



Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jawa

Devi Candra Nindiya

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FAI UNU BLITAR
(email: nindiyacandra@gmail.com)

Dessy Farantika

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FAI UNU BLITAR
(email: farantika.dessy@gmail.com)

Maulinda Sulistyani Sanjaya

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FAI UNU BLITAR
(email: maulinda.sanjaya@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model konseptual inovatif program pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan karakter melalui permainan tradisional Jawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Dua kategori subjek digunakan untuk penelitian ini. Subyek langsung terdiri dari anak usia 2 – 4 tahun. Subyek tidak langsung terdiri dari guru dan materi. Subyek ini diambil dengan cara purposive random sampling. Data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan cara wawancara dan membaca literatur. Analisis menunjukkan bahwa subyek yang terdiri dari siswa dan guru sangat antusias memainkan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional ini memiliki aturan yang sederhana, mudah diterapkan terutama untuk balita. Selain itu, permainan tradisional tersebut memiliki nilai moral untuk membentuk karakter balita. Model ini terbukti efektif membangun karakter balita dengan sukses. Guru aktif meninjau hasil belajar anak dan memberikan masukan yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut bagi mereka. Secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model ini telah menghasilkan peningkatan karakter balita yang ditunjukkan dengan kualitas diri. Oleh karena itu, disarankan agar sosialisasi model ini tidak hanya dilakukan oleh sekolah saja, tetapi juga masyarakat terutama keluarga.

Kata kunci: *Pengembangan Karakter, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional*

Pendahuluan

Pendidikan bagi anak usia di bawah enam tahun sangatlah penting dibandingkan dengan pendidikan pada jenjang selanjutnya karena pemenuhan hidup





seseorang di masa yang akan datang telah dipersiapkan sejak awal. Sebagian besar pendidikan pada anak usia dini hanya memperhatikan intelegualitas dan keterampilan akal saja. Pendidikan seperti itu akan membahayakan masa depan apalagi di era modern saat ini terkait dengan kecanggihan teknologi. Akhir-akhir ini banyak hal yang dilakukan anak muda mengarah ke pornoaksi dan pornografi. Selain itu, praktik kekerasan dan perundungan yang dilakukan oleh anak-anak saat ini dapat terjadi pada semua usia. Pendidikan karakter dan moral pada anak usia dini mulai terabaikan dalam bidang pendidikan kita. Belakangan ini, para pendidik lebih disibukkan dengan pengembangan otak daripada pembentukan karakter. Guru menekankan prestasi akademik saja.

Pembangunan karakter dan pendidikan harus dilakukan sejak dini. Diharapkan anak-anak tumbuh menjadi dewasa dan unggul, berilmu, berkarakter dan berkepribadian luhur. Akhirnya, selama siswa berbekal pengetahuan dan karakter yang kuat maka anak akan mampu berperan aktif dan siap diterima dalam berbagai aspek kehidupan.

Sudah sewajarnya keluarga sebagai faktor utama dalam mendidik karakter anak, namun banyak anak yang tidak mendapatkan pendidikan karakter dari orang tuanya dikarenakan kesibukan orang tua dengan karir mereka, sehingga sekolah memegang peranan penting dalam pembentukan karakter anak didik. Pendidikan melalui pembentukan karakter diharapkan dapat memberikan solusi jangka panjang yang mengarah pada masalah moral, etika dan akademik sebagai perhatian serta mengurangi kekhawatiran dalam masyarakat kita. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan harus menjadi dasar kurikulum sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan karakter siswa secara terus menerus dan sistematis. Kurikulum yang menekankan pada penyatuan perkembangan kognitif dengan pengembangan karakter melalui pengambilan perspektif, pertimbangan moral, pengambilan keputusan yang matang, dan pengetahuan tentang moral.

Tradisi Jawa yang sarat dengan kearifan lokal berupa lagu, tata bahasa, ajaran, budaya upacara adat, dongeng atau legenda, sastra berupa dongeng atau cerita rakyat, kitab suci kuno, permainan tradisional; Tata krama yang baik yang diajarkan melalui budaya Jawa diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan penurunan karakter pemuda pada saat ini.

Permainan tradisional dipilih sebagai salah satu kearifan lokal sebagai jembatan untuk mendidik anak usia dini mengingat usia dini merupakan tahap perkembangan yang mana bermain game sebagai salah satu cara untuk mentransfer nilai-nilai pendidikan. Keberadaan permainan tradisional akhir-akhir ini tersingkir akibat permainan modern yang sesungguhnya bukan berasal dari kearifan lokal kita sebagai warisan. Sebagian besar anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional.

Pembentukan karakter terbaik dimulai sejak usia dini. Lickona (1987) menyatakan “seorang anak hanyalah lokus di mana orang dewasa yang bertanggung jawab dimulai”, oleh karena itu menyiapkan seorang anak adalah strategi investasi manusia terbaik yang sangat tepat. Lickona (1987) mendefinisikan orang yang berakhlak baik sebagai orang yang secara alami menanggapi suatu situasi secara moral terwujud dalam tindakan kehidupan nyata melalui perbuatan baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan beberapa akhlak mulia.

Pendapat lain dari Lewis (2004) menyebutkan beberapa kualitas diri yang tercermin dari karakter masa kanak-kanak seperti peduli, menyadari kehidupan masyarakat, kooperatif, adil, mau memaafkan, jujur, menjaga hubungan, menghormati orang lain, memiliki tanggung jawab dan mengutamakan keselamatan. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, Lewis, Lexmonand Reeves (2009) mendefinisikan karakter menjadi tiga kemampuan yaitu aplikasi, pengaturan diri, dan keterikatan empati.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pembentukan karakter anak usia dini adalah mengembangkan

kemampuan anak menggunakan perasaannya, menunjukkan perilaku yang baik dan sikap peduli, menyadari kehidupan bermasyarakat, bekerja sama, adil, mau memaafkan, jujur, menjaga hubungan, menghormati orang lain, memiliki tanggung jawab dan mengutamakan keselamatan.

Lickona (1987) menyatakan bahwa sekolah dan keluarga menjadi faktor penentu perkembangan karakter anak. Sekolah melalui gurunya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter anak. Sekolah sebagai rumah kedua bagi anak-anak, oleh karena itu pembentukan karakter siswa menjadi tanggung jawab guru selain tanggung jawab mengajar. Milson dan Mehlig (2002) menyatakan hal yang sama, bahwa guru merupakan faktor penting dalam pembentukan karakter siswa. Program sekolah efektif untuk membangun karakter ditentukan oleh komitmen guru.

Permainan didefinisikan sebagai cara bermain. Menurut Hurlock (2003), bermain adalah segala aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan semata, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Permainannya bersifat sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Piaget (Hurlock, 2003) menjelaskan bahwa permainan terdiri dari respon berulang yang hanya berfungsi untuk bersenang-senang. Pendapat lain dikemukakan oleh Spencer (Monks et al, 2002) yang menyatakan bahwa permainan merupakan penyaluran kemungkinan bagi manusia untuk mengeluarkan sisa-sisa energi.

Selanjutnya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) yang dimaksud dengan “tradisional” adalah “kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun”. Terkait dengan pengertian tersebut, yang dimaksud dengan “permainan tradisional” adalah segala bentuk permainan yang ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional pada dasarnya adalah suatu kegiatan bermain dengan atau tanpa media yang diwariskan dan memberikan kesenangan dan kebahagiaan bagi seseorang. Permainan tradisional merupakan permainan yang

memberikan nilai dan norma yang relevan bagi anak untuk dipahami dan mencari keseimbangan dalam kehidupannya.

Dharmamulya (1992) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki unsur nilai budaya yang dapat dipelajari oleh anak, sebagai berikut: nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa persahabatan, nilai demokrasi, kepemimpinan, rasa kebersamaan, tanggung jawab, nilai kebersamaan dan gotong royong, nilai ketaatan, melatih cakap berhitung, melatih keterampilan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Jawa adalah kegiatan dengan atau tanpa media yang menggunakan secara terus-menerus yang diwariskan oleh masyarakat Jawa dan memiliki nilai dan norma yang relevan dengan budaya Jawa, serta memberikan kesenangan dan kebahagiaan bagi anak-anak.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang ingin saya kemukakan adalah sebagai berikut: (a) Bagaimana model pembentukan karakter siswa PAUD melalui permainan tradisional? (b) Sejauh mana efektifitas pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional.

Tinjauan Pustaka

1. Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main yang mendapat imbuhan “peran”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja (Tim penyusun, 2008: 968). Sedangkan menurut Mulawan (2009: 17) permainan adalah

situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Kesimpulan pengertian permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu” (Putri, 2016: 4).

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) 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 musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh 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 sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budi pekerti.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Selain itu manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Permainan tradisional tidak hanya dapat mempengaruhi aspek anak tetapi dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak.

3. Pendidikan Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" atau menandai dan memfokuskan tata cara mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Istilah karakter sama dengan istilah akhlak dalam pandangan islam. Dalam berbagai kamus, karakter (*character*) dalam bahasa arab diartikan *khuluq, sajiyah, thab'u*, yang dalam bahasa indonesia diterjemahkan dengan syakhsiyyah atau personality, artinya kepribadian. Secara etimologis, kata karakter bisa berarti tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, atau watak. Orang berkarakter berarti orang yang memiliki watak,

kepribadian, budi pekerti, atau akhlak. Dengan makna seperti ini, karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri atau karakteristik atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir.

Karakter mulia meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benarbenar melakukan kebaikan. Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap, (*attitides*), dan motivasi (*motivation*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*). Beberapa nilai-nilai karakter adalah; religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. Internalisasi nilai karakter pada masa anak-anak (*golden age*) menjadi sangat signifikan dan terekam lebih dalam. Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasi atau perasaannya.

Pendidikan karakter adalah suatu istilah yang luas yang digunakan untuk menggambarkan kurikulum dan ciri-ciri organisasi sekolah yang mendorong pengembangan nilai-nilai fundamental anakanak di sekolah. Dikatakan istilah yang luas karena mencakup berbagai sub komponen yang menjadi bagian dari program pendidikan karakter seperti pembelajaran dan kurikulum tentang keterampilan-keterampilan sosial, pengembangan moral, pendidikan nilai, pembinaan kepedulian dan berbagai program pengembangan sekolah yang mencerminkan beraktivitas yang mengarah pada pendidikan karakter.

Pendidikan karakter sama dengan pendidikan moral, yaitu serangkaian prinsip dasar moral dan keutamaan sikap serta watak (tabiat) yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh anak sejak masa pemula hingga ia menjadi seorang mukallaf, yaitu orang dewasa yang sudah menanggung beban hukum. Imam Ghazali menekankan bahwa khlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa manusia, yang dapat dinilai baik atau buruk dengan menggunakan ukuran ilmu pengetahuan dan norma agama.

Metode

Prosedur penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan meliputi beberapa langkah sebagai berikut: pertama, pengumpulan informasi: proses menyusun model konseptual pengembangan pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional yang terintegrasi dalam pembelajaran dan selanjutnya mengembangkan model desain bentuk produk awal, dan model tes perlakuan. Pengukuran dilakukan selama dua kali, pre-test dan post-test.

Perlakuan pemberian permainan tradisional dilaksanakan pada awal proses pembelajaran. Dimulai dengan mempersiapkan siswa untuk mendengarkan penjelasan dan instruksi guru tentang tata cara bermain. Selanjutnya siswa mempraktekkan permainan sesuai dengan instruksi guru. Pada evaluasi, siswa akan diberikan beberapa pertanyaan untuk menilai pemahaman tentang isi permainan tradisional dan siswa yang dipimpin oleh guru akan menyimpulkan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam permainan tersebut.

Proses tersebut akan berlangsung selama 20 menit dan dilakukan seminggu tiga kali selama sebulan. Langkah terakhir adalah evaluasi dan revisi model, selanjutnya realisasi model produk. Evaluasi model pengembangan karakter dilakukan melalui observasi perilaku siswa sehari-hari yang dilakukan oleh guru berdasarkan pedoman

observasi yang meliputi sepuluh sifat yang mencerminkan karakter baik anak yaitu sikap peduli, sadar akan kehidupan bermasyarakat, kooperatif, adil, mau memaafkan, jujur, menjaga hubungan, menghormati orang lain, memiliki tanggung jawab dan mengutamakan keselamatan.

Subyek penelitian adalah anak usia 4-6 tahun sebanyak 35 anak, belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang permainan tradisional. Subyek ditentukan dengan menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa Lab-School UNU BLITAR merupakan lembaga pendidikan yang mampu menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan melalui rangkaian kajian.

Teknik pengumpulan data adalah wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dasar adalah peneliti sendiri, dengan menggunakan hasil wawancara untuk memperoleh informasi sesuai dengan permasalahan yang ditanyakan. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan memenuhi kriteria kredibilitas, dengan menggunakan triangulasi (sumber, metode, dan teori). Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif (Moleong, 2004).

Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan deskripsi data untuk memberikan makna dari semua yang terjadi secara wajar, obyektif, relevan. Langkah analisis data model deskriptif adalah sebagai berikut: (1) deskripsi data, (2) reduksi data, (3) pengecekan keabsahan data, (4) analisis dan interpretasi data berdasarkan teori substantive.

Hasil

Budaya lokal Jawa yang sarat dengan kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar bagi siswa PAUD. Beberapa potensi tradisi lokal Jawa yang sarat dengan kearifan lokal antara lain: dongeng tradisional, lagu tradisional, permainan tradisional. Berdasarkan hasil FGD bersama guru dan tim peneliti, bahwa permainan

tradisional memiliki kearifan lokal yang dapat ditanamkan kepada siswa PAUD dalam rangka membangun pembentukan karakter.

Permainan tradisional dipilih sebagai perwujudan kearifan lokal sebagai jembatan untuk mencerdaskan anak usia dini melalui pertimbangan bahwa anak usia dini merupakan usia bermain sehingga dapat dengan mudah mentransfer nilai-nilai permainan. Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah: cublak-cublak suweng, uri-uri, dan engklek.

Proses sosialisasi dimulai sejak anak usia dini melalui permainan. Belajar melalui bermain menjadikan siswa mengetahui nilai-nilai budaya dan norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat dan berperan sesuai dengan tingkatan sosial yang akan mereka hadapi nantinya. Kehidupan masa kecil identik dengan bermain, sehingga permainan secara tidak sadar digunakan untuk menentukan jalan hidupnya sekaligus membentuk kepribadiannya (Purwaningsih, 2006).

Penelitian diintegrasikan ke dalam pembelajaran proses. Indikator penelitian berdasarkan penilaian pengembangan karakter aspek “karakter baik”. Penilaian melalui permainan terintegrasi pada pengamatan belajar mengajar di lapangan, pengamatan guru dan siswa pada tempat dan waktu yang terpisah, dan catatan khusus tentang keseluruhan hal yang terjadi selama pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Pembahasan

Selanjutnya, berdasarkan hasil identifikasi need assessment di awal penelitian, menunjukkan bahwa kearifan lokal masyarakat telah bergeser dengan modernisasi termasuk pergeseran permainan tradisional menjadi permainan modern seperti game online, play station, dll. pendidikan moral dalam rangka membangun karakter dan budi pekerti pada anak usia dini yang terabaikan dalam bidang pendidikan kita.



Pendidikan dan penanaman nilai karakter harus dilakukan sejak dini. Salah satu perkembangan anak usia dini berkaitan dengan kemampuan ketuhanan, benar dan salah, baik dan buruk, belum lagi mulai berkembang hati nurani. Kemajuan akan dicapai oleh anak-anak dengan bantuan orang dewasa.

Berdasarkan pembahasan terakhir, yaitu model konseptual program pengembangan karakter anak usia dini yang dapat dikembangkan dapat digambarkan sebagai berikut: faktor pendukung pelaksanaan program pengembangan karakter adalah kearifan lokal, yaitu: permainan tradisional, lagu daerah, tarian tradisional. Namun di sisi lain terdapat faktor pergeseran permainan tradisional dengan permainan modern. Alternatif strategi pengembangan program pembentukan karakter anak usia dini adalah dengan menyusun program pengembangan karakter melalui permainan tradisional. Kepala sekolah dan guru berperan aktif mulai dari menyusun program PAUD setiap tahun dan/atau per semester, proses pembelajaran dan evaluasi yang dipadukan dengan permainan tradisional. Tahap selanjutnya adalah uji validitas konsep model pembentukan karakter anak usia dini oleh para ahli bidang psikologi dan PAUD melalui Focus Group Discussion (FGD).

Berdasarkan analisis, kita dapat melihat bahwa nilai karakter mulai terlihat pada sebagian besar siswa setelah diberikan perlakuan permainan tradisional. Diharapkan dengan memberikan perlakuan yang konsisten secara terus menerus dapat membangun karakter mereka. Alasan program ini adalah permainan tradisional memiliki nilai budaya yang dapat dipelajari oleh siswa sebagai berikut: nilai kebahagiaan, kebebasan, persahabatan, demokrasi, kepemimpinan, tanggung jawab, kebersamaan dan tolong menolong, nilai kepatuhan, melatih kompetensi dalam matematika, pelatihan keterampilan berpikir, nilai kejujuran, dan sportivitas (Dharmamulya, 1992).



Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan temuan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut; bahwa permainan tradisional Jawa yang diintegrasikan melalui pembelajaran akan dapat menjadi inovasi alternatif metode pembelajaran untuk mengembangkan “karakter yang baik” pada anak usia dini. Peran orang tua dan masyarakat diharapkan dapat terlibat dalam mensosialisasikan program pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Selain itu pengelola dan penyelenggara PAUD dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan baik berupa materi maupun non materi, dalam hal ini adalah budaya lokal yang diwujudkan dalam permainan tradisional Jawa.

Referensi

- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Re- search: An Introduction*. New York: Longman.
- Dharmamulya, S. et al. (1992). *Transformasi Nilai Bu- daya Melalui Permainan Anak DIY*. Yogyakarta: Proyek P2NB.
- Lewis, B. A. (2004). *Character Building untuk Anak-anak*. Batam: Karisma Publishing Group.
- Lexmond, J. & Reeves, R. (2009). *Building Character*. London : Lecturis, Eindhoven.
- Lickona, T. (1987). *Moral stages and moralization: The Cognitive Development Approach*. New York: HOH, Reehart & Winston.
- Tanjung, H. S., Nay, F. A., & Achmad, I. A. Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Lingkungan Keluarga.
- Milson, A.J. & Mehlig, L.M (2002). Elementary school teachers’s sense of efficacy for charac- ter education. *Journal of Educational Research*, 96(1), 47-54.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jantra*, 1 (1), 40-46.
- Tim Penyusun Kamus PPPB. (1995). *Kamus Besar Ba- hasa Indonesia*. Edisi II. Jakarta: Balai Pustaka.