

Penanaman Karakter Tanggung Jawab melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Panyileukan Bandung

Hani Hamidah, Ayi Sobarna, Arif Hakim

Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia

hamidahhani17@gmail.com, ayiobarna948@gmail.com, arifhakim.spsupi@gmail.com

Abstract—The background of this research is that there are still many children in group A in Bunga Bangsa Kindergarten who do not yet have the character of responsibility. The attitude of children who have not yet developed their character of responsibility is seen when when learning sticks, children do not want to share glue with their friends, there are also those who when they finish learning or playing, the child will leave the equipment so the teacher must clean it up. Besides responsibility for time, many are late coming to school and even late not following the line. When the time line arrives, most children choose to sit lazily rather than follow the line. There are also children who cannot take care of their own belongings because they think they can ask their parents for more items. The purpose of this study was to improve the character of children's responsibility through the traditional game of coconut shell stilts in group A children in TK Bunga Bangsa. The aspects of responsibility that were investigated included 1) protecting themselves from their environment; 2) respect the advantages of others; 3) want to share, help, and help friends. This study uses classroom action research, carried out in two cycles, each cycle consisting of three meetings. Subjects in this study were group A children aged 4-5 years at Bunga Bangsa Kindergarten as many as 11 children consisting of 2 boys and 9 girls. This research was conducted in November to December 2019. Data collection techniques using observation and documentation. Data analysis was performed descriptively quantitative. The results of this study showed an increase in the character of children's responsibility as much as 81.81% from the two cycles carried out. Character of children's responsibility through the game of coconut shell stilts in prasiklus obtained an average percentage of 9.09%, increased in cycle I to 42.42%, then increased again in cycle II to 81.81%, so as to achieve the desired success criteria .

Keywords—*Responsibility, Coconut Shell Stilts Game.*

Abstract—Latar belakang penelitian ini karena anak kelompok A di TK Bunga Bangsa masih banyak yang belum memiliki karakter tanggung jawab. Sikap anak yang belum berkembang karakter tanggung jawabnya terlihat ketika saat pembelajaran menempel, anak tidak mau berbagi lem dengan temannya, ada juga yang ketika selesai belajar atau bermain, anak akan membiarkan peralatan mainnya sehingga guru yang harus membereskannya. Selain itu tanggung jawab terhadap waktu, banyak yang terlambat datang ke sekolah bahkan sampai terlambat tidak mengikuti baris. Ketika waktu baris

tiba, kebanyakan anak memilih untuk duduk bermalasan dari pada mengikuti barisan. Ada juga anak yang tidak bisa menjaga barang miliknya sendiri karena beranggapan bisa minta barang lagi pada orang tuanya. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan karakter tanggung jawab anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak kelompok A di TK Bunga Bangsa. Aspek tanggung jawab yang diteliti meliputi 1) menjaga diri dari lingkungannya; 2) menghargai keunggulan orang lain; 3) mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan sebanyak dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa sebanyak 11 anak yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di bulan November sampai dengan bulan Desember 2019. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan karakter tanggung jawab anak sebanyak 81,81% dari dua siklus yang dilaksanakan. Karakter tanggung jawab anak melalui permainan egrang batok kelapa pada prasiklus memperoleh rata-rata presentase sebesar 9,09%, meningkat pada siklus I menjadi 42,42%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,81%, sehingga mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan.

Kata kunci—*Tanggung Jawab, Permainan Egrang Batok Kelapa.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional menitik beratkan supaya anak bangsa menjadi bangsa yang berkarakter. Hal ini sesuai dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan Indonesia yaitu “Pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan jasmani anak didik” (Samho: 2013). Untuk mengembangkan karakter seorang anak perlu dibimbing, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara [1]. Aspek yang harus dikembangkan untuk menanamkan pendidikan karakter adalah aspek sosial emosional. Menurut Hurlock (2005: 18) perkembangan sosial adalah proses belajar menyesuaikan diri dengan

norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerjasama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang di sekitarnya. Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014, salah satu perkembangan sosial emosional yaitu sikap tanggung jawab. Sikap tanggung jawab usia 4-5 tahun dalam STPPA tersebut diantaranya: (1) menjaga diri sendiri dari lingkungannya; (2) menghargai keunggulan orang lain; (3) mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Dengan demikian Karakter tanggung jawab sangat penting untuk diajarkan dan dikembangkan sejak anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum memiliki karakter tanggung jawab terlihat ketika saat pembelajaran menempel, anak tidak mau berbagi lem dengan temannya, ada juga yang ketika selesai belajar atau bermain, anak akan membiarkan peralatan mainnya sehingga guru yang harus membereskannya. Selain itu tanggung jawab terhadap waktu, banyak yang terlambat datang ke sekolah bahkan sampai terlambat tidak mengikuti baris. Ketika waktu baris tiba, kebanyakan anak memilih untuk duduk bermalas-malasan dari pada mengikuti barisan. Ada juga anak yang tidak bisa menjaga barang miliknya sendiri karena beranggapan bisa minta barang lagi pada orang tuanya. Melihat fakta dan masalah tersebut di atas maka perlu adanya tindakan yang bisa merubah karakter tanggung jawab pada anak demi kelangsungan pembelajaran yang efektif dan demi kelangsungan hidup anak di masa yang akan datang agar memiliki karakter tanggung jawab yang kuat di masa yang akan datang.

Salah satu upaya dalam mengatasi karakter tanggung jawab pada anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Permainan tersebut banyak manfaatnya untuk perkembangan karakter anak khususnya karakter tanggung jawab pada diri sendiri. Permainan ini sesuai dengan karakteristik anak sebab anak usia dini senang diajak bermain karena bermain adalah alat belajar bagi anak [1].

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (a) Bagaimanakah kondisi awal karakter tanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa sebelum diterapkan permainan egrang batok kelapa?;(b)Bagaimana pelaksanaan menanamkan pendidikan karakter tanggung jawab anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Panyileukan Bandung?; (c) Apakah terdapat peningkatan karakter tanggung jawab pada anak usia 4-5 tahun di TK

Bunga Bangsa sesudah diterapkan permainan egrang batok kelapa?.

II. LANDASAN TEORI

Mudjiono (2012) menyatakan bahwa tanggung jawab adalah sikap yang berkaitan dengan janji atau tuntutan terhadap hak, tugas, kewajiban sesuai dengan aturan, nilai, norma, adat-istiadat yang dianut warga masyarakat. Menurut Tirtohrdjo (dalam Ulfa, 2014) tanggung jawab berdasarkan wujudnya terdiri dari tiga jenis yaitu: tanggung jawab terhadap diri sendiri, tanggung jawab kepada masyarakat, dan tanggung jawab kepada Tuhan. Untuk menanamkan karakter tanggung jawab pada diri anak, ada beberapa metode yang bisa digunakan antara lain: Metode Keteladanan, metode pembiasaan, metode bermain, metode bercerita, metode nasihat, metode penghargaan dan hukuman.

Metode bermain adalah salah satu metode yang dapat dikembangkan untuk penanaman karakter tanggung jawab. Menurut Brown dan Vaughan (2009) bermain merupakan aktivitas primer dan menggembirakan dengan ciri-ciri yaitu bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimprovisasi, dan ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulangnya lagi. Bermain bagi anak seperti bekerja bagi orang dewasa. Dengan bermain anak akan belajar tentang dunia di sekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya (Debord dan Amann, 2005).

permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak dan merupakan permainan yang dimainkan lebih dari satu orang (Iswinarti, 2017). Husna M (2009) mengemukakan bahwa manfaat permainan egrang batok kelapa adalah: sebagai terapi pada anak dan menjadikan anak lebih kreatif, Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak, Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental, Melatih sportivitas dalam berkehidupan, Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan, dan Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan local

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penanaman karakter tanggung jawab pada anak kelompok A melalui permainan egrang batok kelapa di TK Bunga Bangsa ada peningkatan di setiap pertemuannya mulai dari prasiklus, siklus I, sampai siklus II. Gambaran tersebut dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

TABEL 1. PRASIKLUS

ASPEK TANGGUNG JAWAB	PROSENTASE			
	BB	MB	BSH	BSB
	JUMLAH ANAK (%)	JUMLAH ANAK (%)	JUMLAH ANAK (%)	JUMLAH ANAK (%)
A	3 (27,27)	5 (45,45)	2 (18,18)	1 (9,09)
B	4 (36,36)	4 (36,36)	2 (18,18)	1 (9,09)
C	3 (27,27)	6 (54,55)	1 (9,09)	1 (9,09)

TABEL 2. DATA HASIL BELAJAR ANAK SIKLUS I

Aspek Tanggung Jawab	SIKLUS I											
	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
	Jumlah Anak (%)											
A	1 (9,09)	6 (54,55)	2 (18,18)	2 (18,18)	0 (0)	5 (45,45)	2 (18,18)	4 (36,36)	0 (0)	4 (36,36)	3 (27,27)	4 (36,36)
B	1 (9,09)	4 (36,36)	3 (27,27)	3 (27,27)	1 (9,09)	3 (27,27)	4 (36,36)	3 (27,27)	0 (0)	3 (27,27)	3 (27,27)	5 (45,45)
C	2 (18,18)	5 (45,45)	2 (18,18)	2 (18,18)	0 (0)	4 (36,36)	4 (36,36)	3 (27,27)	0 (0)	2 (18,18)	4 (36,36)	5 (45,45)

TABEL 3. DATA HASIL BELAJAR ANAK SIKLUS II

Aspek Tanggung Jawab	SIKLUS II											
	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
	Jumlah Anak (%)											
A	0 (0)	2 (18,18)	4 (36,36)	5 (45,45)	0 (0)	1 (9,09)	2 (18,18)	8 (72,72)	0 (0)	1 (9,09)	1 (9,09)	9 (81,81)

B	0 (0)	1 (9,09)	3 (27,27)	7 (63,64)	0 (0)	0 (0)	3 (27,27)	8 (72,72)	0 (0)	0 (0)	2 (18,18)	9 (81,81)
C	0 (0)	2 (18,18)	4 (36,36)	5 (45,45)	0 (0)	1 (9,09)	1 (9,09)	9 (81,81)	0 (0)	1 (9,09)	1 (9,09)	9 (81,81)

Keterangan:

A : Menjaga diri sendiri dari Lingkungannya

B : Menghargai keunggulan orang lain

C: Mau berbagi, menolong, dan membantu teman

Keterangan:

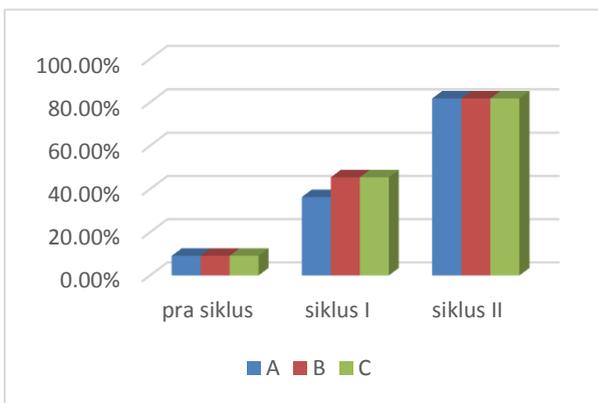
BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

TABEL 4. HASIL REKAPITULASI PENINGKATAN TANGGUNG JAWAB ANAK PRASIKLUS SIKLUS I, DAN SIKLUS II



Dari data tabel 4. hasil belajar di atas sikap tanggung jawab anak meningkat dari prasiklus, siklus I, sampai siklus II. Pada prasiklus semua aspek tanggung jawab menunjukkan 9,09%, meningkat di siklus I menjadi 36,36% dalam hal menjaga diri dari lingkungannya, sedangkan dalam hal menghargai keunggulan orang lain dan mau berbagi, menolong dan membantu teman menunjukkan 45,45%, dan selanjutnya meningkat lagi di siklus II di semua aspek menunjukkan 81,81%. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab anak kelompok A di TK Bunga Bangsa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan di siklus II presentase ketercapaian menunjukkan pada angka 81,81% yang sudah melebihi indikator keberhasilan yang diharapkan, oleh sebab itu pelaksanaan tindakan siklus II dihentikan.

Dari uraian di atas dijelaskan bahwa peningkatan karakter tanggung jawab anak dapat diterapkan melalui metode bermain. Karena, dunia anak adalah dunia bermain. Ini menunjukkan bahwa bermain dapat dijadikan salah satu metode dalam mendidik karakter anak (Haitami: 2013). Menurut Brown dan Vaughan (2009) bermain merupakan aktivitas primer dan menggembirakan dengan ciri-ciri yaitu bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimprovisasi, dan ketika sudah melakukan

kegiatan tersebut ingin mengulanginya lagi. Bermain bagi anak akan belajar tentang dunia di sekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya (Debord dan Amann, 2005). Ketika bermain egrang batok kelapa anak dituntut untuk dapat menjaga dirinya supaya tidak jatuh, berani menghadapi rintangan, menghargai keunggulan orang lain dan bersikap sportif, menjaga barang miliknya, dan setelah selesai bermain anak dapat membereskan alat yang sudah digunakan, perbuatan semua ini tanpa disadari bahwa anak telah belajar bertanggung jawab dan melakukannya dengan sukarela tanpa harus diperintahkan. Selain itu dengan bermain egrang batok kelapa anak bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya. Dalam kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan interaksi social yang lebih luas dengan teman sebayanya, dengan guru, dan pihak yang ada di tempat mereka belajar [2].

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti sebanyak dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dalam penanaman karakter tanggung jawab anak kelompok A di TK Bunga Bangsa diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Gambaran awal karakter tanggung jawab anak di kelas A TK Bunga Bangsa Sikap tanggung jawab anak sebelum dilakukan tindakan hanya mencapai 9,09% yang berkembang sangat baik, sebagian besar anak mulai berkembang dan belum berkembang dan ada dua anak yang berkembang sesuai harapan dalam hal menjaga diri dari lingkungannya. Begitu juga dalam hal menghargai keunggulan orang lain dan mau berbagi, dan menolong teman sebagian anak besar anak mulai berkembang dan belum berkembang . Anak-anak masih belum memahami pentingnya mempunyai karakter tanggung jawab.
2. Pelaksanaan tindakan penanaman karakter tanggung jawab anak kelompok A di TK Bunga Bangsa dilaksanakan selama enam kali pertemuan dalam dua siklus dengan media permainan egrang batok kelapa yang dilakukan pada saat kegiatan inti. Sikap tanggung jawab yang dikembangkan meliputi: (1) menjaga diri dari lingkungannya; (2) menghargai keunggulan orang lain; (3) mau berbagi, menolong dan membantu teman. Cara-cara penanaman karakter tanggung jawab anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa yaitu: (1) Guru mempersiapkan media egrang

batok; (2) Guru mengkondisikan anak untuk bermain egrang sambil menanamkan nilai-nilai karakter tanggung jawab; (3) Guru memberi tahu peraturan dan cara bermain; (4) Anak dipersilahkan untuk bermain egrang dengan rintangan dan peraturan yang sudah ditentukan.

3. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa karakter tanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa dapat ditingkatkan setelah dilaksanakannya permainan tradisional egrang batok kelapa. Dalam hal menjaga diri dari lingkungannya dengan capaian akhir sebesar 0% BB, 9,09% MB dan BSH, 81,81% BSB. Dalam hal menghargai kunggulan orang lain 0% BB dan MB, 18,18% BSH, 81,81% BSB. Selanjutnya dalam hal mau berbagi, menolong dan membantu teman 0% BB, 9,09% MB dan BSH, 81,81% BSB. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka penggunaan permainan egrang batok kelapa untuk penanaman karakter tanggung jawab anak kelompok A di TK Bunga Bangsa dapat meningkat dan menunjukkan hasil akhir yang baik.

IV. KESIMPULAN

Anak kelompok A di TK Bunga Bangsa masih banyak yang belum memiliki karakter tanggung jawab. Sikap anak yang belum berkembang karakter tanggung jawabnya ditunjukkan dengan adanya anak yang tidak mau berbagi makanan dan mainan dengan temannya, ada anak yang tidak mau membereskan peralatan mainnya. Ada juga anak yang tidak bisa menjaga barang miliknya sendiri karena beranggapan bisa minta barang lagi pada orang tuanya. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum berkembang karakter tanggung jawabnya.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti untuk penanaman karakter tanggung jawab pada kelompok A di TK Bunga Bangsa dengan cara bermain egrang batok kelapa, dengan tahapan (1) Guru mempersiapkan media egrang batok; (2) Guru mengkondisikan anak untuk bermain egrang sambil menanamkan nilai-nilai karakter tanggung jawab; (3) Guru memberi tahu peraturan dan cara bermain; (4) Anak dipersilahkan untuk bermain egrang dengan rintangan dan peraturan yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa karakter tanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa dapat ditingkatkan setelah dilaksanakannya permainan tradisional egrang batok kelapa dengan capaian akhir sebanyak 81,81%. Maka penelitian ini menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia group.

- [3] Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [4] Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Daradjat, Zakiah. (1999). *Ilmu pendidikan islam*. Jakarta: Rajawali press.
- [6] Erham, W dan Afrianti, N. (2014). *Psikologi perkembangan I*. Bandung: Unisba.
- [7] Haitami, M. (2013). *Pendidikan agama dalam keluarga, revitalisasi peran keluarga dalam membangun generasi bangsa yang berkarakter*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- [8] Hamidi. (2018). *Cara Bermain dan Membuat Egrang Batok Kelapa*. (Jurnal). <http://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/01/15/sejarah-permainan-tradisional-egrang-batok/>
- [9] Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [10] Koesoema, D. (2010). *Pendidikan karakter, strategi mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Grasindo.
- [11] Laely, Yudi. (2015). *Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak di BA Aisyiyah Magelang*. (Jurnal). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- [12] Lickona, T. (2013). *Pendidikan karakter panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Nusa Media.
- [13] Madyawati, Lilis. (2002). *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Group.
- [14] Majid, A dan Andayani, D. (2012). *Pendidikan karakter perspektif islam*. Bandung: Rosdakarya.
- [15] Muslich, M. (2011). *Pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [16] Nashih, Ulwan. (2007). *Pendidikan anak dalam islam*. Jakarta: Pustaka Amani.
- [17] Rohyati. (2015). *Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek Di TK Tunas Ibu Kalasan*. (Skripsi). Universitas Negri Yogyakarta.
- [18] Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi pendidikan karakter wawasan, strategi, dan langkah praktis*. Bandung: Erlangga.
- [19] Surana, Dedih. (2011). *Diktat kuliah pengantar psikologi umum*. Bandung: Unisba.
- [20] Syarbini, A. (2016). *Pendidikan karakter berbasis keluarga*. Yogyakarta: ArRuzz Media.