dapat dihindarkan, dalam setiap permainan ada yang menang dan kalah, hal ini menuntut anak untuk disiplin, jujur, dan sportif mengakui kemenangan lawan bermainnya, serta melalui bermain, anak akan mudah bergaul dengan teman-temannya, sehingga mendukung anak untuk dapat berperilaku sosial sesuai dengan aturan dalam hidup bermasyarakat. Dengan demikian permainan tradisional secara jelas bukanlah permainan yang hanya sekedar untuk mengisi waktu luang guna menghilangkan bosan, tetapi suatu kegiatan yang tidak sedikit artinya bagi pendidikan, pembinaan, dan perkembangan anak dalam menuju kedewasaan yang kelak akan mereka bawa dalam lingkungan masyarakat

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Penelitian terdahulu ini hampir sama dengan penelitian ini tetapi mempunyai perbedaan yang jelas. Adapun penelitian terdahulu ini digunakan sebagai tolak ukur dalam pembuatan penelitian ini. Dalam bagian ini peneliti juga mencantumkan persamaan dan perbedan dengan peneliti terdahulu ini. Penelitian terdahulu yang dijadikan pedoman adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah & Mohammad Arif Ali (2018) dengan judul “Eksistensi Permainan Tradiaional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”, *Journal Of Science And Education (Jossae)* Vol:3, No : 2, Tahun 2018. Yaitu sebagai berikut: (1) keberadaan atau eksistensi permainan tradsional yang terdapat di kabupaten semarang cukup baik, (2) jumlah permainan tradsional yang terdapat di kabupaten semarang, yaitu sepuluh jenis permainan yang terdiri dari: Bentengan, Gobak sodor, Sunda Manda, Bakiak, Bintang bergilir, Bola Bakar, Egrang, Rok Dodok, Kucing tikus dan ular naga, (3) jenis permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak di kabupaten semarang cukup beragam yang terdiri dari: Bantengan, Gobak sodor, Sunda Manda, Kucing Tikus, Bintang Bergilir dan Bola Bakar

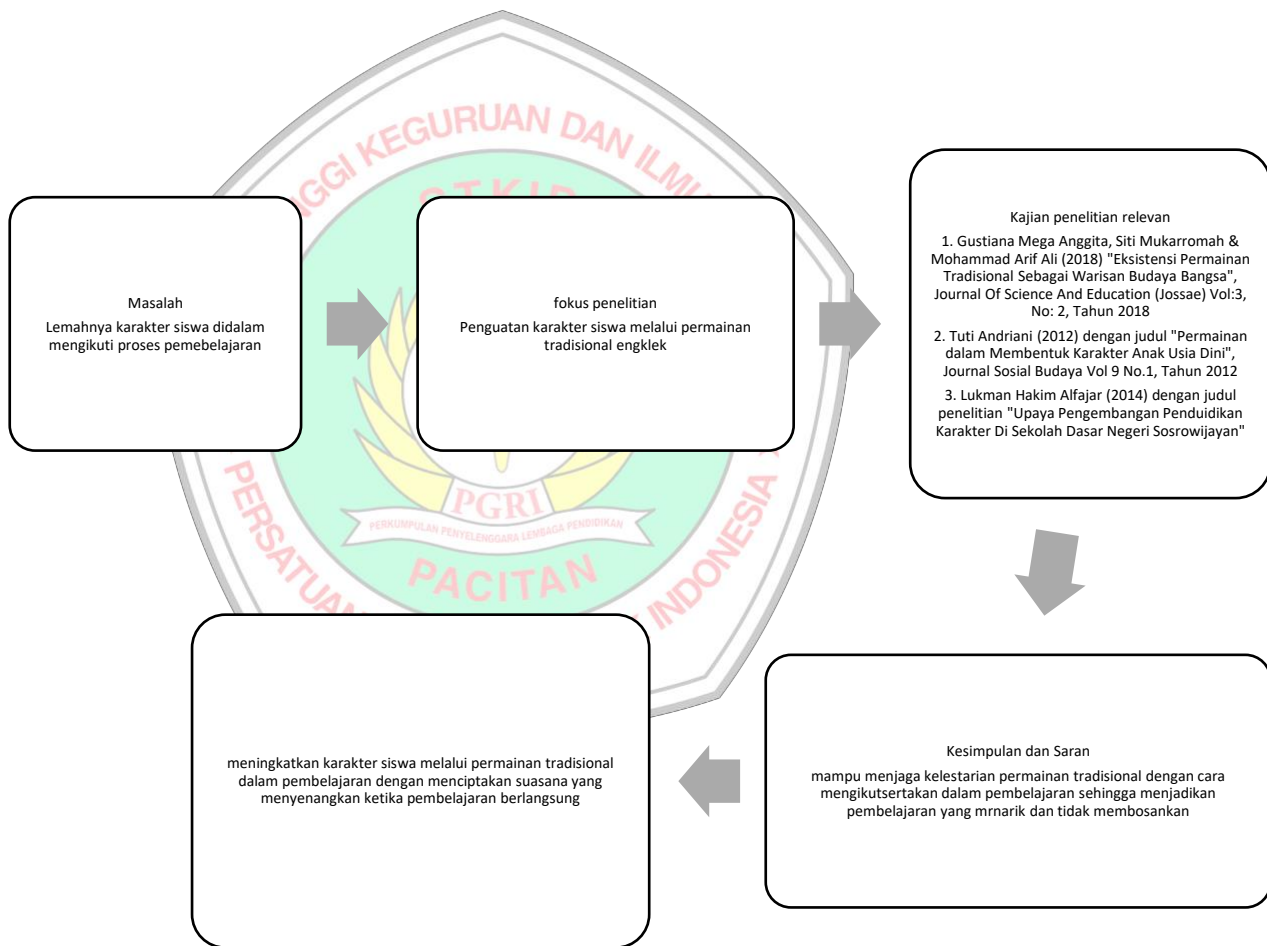
Hasil penelitian yang dilakukan Tuti Andriani (2012) dengan judul “Permainan Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini” , Journal Sosial Budaya Vol 9 No.1, Tahun 2012. Yaitu sebagai berikut: salah satu permainan yang bisa digunakan dalam bermain anak usia dini adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak diantaranya yaitu: kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, Bahasa, dan fungsi motoric.

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya anak-anak membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama pada proses pembelajaran harus di ciptakan kegiatan yang berhubungan dengan fisik yang tidak monoton dan membosankan sehingga siswa tidak bosan Ketika pembelajaran berlangsung.

Karena pada dasarnya permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan dan juga belajar membentuk karakter

mereka.berdasarkan penjelasan diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2: Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

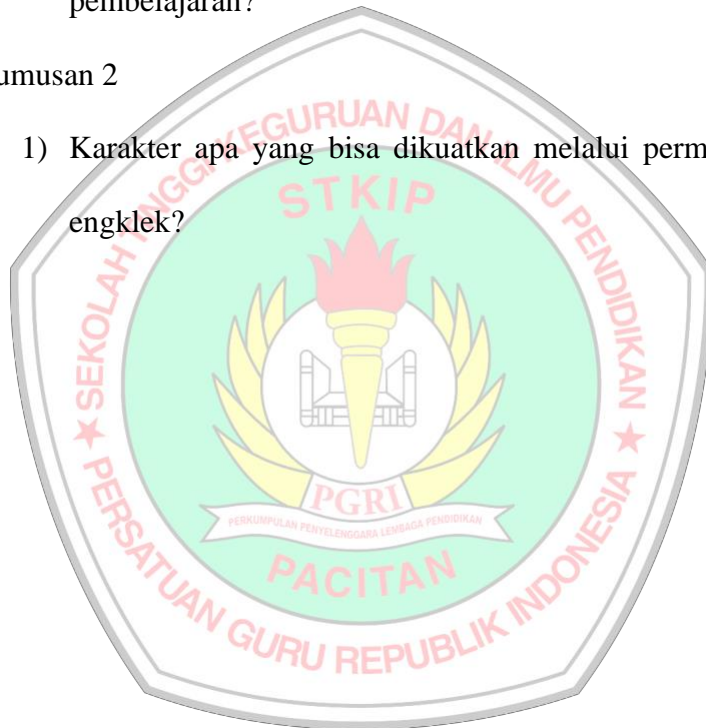
Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang hendak diteliti lebih lanjut.

1. Rumusan 1

- 1) Bagaimana penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran?

2. Rumusan 2

- 1) Karakter apa yang bisa dikuatkan melalui permainan tradisional engklek?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh (Moleong, 2017: 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Menurut Arikunto dalam Mustagfiroh Nurlaela (2014) mengemukakan bahwa “pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mencari data secara merata siswa tentang penguatan karakter siswa.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek, apakah orang atau segala sesuatu yang terkait dengan variable-variabel yang dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata (Punaji Setyosari, 2010: 33).

Penelitian ini untuk mendeskripsikan suatu keadaan, melukiskan dan menggambarkan pelaksanaan pendidikan karakter di MIM Bandar 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lingkungan Dusun Tratas Desa Bandar Kecamatan Bandar Kabupaten Pacitan. Pemilihan tempat ini didasarkan pada beberapa pertimbangan diantaranya:

1. Peneliti berdomisili di Bandar
2. Memudahkan terjadinya komunikasi antara peneliti dengan anak-anak dikarenakan peneliti memahami karakter anak.
3. Antara peneliti dan anak-anak yang diteliti telah terjalin hubungan baik karena subjek penelitian bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
4. Belum pernah diadakan penelitian serupa di lokasi ini.



Gambar 3.1: Map

Jadwal penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Bulan					
		Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags
1.	Studi Awal						
2.	Penyusunan Proposal						
3.	Seminar Proposal						
4.	Perizinan						
5.	Instrumen / Validasi Instrumen						
6.	Pengumpulan Data						
7.	Analisa Data						
8.	Penyusunan Laporan						
9.	Desiminasi Hasil						
10.	Penyusunan Laporan Akhir						

C. Subjek dan Objek Penelitian

Penjelasan pengertian subjek, siapa, bagaimana cara menentukan subjek, termasuk alur pemilihan subjek.

Alur pemilihan subjek sebagai berikut ini.

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2012) objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, obyek atau

kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah siswa MIM Bandar 1 tentang penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek.

Subjek penelitian merupakan tempat variable melekat. Subjek penelitian adalah tempat di mana data untuk variable penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MIM Bandar 1.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi menurut (Arifin, 2010: 101) adalah suatu cara pengumpulan data dimana peneliti lebih banyak menggunakan salah satu dari panca indra penglihatan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas.

Dalam penelitian pendidikan, (Arifin 2010: 101) mengemukakan bahwa pengambilan data dengan menggunakan metode observasi dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu: 1) Observasi terbuka, peneliti hadir ditengah-tengah responden; 2) Observasi tertutup, tujuan keberadaabn peneliti tidak diketahui

oleh responden; 3) Observasi tidak langsung, peneliti tidak hadir secara langsung di tengah-tengah responden.

Dalam penelitian ini akan mengobservasi atau mengamati kegiatan penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek pada siswa kelas III . tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui gambaran serta informasi mengenai penguatan karakter melalui permainan tradisional engklek pada siswa kelas III.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terbuka sehingga antara peneliti dengan responden terjadi interaksi secara langsung. Observasi dilakukan beberapa kali selama pembelajaran berlangsung. Tetapi tidak setiap hari karena keterbatasan penulis.

b. Wawancara

(Arifin, 2010: 102) mengemukakan wawancara dalam penelitian adalah peneliti dating berhadapan secara langsung dengan responden atau subjek yang diteliti untuk menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada responden yang kemudian hasilnya dicatat. Ciri utama wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara peneliti dan responden.

Wawancara dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: 1) wawancara terstruktur, wawancara dengan menggunakan

pedoman yang telah disiapkan sebelumnya; 2) wawancara tidak terstruktur, peneliti dalam menyampaikan pertanyaan tidak menggunakan pedoman; 3) wawancara kombinasi, peneliti menggabungkan kedua cara wawancara sebelumnya (Arifin, 2010: 102-103).

Tujuan wawancara pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi terkait penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek. Selain itu juga untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan hambatan dan solusi penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan wawancara terstruktur agar hasil informasinya sama dengan apa yang telah direncanakan. Maka peneliti perlu mendengar secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan informan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut (Arifin, 2010:103) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang ada. Sumber dokumen yang ada pada umumnya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu dokumen resmi dan dokumen tidak resmi. Dokumen yang berguna untuk penelitian ini meliputi RPP dan hasil penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek.

Dokumentasi ini digunakan sebagai data pelengkap dalam memenuhi informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan agar dapat memberikan gambaran dan informasi dari hasil penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek.

2. Instrumen pengumpulan data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung. Sehingga instrument utamanya adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrument bantu yang digunakan adalah pbservasi, tes, angket dan pedoman wawancara.

a. Instrumen Utama

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrument utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data secara langsung dari sumber data. Peneliti harus dapat menyesuaikan diri dan langsung dengan subjek penelitian.

b. Instrumen bantu pertama

Instrument bantu pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, yaitu garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang ada diobservasi.

1) Tujuan pembuatan instrumen

Observasi ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan observasi akan diperoleh data-data mengenai aktivitas tingkah laku siswa dalam pembelajaran

2) Proses pembuatan instrumen

Pertama berisi butir-butir pokok kegiatan yang akan diobservasi, pengamat membuat deskripsi yang berkenaan dengan perilaku yang diamati. Kedua berisi butir-butir kegiatan yang diperlihatkan oleh individu yang diamati.

3) Proses analisis data

Data yang diperoleh melalui instrumen observasi selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

4) Penggunaan data

Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional .

1) Proses analisis data

Data yang diperoleh melalui instrument angket selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang ditentukan.

2) Penggunaan data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi penguatan karakter siswa ini digunakan untuk mengetahui deskripsi penguatan karakter pada pembelajaran melalui permainan tradisional

c. Instrumen bantu kedua

Instrumen bantu kedua dalam penelitian ini adalah pedoman dokumentasi yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat sebagai konfirmasi data observasi dan wawancara.

1) Tujuan pembuatan instrumen

a) Tujuan pembuatan instrumen bantu kedua ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan bukannya untuk merubah ataupun mempengaruhi pendapat responden.

b) Untuk mengetahui Langkah-langkah pelaksanaan penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek

c) Untuk mengetahui karakter siswa melalui permainan tradisional engklek

d) Untuk mengetahui penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek

2) Proses pembuatan instrumen

Sebelum digunakan, instrumen wawancara dianalisis atau divalidasi dengan kriteria kejelasan Bahasa, isi pertanyaan, dan susunan kalimat yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3) Proses penggunaan dan pelaksanaan

1. Pewawancara dan responden saling belum mengenal

2. Pewawancara adalah pihak yang terus-menerus bertanya, sedang responden pihak selalu menjawab pertanyaan tersebut

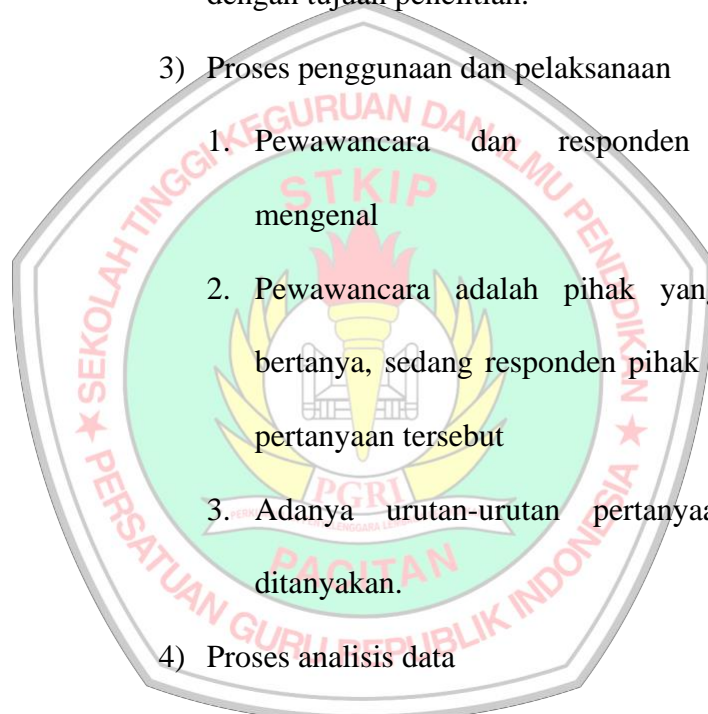
3. Adanya urutan-urutan pertanyaan yang harus ditanyakan.

4) Proses analisis data

Data yang diperoleh melalui instrument wawancara selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

5) Penggunaan data

Data yang diperoleh dari wawancara digunakan untuk mengetahui deskripsi pelaksanaan penguatan karakter melalui permainan tradisional engklek



d. Instrumen bantu ketiga

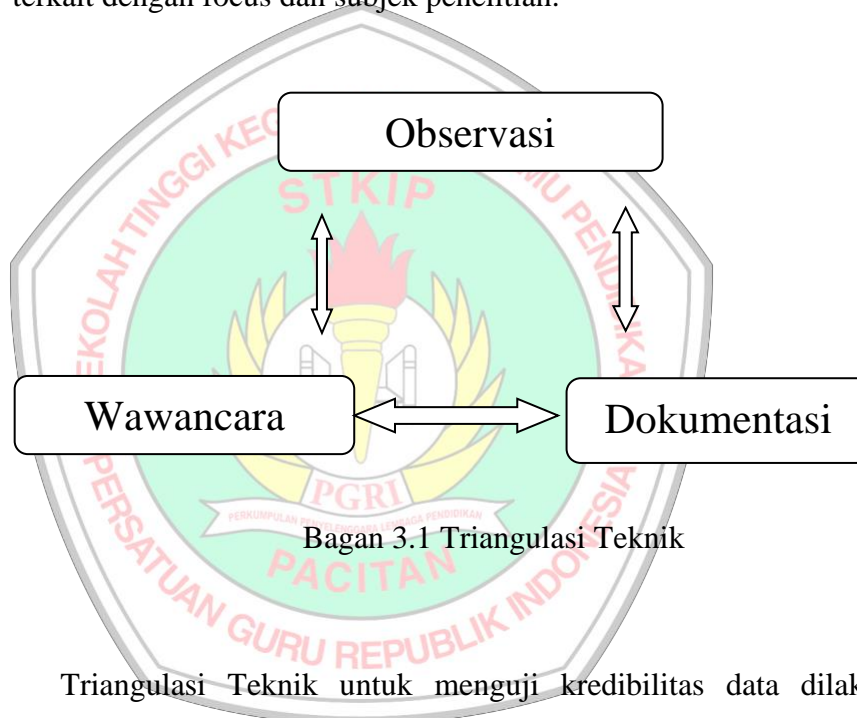
Instrument bantu ketiga dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data dari dokumen mengenai penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional engklek yang diperlukan peneliti selama proses penelitian. Dokumentasi berkaitan dengan pelaksanaan permainan tradisional engklek mulai persiapan hingga sesi akhir permainan, pelaksanaan permainan engklek dan proses pembuatan permainan engklek. Dokumen yang digunakan berupa foto, video mereka bermain, dan proses pembuatan permainan engklek, dokumen tentang desa, dokumen tentang siswa, dan rekam suara wawancara apabila sewaktu-waktu dibutuhkan. Dokumen juga semua hal yang berkaitan dengan penelitian juga diikutsertakan.

E. Keabsahan Data

Uji keabsahan data menurut Sugiyono, (2011: 365) adalah uji kredibilitas data, pengujian *transferability*, pengujian *dependability*, dan pengujian *confirmability*. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data atau sering disebut kepercayaan terhadap data penelitian kualitatif antara lain dilakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan *member check*.

Pada penelitian ini uji kredibilitas yang digunakan berdasarkan triangulasi. Menurut Salim & Syahrudin (2012: 166) triangulasi adalah

informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa silang dan antara data wawancara dengan data pengamatan dan dokumen. Triangulasi yang banyak dilakukan adalah pengecekan terhadap sumber lainnya. Dalam hal ini, triangulasi atau pemeriksaan silang terhadap data yang diperoleh dapat dilakukan dengan membandingkan data wawancara dengan data observasi atau pengkajian dokumen yang terkait dengan focus dan subjek penelitian.



Bagan 3.1 Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda. Contohnya, jika diperoleh data dari wawancara maka data akan dicek dengan observasi dan dokumentasi. Triangulasi Teknik dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan pengecekan kepada siswa dengan mengajak siswa memainkan permainan tradisional engklek. Uji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data dari observasi, wawancara dan dokumentasi.



F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat tiga jalur analisis data kualitatif yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aktivitas analisis data digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 3.2: alur penyajian data

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Mereduksi data berate merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data

merupakan proses berpikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keleluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli.

Reduksi data pada hasil observasi berupa lembar observasi yang berisi indicator pengamatan mengenai pemahaman siswa mengenai permainan tradisional dan konsep yang ada pada alat permainan tradisional (engklek) yang dicentang (√) disesuaikan dengan pengamatan keadaan di lapangan. Kemudian, indicator pengamatan diuraikan sesuai keadaan yang ada di lapangan. Setiap kegiatan pengamatan baik Ketika didokumentasi, sehingga ada bukti nyata dari pengamatan di lapangan.

Reduksi dari hasil wawancara dilakukan dengan beberapa Langkah, yaitu: a) setelah peneliti memperoleh hasil wawancara kepada anak-anak usia SD/MIM dilingkungan Dusun Tratas, Desa Bandar dan guru yang berupa rekaman suara kemudian ditranskrip, b) setelah data ditranskrip kemudian data dikelompokkan berdasarkan kriteria yang telah dibuat, c) memilih data yang penting dan membuang data yang tidak penting, d) membuat pengkodean pada setiap percakapan wawancara pada setiap narasumber baik siswa dan guru kelas, dan e) menganalisa dan membuat kesimpulan sementara.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Peneliti menggunakan penyajian data berupa bagan yang nantinya akan diuraikan secara singkat agar lebih mudah memahami maksud dari bagan tersebut.

Dalam penelitian ini tahap penyajian data yang digunakan yaitu menggunakan teks naratif. Dari hasil reduksi data wawancara kepada anak-anak usia SD/MIM di lingkungan Dusun Tratas, Desa Bnadar dan guru kelas akan diuraikan dalam bentuk deskriptif dengan menggunakan kata-kata dan berisi kutipan-kutipan hasil wawancara yang sudah direduksi.

3. penarikan kesimpulan (*Data Drawing/Verivication*)

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan data verivikasi. Kesimpulan awal yang ditemukan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel. Pada penelitian ini kesimpulan yang didapat yaitu mengenai penguatan karakter yang diperoleh dari permainan tradisional (engklek).