

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Peran Guru
 - a. Pengertian Peran

Istilah peran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti pemain sandiwara (film), tukang lawak. Peran merupakan bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Hakekatnya peran juga dapat dirumuskan sebagai suatu rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan oleh suatu jabatan tertentu (Hasan Alwi, 20012:735).

Menurut Kamisa, peranan adalah sesuatu yang diperbuat dan besar pengaruhnya terhadap suatu peristiwa. Sementara menurut Ahmadi, peranan adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus berbuat dan bersikap dalam situasi tertentu berdasarkan status dan fungsi sosial (Agung, 2013).

Menurut Poerwadarminta mendefinisikan peranan yaitu suatu yang menjadi bagian atau pegangan pimpinan yang terutama dalam terjadinya suatu hal atau

peristiwa. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peran (Imanuel, 2015).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa peranan adalah sesuatu perbuatan yang besar pengaruhnya didalam perilaku seseorang yang dibuat untuk menampung hak-hak yang ingin diberikan pada pemakaian tertentu.

b. Pengertian Guru

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Guru diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya mengajar. Kata guru dalam bahasa arab disebut *mu'allim* dan dalam bahasa Inggris disebut *teacher* yang memiliki arti sederhana yaitu "*a person whose occupation teaching other*" guru ialah seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain.

Ahmad Tafsir (2014) dalam bukunya Filsafat Pendidikan Islami Mengungkapkan

bahwa pendidik (guru) adalah semua orang yang berpengaruh dalam perkembangan dunia yaitu manusia, alam dan kebudayaan. Namun manusialah yang paling penting di antara ketigannya.

Pengertian menurut Ahmad Tafsir di atas memiliki makna yang sangat luas, sebab semua yang ikut memengaruhi perkembangan seseorang disebut pendidik (manusia, alam dan kebudayaan), meskipun diakui bahwa di antara ketiganya manusialah yang paling dominan pengaruhnya. Manusia juga sebagai pendidik bermacam-macam, pendidik dalam lembaga keluarga adalah orang tua, pendidik di sekolah adalah guru serta pendidik pada lembaga masyarakat adalah semua komunitas yang ada dalam masyarakat (para tokoh agama/masyarakat, publik figur, pemerintah bahkan teman sebaya, dan sebagainya).

Guru adalah seseorang yang mampu melaksanakan tindakan mendidik dalam suatu situasi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan atau seseorang dewasa, jujur, sabar, sehat jasmani dan rohani, susila, ahli, terbuka, adil dan kasih peneliting.

Menurut N.E.A (*National Education Association*) persatuan guru-guru Amerika Serikat, guru adalah semua petugas yang langsung terlibat dalam tugas-tugas kependidikan. Pada Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi anak-anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (M. Shabir, 2015:221).

Menurut Raka Joni guru adalah orang yang tau persis dan kondisi diterapkan kurikulum yang berlaku selain itu, guru bertanggung jawab atas terciptanya hasil belajar yang diinginkan (Nuroktya Ningsih, 2012:124).

Berdasarkan teori para pakar diatas dapat peneliti simpulkan bahwa guru adalah orang dewasa yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi serta dengan sengaja mempengaruhi anak dalam hal perkembangan jasmani dan rohaninya agar anak tersebut dapat mencapai tingkat kemanusiaan atau tingkat

kedewasaan dan memenuhi tugas sebagai makhluk Tuhan.

Menurut Peraturan Pemerintahan, guru adalah jabatan fungsional, yaitu kedudukan yang menunjukkan tugas, tanggungjawab, wewenang dan hak seorang PNS dalam suatu organisasi yang dalam pelaksanaan tugasnya didasarkan keahlian atau keterampilan tertentu serta bersifat mandiri.

Dinyatakan oleh Uyoh Sadulloh (2014), Peran guru merupakan tingkah laku yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang guru. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, pendidik atau guru memiliki peran penting sebagai penentu keberhasilan kependidikan, sebab seorang guru adalah faktor utama terhadap keberhasilan pendidikan.

Peran guru dalam proses pendidikan sangatlah penting, karena dalam hal ini guru harus bertanggung jawab penuh untuk melaksanakan proses pembelajaran dan pendidikan seperti yang diungkapkan Mulyasa bahwa :

Guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah, guru sangat berperan dalam membantu perkembangan anak untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Dalam kaitan ini guru perlu memperhatikan anak secara individual, karena antara satu anak dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar.

Pandangan modern seperti yang dikemukakan oleh Adams dan Dickey bahwa peran guru sesungguhnya sangat luas meliputi:

- 1) Guru sebagai pengajar (*teacher as instructor*)
- 2) Guru sebagai pembimbing (*teacher as counselor*)
- 3) Guru sebagai ilmuan (*teacher as scientist*)
- 4) Guru sebagai pribadi (*teacher as persen*)

(Nunu Ahmad dalam buku nya Adam dan Dickey, 2010:283)

Dalam skala mikro dikelas, peran yang juga harus dimiliki oleh guru:

- a) *Educator*, merupakan peran yang utama khususnya untuk anak pada jenjang pendidikan dasar. Peran ini lebih tampak sebagai teladan bagi anak, sebagai role model, memberikan contoh dalam hal sikap dan perilaku, dan membentuk kepribadian anak. Sebagai pendidik dan pengajar, bahwa setiap guru harus memilih kestabilan emosi, ingin memajukan anak. Bersikap realitas, jujur dan terbuka, serta peka terhadap perkembangan, terutama inovasi pendidikan. Untuk mencapai semua itu, guru harus memiliki pengetahuan yang luas, menguasai berbagai jenis bahan pembelajaran, menguasai teori dan praktek pendidikan, serta menguasai kurikulum dan metodologi dan pembelajaran.
- b) Sebagai *manager*, pendidikan memiliki peran untuk menegakkan ketentuan dan tata tertib yang telah disepakati bersama disekolah dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya oleh seluruh warga sekolah.

- c) Sebagai *administrator*, guru memiliki peran untuk melaksanakan *administrator* sekolah, seperti mengisi buku presensi Anak, buku daftar nilai, buku raport, *administrator* kurikulum, *administrator* penilaian dan sebagainya. Bahkan, secara administrative para guru sebaiknya juga memiliki rencana mengajar, progam semester dan progam tahunan, dan yang paling penting adalah menyampaikan raport atau laporan pendidikan kepada orang tua Anak dan masyarakat.
- d) Peran guru sebagai *supervisor* terkait dengan pemberian bimbingan dan pengawasan kepada anak, memahami permasalahan yang dihadapi anak, menemukan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran, dan akhirnya memberikan jalan keluar pemecahan masalahnya.
- e) Peran sebagai *leader* bagi guru lebih tepat dibandingkan dengan peran sebagai manajer. Karena manajer bersifat kaku terhadap ketentuan yang ada. Dari aspek penegakan disiplin misalnya, guru lebih

menekankan disiplin. Sementara itu, sebagai *leader* guru lebih memberikan kebebasan secara bertanggung jawab kepada anak. Dengan demikian, disiplin yang ditegakkan oleh guru dari peran sebagai *leader* ini adalah disiplin hidup.

f) Peran guru sebagai *inovator*, dalam melaksanakan peran sebagai *inovator*, seorang guru harus memiliki kemauan belajar yang cukup tinggi untuk menambah pengetahuan dan keterampilannya sebagai guru. Tanpa adanya semangat belajar yang tinggi, mustahil guru dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu pelajaran disekolah.

g) Sebagai *motivator* terkait dengan peran sebagai *educator* dan *supervisor*. Untuk meningkatkan semangat dan gairah belajar yang tinggi, Anak perlu memiliki motivasi yang tinggi, baik motivasi dari dalam dirinya sendiri maupun dari luar.

h) Peran sebagai *dinamisator*, memiliki fungsi untuk memberikan dorongan pada Anak dengan cara menciptakan suasana lingkungan pembelajaran yang kondusif.

- i) Peran sebagai *evaluator* memiliki fungsi yaitu menyusun instrument penilaian, melaksanakan penilaian dalam berbagai bentuk dan jenis penilaian, dan menilai pekerjaan Anak.
- j) Peran sebagai *facilitator* fungsinya yaitu memberikan bantuan teknis, arahan, atau petunjuk kepada anak (Ulfatun Nikmah, 2018:30).

Banyak sekali peranan guru yang diperlukan selain sebagai pendidik. Di lain pihak, peranan guru sangat beragam di berbagai bidang. Di sekolah, guru berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran Anak, pengarah pembelajaran dan pembimbing anak. Dalam keluarga, guru berperan sebagai pendidik dalam keluarga. Sementara di masyarakat, guru berperan sebagai pembina masyarakat dan agen masyarakat.

2. Membentuk Karakter Anak

a. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang bearti “*to mark*” atau menandai dan

memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus, sombong, pemaarah dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang yang berkarakter jelek. Sebaliknya orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral dan akhlak disebut berkarakter mulia (berakhlak mulia), Syaiful Anwar (2017:159).

Istilah Karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Menurut Kemendiknas, karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandangan berpikir, bersikap, dan bertindak. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik bersikap maupun bertindak (Agus Wibowo, 2015:35).

Sementara Pusat Kurikulum Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional dalam Pedoman Sekolah Pengembangan Pendidikan

Karakter dan Budaya Bangsa mengemukakan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak.

Kementerian Pendidikan Nasional merumuskan definisi karakter, dengan merujuk pada Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai karakter, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Sedangkan, karakter bangsa adalah kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang khas-baik yang tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara sebagai hasil dari olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang.

Kata “karakter” mempunyai banyak sekali definisi dari para ahli. Menurut Poerwadarminta, kata karakter berarti tabiat,

watak sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain (Amirullah Syarbini, 2016:13). Lebih jauh seorang tokoh psikologi Amerika yang bernama Alport, mendefinisikan karakter sebagai penentu bahwa seseorang sebagai pribadi (*character is personality evaluated*). Sedangkan menurut Ahmad Tafsir menganggap bahwa karakter yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia, sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.

Pembentukan karakter juga tidak lepas dari peran guru, karena segala sesuatu yang dilakukan oleh guru mampu mempengaruhi karakter anak. Karakter terbentuk dari tiga macam bagian yang saling berkaitan yakni pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral (Thomas Lickona, 2016:72).

b. Nilai-nilai Karakter Anak

Berbicara tentang karakter sesungguhnya karakter merupakan pilar penting dalam kehidupan bangsa dan negara. Ia ibarat kemudi dalam kehidupan. Namun dalam kenyataannya, perhatian terhadap karakter yang

begitu pentingnya tidak di perhatikan dengan baik bahkan boleh dibilang terabaikan.

Secara umum, nilai-nilai karakter atau budi pekerti ini menggambarkan sikap dan perilaku dalam hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, masyarakat dan alam sekitar. Mengutip dari pendapatnya Lickona (1991), Pendidikan Karakter secara psikologis harus mencakup dimensi penalaran berlandaskan moral (*moral reasoning*) adalah proses berpikir yang dilakukan seseorang untuk menilai dan memutuskan suatu tindakan berdasarkan pertimbangan moral. Moral reasoning juga disebut sebagai penalaran moral. Moral reasoning dapat membantu seseorang untuk menentukan apakah suatu tindakan benar atau salah, baik atau buruk, dan etis atau tidak etis. Adapun perasaan berlandaskan moral (*moral behaviour*) merupakan kesadaran yang bertindak dengan nilai- nilai karakter yang dianut sebagai ekspresi martabat dan harga diri. Terdapat juga tiga hal yang menjadi tujuan dari diajarkannya moral behavior yaitu kompetensi, komitmen dan kebiasaan.

Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, ada 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya.

Adapun menurut Diknas 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter adalah:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat,

sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam

dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12. Menghargai Prestasi

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

13. Bersahabat/Komunikatif

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

14. Cinta Damai

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

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri

sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

c. Urgensi Pendidikan Karakter

Karakter merupakan hal yang sangat penting dan mendasar. Karakter adalah mustika hidup yang membedakan manusia dengan binatang. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ialah mereka yang memiliki Akhlaq, moral, dan budi pekerti yang baik. Mengingat itu semua sangat penting harus diawali dari dunia pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar (SD) dimana pendidikan dasar dimulai, bahkan dari usia dini (TK/PAUD).

Mencetak anak yang berprestasi secara nalar memang tidak mudah, tapi mencetak anak bermoral jauh lebih sulit dilakukan, apalagi dengan perkembangan teknologi canggih yang semakin cepat dan pesat, yang tentunya berdampak terhadap perkembangan anak.

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian banyak pihak, pemerintah misalnya, pemerintah telah mengagendakan pentingnya pendidikan karakter diterapkan di sekolah-

sekolah dan telah menjadi kebijakan nasional yang dituangkan dalam peraturan perundang-undangan. Hampir semua sepakat bahwa krisis moral yang melanda generasi bangsa ini diakibatkan telah melemahnya nilai-nilai moral bangsa dalam kehidupan masyarakat. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang berhasilnya pendidikan yang membina karakter di sekolah. Pendidikan formal dewasa ini lebih dominan mengembangkan aspek kognitif saja dari pada moral atau karakter.

Karakter tidak berfungsi dalam ruang hampa, karakter berfungsi dalam lingkungan sosial. Sebuah lingkungan seringkali menindas kepedulian moral kita. Lingkungan sosial terkadang bahkan menciptakan keadaan yang membuat banyak atau sebagian besar orang merasa bodoh jika melakukan hal-hal bermoral (Thomas Lickona, 2016:88).

Pendidikan karakter sangatlah penting karena karakter akan menunjukkan siapa kita sebenarnya, karakter akan menentukan bagaimana seseorang membuat keputusan, karakter menentukan sikap, perkataan dan perbuatan seseorang.

Berdasar dari beberapa sumber mengenai pentingnya pendidikan karakter di atas, sejatinya memberikan motivasi serta pencerahan bagi pemerintah, para pendidik, insan akademik serta stakeholder pendidikan pada umumnya untuk segera sadar dan bangkit berupaya mencari solusi agar pendidikan karakter ini dapat diimplementasikan dengan segera di sekolah/ madrasah dan juga di rumah (Amirullah Syarbini, 2015:21).

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja, Zaini Muhammad Akrom (2018).

Andang Ismail mengemukakan permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni untuk mencari kesenangan dan

kepuasan tanpa mencari kemenangan atau kekalahan. Permainan yang dimaksudkan seperti kegiatan bermain bola voli, bulu tangkis, lomba lari, basket dan sepak bola (Tadkiroatun Musfiroh & Sri Tatmingsih, 2015:76).

Misbah mengatakan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan, dalam bentuk tindakan bertujuan. Dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktifitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain adalah media, dimana anak mencoba memberanikan diri, bukan hanya dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif.

Dinyatakan oleh Conny R (2017:20) Anak dapat melatih kemampuannya ketika ia bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatan dirinya sendiri. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak menggunakan alat yang sederhana, tanpa mesin. Permainan tradisional merupakan permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan

mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan (Tadkiroatun Musfiroh & Sri Tatmingsih, 2015:8-10).

Nugroho menyatakan Permainan Tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional.

Jadi kesimpulannya permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib serta perlu

dilestarikan sebagai bagian asak proses perkembangan anak (Agung Nugroho, 2018:24-25).

b. Permainan Tradisional Congklak

Permainan Tradisional congklak merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional di Indonesia. Istilah congklak berasal dari bahasa melayu kuno yang berarti “Congklak” yang diartikan sebagai “Perhitungan Mental”. Permainan congklak dipercaya berasal dari Timur Tengah dan menyebar ke Asia, termasuk Indonesia. Asal mula permainan congklak diperkirakan berasal dari kebudayaan kuno Timur Tengah, sekitar 7000-5000 SM. Permainan ini dibawa oleh pedagang Arab yang datang ke Indonesia untuk berdagang dan berdakwah. Permainan congklak juga dipercaya berasal dari Afrika

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. Sebelum permainan dimulai, lubang kecil

tersebut masing-masing diisi 7 buah biji congklak dan lubang induk yang dikosongkan. Belajar dengan permainan tradisional Congklak dapat meningkatkan kejujuran anak, karena permainan tradisional Congklak dapat berdampak positif pada kejujuran anak (Nurul Nazipah, 2020). Permainan tradisional adalah alternatif permainan yang menyenangkan untuk anak dan dapat meningkatkan sikap kejujuran anak.

Menurut Mulyani dalam Nataliya P, (2015) papan congklak biasanya terbuat dari kayu atau plastik, dimana pada papan congklak tersebut terdapat 16 lubang yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang induk. Dua lubang besar (lubang induk) tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Biji congklak dapat berupa cangkang kerang, biji-bijian, batu, ataupun kelereng. Jumlah biji congklak yang diperlukan pada saat bermain yaitu 98 buah. Dimana biji tersebut dimasukkan ke dalam lubang kecil yang ada dengan jumlah masing-masing 7 buah.

Permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, selain kemampuan kognitif dengan bermain permainan tradisional congklak dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional. Harapan peneliti tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak-anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, R. Fitri (2017).

Adapun menurut Suyanto (2015:65) langkah-langkah permainan tradisional congklak sebagai berikut :

- 1) Persiapan Alat dan Pemain
 - a) Alat, papan congklak (terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar) dan 98 biji congklak (biasanya dari kerang atau biji-bijian).
 - b) Pemain, terdiri dari 2 orang.
- 2) Pengisian Lubang
 - a) Setiap lubang kecil (masing-masing 7 lubang disisi kiri dan

kanan papan) diisi dengan 7 biji congklak.

b) Lubang besar diujung masing-masing sisi papan adalah tempat penyimpanan (disebut "lambung")

3) Permainan Dimulai

a) Pemain secara bergiliran memilih salah satu lubang kecil disisi mereka.

b) Biji dari lubang tersebut diambil, lalu disebar satu per satu searah jarum jam ke lubang-lubang berikutnya, termasuk ke lambung sendiri (tetapi tidak ke lambung lawan).

4) Lanjutan Giliran

a) Jika biji terakhir jatuh dilubang yang masih berisi biji, pemain melanjutkan giliran dari lubang tersebut.

b) Jika biji terakhir jatuh dilubang kosong di sisi sendiri, dan lubang lawan yang berseberangan masih berisi, maka semua biji dilubang

lawan tersebut "ditangkap" dan dimasukkan ke lumbung pemain.

5) Akhir Permainan

a) Permainan berakhir jika seluruh lubang kecil kosong.

b) Pemain yang memiliki jumlah biji terbanyak di lumbungnya dinyatakan menang.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional Congklak

Menurut teori Piaget (2017:47) kelebihan permainan tradisional congklak mengatakan bahwa :

1) Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka mulai memahami logika sederhana dan konsep bilangan. Congklak melatih strategi, menghitung, dan memprediksi langkah lawan, sehingga mendukung perkembangan kognitif anak.

2) Meningkatkan Interaksi Sosial

Permainan congklak dimainkan secara berpasangan, yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian konflik

secara sosial karena dalam hal ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam belajar.

3) Menanamkan Nilai Karakter

Permainan tradisional mengajarkan nilai kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kesabaran, dan kemandirian. Congklak memperkuat pendidikan karakter secara alami melalui interaksi langsung.

4) Melatih Motorik Halus

Gerakan tangan saat mengambil dan memindahkan biji congklak membantu melatih koordinasi tangan dan jari, penting dalam perkembangan motorik halus.

Selain itu, menurut teori Hurlock (2019:114) kekurangan dalam permainan tradisional congklak menyatakan bahwa :

1) Kurang Menarik Bagi Anak di Era Digital

Anak lebih tertarik pada permainan dengan stimulus visual dan audio seperti game digital. Congklak cenderung sederhana dan tidak interaktif secara teknologi.

2) Minim Aktivitas Fisik

Dari sisi teori perkembangan fisik, permainan ini tidak melibatkan gerakan tubuh besar, padahal anak usia dini juga membutuhkan permainan yang mengembangkan kekuatan otot kasar.

3) Terbatas dalam Jumlah Pemain

Permainan congklak hanya bisa dimainkan oleh dua orang, kemampuan sosial yang terlatih mungkin lebih terbatas dibanding permainan kelompok besar.

4) Kurangnya Minat jika Tidak Diadaptasi

Tanpa inovasi atau integrasi dengan teknologi, permainan tradisional bisa terpinggirkan. Anak-anak lebih memilih hiburan instan daripada permainan berpikir seperti congklak.

d. Nilai Karakter dalam Permainan Congklak

Membangun karakter bukanlah merupakan produk instan yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan. Pendidikan membangun karakter merupakan proses penjang yang harus dilakukan sejak dini pada anak-anak dan baru yang akan dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa. Pendidikan karakter

adalah salah satu cara untuk membantu perkembangan jiwa anak baik lahir maupun batin yang mana hal tersebut dapat mengarah menuju peradaban yang lebih baik (E Mulyana, 2018). Pendidikan karakter difokuskan pada penanaman kecerdasan, pengembangan sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur, dan pengamalan perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai tersebut (Zubaedi, 2015).

Menurut Kun Setyaning Astuti (Darmiyati Zuchdi, 2011) ada enam belas nilai dasar target untuk pendidikan karakter, yakni: bertanggung jawab, jujur, taat beribadah, etos kerja, disiplin, sinergis, kritis, mandiri, inovatif dan kreatif, peduli dan kasih peneliting, visioner, adil, sederhana, ikhlas, nasionalisme serta internasionalisme.

Dari penjelasan di atas dapat kita lihat salah satu nilai karakter yang terkandung di permainan congklak yaitu nilai kejujuran dan bertanggung jawab. Kejujuran didasarkan pada selalu berusaha untuk menjadi orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Kejujuran mengacu pada karakter moral

dengan kualitas positif dan mulia seperti kejujuran dan integritas, tanpa berbohong, menipu, atau mencuri (Mohammad Mustari et.al., 2018)). Kadek Dedy Herawan & I Ketut Sudarsana (2017) menjelaskan bahwa jujur dalam mengakui, mengatakan, dan memberikan informasi yang mencerminkan kenyataan dan kebenaran. Jika Anda mengatakan bahwa itu tidak sesuai dengan kebenaran atau kenyataan, atau tidak menyadari apa pun sebagaimana adanya, orang tersebut mungkin tidak jujur, berbohong, dan dianggap atau munafik.

Mendidik anak sejak usia dini merupakan salah satu hal yang sangat penting. Pendidikan bukan hanya tentang suatu pelajaran yang diajarkan disekolah, tetapi juga terdapat pendidikan yang tidak diajarkan dan didapat melalui buku, melainkan didapat melalui suatu kegiatan dan pembiasaan yaitu pendidikan moral. Menanamkan pendidikan moral sejak usia dini sangat penting, karena anak masih mudah untuk bisa diarahkan. Nilai moral yang diajarkan sejak usia dini akan membekas hingga anak tumbuh dewasa, dan

dalam mengajarkannya perlu memiliki kesabaran dan selalu hati-hati.

Kejujuran merupakan nilai kehidupan mendasar yang paling penting yang harus diajarkan pada anak sejak kecil. Mengajarkan anak untuk dapat berkata, bersikap dan berperilaku jujur akan menjadi sebuah pembelajaran yang berguna untuk kehidupannya kelak. Sebab penanaman ilmu yang dilakukan sejak dini umumnya akan cenderung lebih mudah diserap anak dan ditanamkan hingga mereka dewasa sehingga menjadi sebuah kebiasaan baik yang dilakukan. Penerapan sikap jujur kehidupan kita itu sangat perlu dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena sikap jujur itu merupakan suatu bentuk sikap yang baik dan terpuji.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, masih ada anak yang tidak menunjukkan karakter jujur, seperti berbohong kepada teman, tidak mengakui kesalahan ketika bermain, dan tidak mengakui dan menerima atas kekalahan dirinya saat bermain. Salah satu hal yang dapat dilakukan orang tua ataupun guru dalam proses pembentukan karakter jujur

anak yaitu dengan permainan tradisional congklak yang dapat memicu kejujuran dalam diri anak. Kejujuran adalah nilai inti kehidupan yang paling penting yang harus diajarkan kepada anak sejak dini. Mengajarkan anak berbicara, bertindak dan berperilaku jujur akan menjadi pelajaran yang bermanfaat dikemudian hari (Chairilisyah, 2016). Kemudian Badu.R (2019) mengatakan bahwa pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap. Dalam membangun karakter kejujuran pada anak, terlebih dahulu harus dikenalkan konsep atau suatu pemahaman kepada anak usia dini tentang karakter kejujuran.

Menurut Muhammad Fadlillah dan Lilif (2014) membangun sikap kejujuran bukan hal yang mudah, dalam membangunnya membutuhkan proses yang panjang sejak usia dini hingga dirasakan setelah anak-anak tumbuh dewasa. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Jujur bagi anak-anak merupakan hal yang abstrak.

Artinya, anak belum dapat mengerti secara jelas apa itu jujur. Oleh karenanya, sikap jujur ini hanya dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak melalui perbuatan yang nyata.

4. Faktor Penghambat

Pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi keterlaksanaannya. Sebagai guru perlu memahami masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan belajar.

Adapun beberapa faktor penghambat yang terjadi pada anak diantaranya:

a. Faktor Internal

- 1) Kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional, karena anak lebih tertarik pada permainan digital yang lebih interaktif.
- 2) Keterbatasan kemampuan sosial anak, seperti belum mampu bekerja sama atau berbagi saat bermain.
- 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan congklak, sehingga mereka bermain hanya untuk hiburan, bukan memahami nilai di baliknya
- 4) Faktor Psikologis ada 4 faktor yang tergolong dalam faktor psikologis.

Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:

a) Bakat

Menurut Makmun Khairani (2017: 259), Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang yang berbakat musik mungkin dibidang lain ketinggalan. Seseorang yang berbakat dibidang teknik tetapi dibidang olahraga lemah.

Orang tua yang berkecimpung dibidang kesenian, anaknya akan mudah mempelajari seni suara, tari, dan lain-lain. Jadi seseorang akan mudah mempelajari sesuai dengan bakatnya. Apabila seorang anak harus mempelajari bahan yang lain dari bakatnya ia akan cepat bosan, mudah putus asa, tidak senang. Hal tersebut akan tampak pada anak suka mengganggu kelas, berbuat

gaduh, tidak mau belajar sehingga nilainya rendah.

b) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam menentukan tujuan dapat disadari ataupun tidak disadari, untuk mencapai tujuan yang diinginkan perlu adanya perbuatan yang berasal dari motif itu sendiri.

c) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melakukan kecakapan yang baru.

d) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan seseorang untuk memberikan reaksi. Kesiapan perlu diperhatikan karena jika Anak belajar dengan memiliki kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Anak yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa :

a) Kurangnya peran serta orang tua, yang tidak mengenalkan atau melestarikan permainan tradisional di rumah.

b) Cara Orang Tua Mendidik

Keluarga adalah pendidikan pertama dan utama yang diterima oleh anak. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam lingkup yang kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dengan lingkup yang lebih besar yaitu sekolah. Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, misalkan mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak mengatur waktu belajar anak, tidak memperhatikan kepentingan dan kebutuhan anak dalam belajar, tidak melengkapi kebutuhan anak dalam belajar, tidak mau tahu bagaimana

kemajuan belajar anak, dan kesulitan yang dialami anak dalam belajar dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajar.

c) Relasi Antara Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan keluarga yang lain juga turut memberikan peran. Wujud dari relasi yang dimaksud adalah hubungan yang penuh dengan kasih peneliting dan perhatian, ataupun sebaliknya diliputi kebencian, sikap yang orang tua terlalu keras, sikap keluarga yang acuh tak acuh dapat menyebabkan masalah bagi anak dalam belajar.

d) Suasana Rumah

Suasana rumah adalah situasi atau kejadian yang sering terjadi didalam keluarga. Suasana rumah yang gaduh dan semrawut karena banyaknya jumlah anggota keluarga, suasana rumah yang tegang karena

sering terjadi cek cok antara anggota keluarga dapat menyebabkan anak terganggu belajarnya.

e) Pengertian Orang Tua

Anak perlu dorongan dan pengertian dari orang tuanya, misalkan ketika anak belajar jangan diganggu dengan tugas atau pekerjaan rumah lainnya, membantu sebisanya kesulitan yang dihadapi anak, menghubungi guru untuk mengetahui perkembangan anak.

2) Faktor Sekolah

- a) Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya alat permainan congklak yang tersedia di sekolah.
- b) Waktu yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran, yang membuat guru kesulitan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses belajar mengajar.
- c) Minimnya pelatihan guru mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter
- d) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah cara yang harus dilalui dalam mengajar. Mengajar menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo Karo adalah menyajikan bahan pembelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai, dan mengembangkannya.

e) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai hal tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk lingkungan mencapai tujuan pendidikan tertentu (Iskandar, 2015: 143).

f) Relasi Guru dan Anak

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan Anak. Guru yang kurang berinteraksi dengan Anak secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Anak merasa jauh dari guru,

sehingga segan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

g) Relasi Anak dan Anak

Anak yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri, atau sedang mengalami tekanan batin, dan diasingkan dalam kelompok. Anak menjadi malas untuk masuk sekolah dengan alasan yang tidak-tidak karena mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya.

5. Solusi Guru Dalam Membentuk Karakter Anak

a. Merancang Pembelajaran Berbasis Permainan

Guru perlu menyusun rencana kegiatan bermain yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan kesabaran. Kegiatan bermain congklak harus dikaitkan dengan indikator pembelajaran karakter. Menurut Mulyasa (2016), pembelajaran yang berbasis karakter harus didesain secara sistematis, integratif, dan menyenangkan agar nilai-nilai

karakter tidak diajarkan secara verbal, tetapi ditanamkan melalui pengalaman langsung.

b. Memberikan Pemahaman Aturan Bermain

Sebelum bermain, guru memberikan penjelasan tentang aturan main congklak dan nilai-nilai karakter yang dapat dipetik dari permainan tersebut. Anak perlu memahami bahwa tujuan utama bermain bukan semata-mata untuk menang, tetapi untuk belajar berinteraksi, jujur, dan sabar. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Lickona (2021), bahwa nilai karakter perlu ditanamkan melalui pemahaman moral (*moral knowing*), rasa peduli moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*).

c. Menjadi Teladan dan Fasilitator

Guru perlu menjadi model atau teladan dalam memperlihatkan perilaku positif selama permainan, seperti bersikap adil, sabar saat mendampingi, dan menghargai setiap anak. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak ketika terjadi konflik atau pelanggaran aturan selama bermain.

Sujiono (2018) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting sebagai pembentuk

karakter melalui penanaman nilai secara langsung maupun tidak langsung.

d. Melibatkan Anak dalam Refleksi

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak untuk merefleksikan pengalaman bermain.

Misalnya, dengan bertanya:

- 1) “Apa yang kamu rasakan saat bermain?”
- 2) “Apa yang kamu pelajari dari temanmu?”
- 3) “Mengapa kita harus menunggu giliran?”

Refleksi ini membantu anak untuk mengenali dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang muncul selama bermain. Menurut Hasibuan (2015), kegiatan refleksi efektif dalam memperkuat pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter.

e. Kolaborasi dengan Orang Tua

Guru juga perlu menjalin komunikasi dengan orang tua untuk mendorong pelestarian permainan tradisional di rumah. Orang tua dapat diberi pemahaman bahwa permainan congklak tidak hanya permainan biasa, tetapi juga media pendidikan karakter. Salah satu strategi efektif adalah dengan mengadakan kegiatan bermain bersama antara anak, guru,

dan orang tua pada saat pertemuan sekolah atau kegiatan parenting.

f. Memanfaatkan Momen Permainan sebagai Penilaian Karakter

Permainan congklak juga bisa digunakan sebagai alat observasi atau penilaian karakter anak. Guru dapat mencatat bagaimana anak menunjukkan nilai seperti kejujuran, kepedulian, dan sportivitas selama bermain.

g. Menjadi Teladan (*Role Model*)

Guru menjadi contoh bagi anak dalam hal perilaku jujur, sabar, dan adil saat bermain. Anak-anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya, sehingga guru perlu menunjukkan sikap positif selama proses bermain.

Sujiono (2018) menyatakan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk menjadi panutan dalam membentuk karakter anak melalui kegiatan sehari-hari termasuk bermain.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Septiani dengan judul skripsi “Peranan Guru Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita di Taman Kanak-Kanak

Sriwijaya Way Dadi Sukarame Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah 1 guru dan 25 anak. Alat pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan reduksi, display dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa peranan guru dalam membangun karakter anak usia dini melalui metode bercerita di Kanak-kanak Sriwijaya Way Dadi Sukarame Bandar Lampung, Dimana peranan guru sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator dapat membangun karakter anak usia dini melalui metode bercerita dengan memperhatikan langkah-langkah dan indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan karakter anak usia dini yaitu: menetapkan tujuan dan tema untuk kegiatan bercerita, guru menyiapkan semua peralatan dan bahan yang diperlukan sesuai dengan rencana, sebelum mulai bercerita mengatur tempat duduk anak terlebih dahulu, pembukaan kegiatan bercerita, guru menetapkan teknik bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak, guru

mengajukan pertanyaan pada akhir kegiatan bercerita. Dari 25 anak terdapat 17 anak dengan presentase 68% kondisi anak yang sudah mulai berkembang. Adapun persamaan penelitian di atas yaitu sama sama peranannya guru dalam pembentukan karakter anak, penelitian yang digunakan juga sama menggunakan penelitian deskriptif kualitatif sedangkan perbedaannya yaitu pada kegiatan yang digunakan Ayu Septiani melalui Metode Bercerita, sedangkan peneliti melalui Permainan Tradisional Congklak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfinaa Mufidatur Rofifah dengan judul “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampung Dolanan Surabaya”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah tentang proses pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional, melihat bagaimana permainan tradisional dapat menjaga nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya agar dapat membentuk karakter pada setiap individu anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional dan melalui beberapa mekanisme dalam penyampaian permainan tradisional dapat membantu membentuk karakter pada anak saat bermain dan setelah

bermain. Dengan berbagai macam jenis permainan yang ada, disini dipilih hanya 5 macam permainan yang dilihat dari banyaknya peminat terhadap permainan tersebut. Permainan tradisional di Kampong Dolanan dinilai mengandung nilai-nilai karakter positif meliputi tanggung jawab, menaati peraturan, kerjasama, dan kejujuran. Dari 4 macam nilai karakter yang terdapat dalam 5 permainan tradisional tersebut dipilih dalam penelitian ini. Nilai-nilai karakter tersebut dapat terbentuk pada setiap individu anak ketika anak tersebut sedang bermain maupun setelah bermain dengan memerlukan waktu yang tidak hanya satu kali bermain tetapi memerlukan beberapa kali anak tersebut bermain. Adapun persamaan penelitian oleh Alfinaa Mufidatur Rofifah sama sama menggunakan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak dan menggunakan penelitian kualitatif, perbedaanya peneliti hanya menggunakan permainan tradisional congklak sedangkan penelitian Alfinaa Mufidatur Rofifah menggunakan 5 permainan tradisional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sucianti Nur Apriyanti dan Nisa Nurfadillah dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak

Untuk Penanaman Nilai-nilai Karakter Peserta Didik dari Universitas Islam Al-Ihya Kuningan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan congklak dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan congklak dapat menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan menghargai prestasi. Faktor pendukung penerapan permainan congklak antara lain sarana prasarana, sedangkan faktor penghambatnya adalah suasana hati peserta didik yang sedih atau tidak bersemangat. Adapun persamaan penelitian oleh Suciati Nur Apriyanti dan Nisa Nurfadillah sama-sama menggunakan permainan tradisional congklak dalam pembentukan karakter anak dan metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu metode deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya melihat dari hasil penelitian dari Suciati Nur Apriyanti dan Nisa Nurfadillah terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat sedangkan peneliti menggunakan faktor penghambat saja.

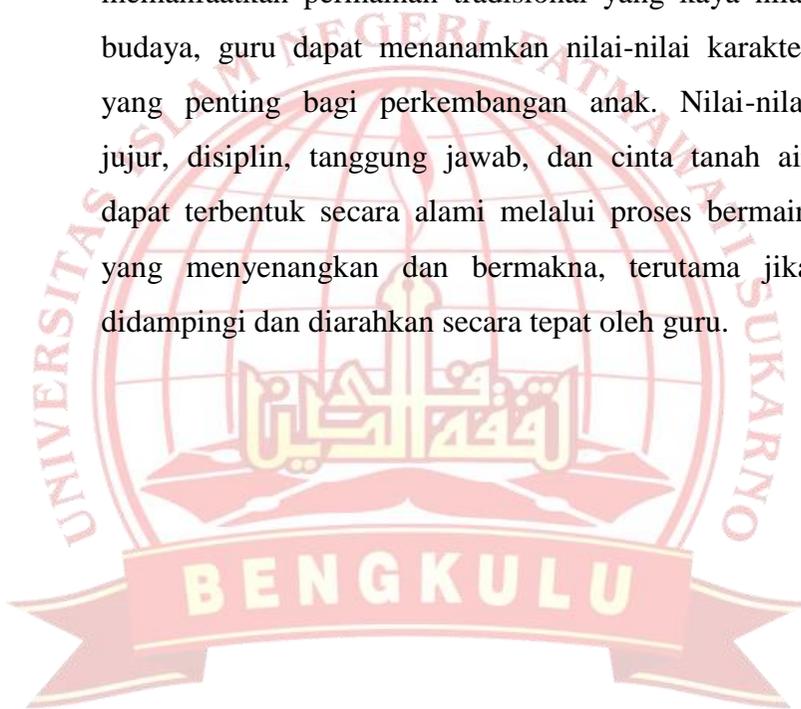
C. Kerangka Berpikir

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting bagi anak terutama membangun karakter. Guru harus berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Dalam tugasnya guru akan jauh lebih mudah dalam mengarahkan dan membimbing anak-anaknya. Membangun karakter anak sejak dini, harapannya agar anak sejak dini memiliki karakter yang baik. Membangun karakter anak dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal, informal dan non formal (Meylan Saleh, 2018:20).

Kejujuran adalah nilai inti kehidupan yang paling penting yang harus diajarkan kepada anak sejak dini. Mengajarkan anak berbicara, bertindak dan berperilaku jujur akan menjadi pelajaran yang bermanfaat di kemudian hari (Chairilisyah, 2016). Disiplin berarti patuh terhadap aturan dan tata tertib. Anak belajar mengatur waktu, mengikuti giliran, dan taat pada peraturan permainan. Tanggung Jawab Anak diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap tugas dan keputusan mereka, serta berani menerima konsekuensi dari tindakannya. Cinta Tanah Air Melalui permainan tradisional, anak dikenalkan pada budaya lokal, warisan leluhur, dan nilai-nilai kebangsaan. Hal ini

menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya bangsa.

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan ternyata peran guru dalam membentuk karakter anak melalui permainan tradisional congklak dengan memanfaatkan permainan tradisional yang kaya nilai budaya, guru dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan anak. Nilai-nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, dan cinta tanah air dapat terbentuk secara alami melalui proses bermain yang menyenangkan dan bermakna, terutama jika didampingi dan diarahkan secara tepat oleh guru.



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

