

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN TERHADAP KARAKTER TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

Mia Kusmiati, Euis Kurniati, I Gusti Komang Aryaprasetya

Universitas Pendidikan Indonesia, Jln. Setiabudhi no. 229 Bandung

e-mail: Mia.imey@yahoo.com

Abstract : **The Influence Of Anjang-anjangan Traditional Game On Young Children's Character Trait Of Responsibility.** The research intends to find the influence of *anjang-anjangan* traditional game on young children's character trait of responsibility. It adopted quasi-experimental method with nonequivalent control group design. The research was conducted to Group B of State Kindergarten Centeh, Bandung City, with a number of 14 and 17 children as the sample for the experimental and control groups, respectively. Data were collected using a research instrument in the form of observation guidelines. The results of the pretest show that 25% of the children in the experimental group had shown an emerging character trait of responsibility and the rest 75% had not; meanwhile, 36% of the children in the control group had demonstrated an emerging character trait of responsibility, and the rest 64% had not. After treatment, results of the posttest show that the number of children in the experimental group showing the emergence of responsibility character trait was 73%, and those who did not 27%, whereas in the control group the percentages of children who showed and did not show emerging responsibility character trait were 61% and 39%, respectively. With the result of *t*-test showing that $p(0.038) < 0.05$, H_a was accepted, meaning that there was a significant difference in the character trait of responsibility between the experimental and control groups. Based these findings, it is recommended that teachers of young children employ *anjang-anjangan* traditional game as one of the alternative methods to develop young children's responsibility character trait.

Keywords: responsibility character trait, young children, traditional games, anjang-anjangan game

Abstrak: Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap karakter tanggung jawab anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group desain*. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Kota Bandung, dengan jumlah sampel kelompok eksperimen sebanyak 14 orang dan kontrol sebanyak 17 orang. Data penelitian diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman observasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa data *pretest* pada kelompok eksperimen menunjukkan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 25% dan yang belum muncul sebanyak 75%, pada kelompok kontrol menunjukkan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 36% dan yang belum muncul sebanyak 64%. Setelah dilakukan *treatment* hasil akhir pada data *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 73% dan yang belum muncul sebanyak 27%, pada kelompok kontrol menunjukkan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 49% dan yang belum muncul sebanyak 51%, dengan perolehan akhir uji *t* menunjukkan $P(0,038) < 0,05$ maka H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan karakter tanggung jawab antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti

merekomendasikan kepada pendidik anak usia dini supaya permainan tradisional anjang-anjangan dijadikan sebagai metode alternative mengembangkan karakter tanggung jawab pada anak usia dini.

Kata Kunci : karakter tanggung jawab, anak usia dini, permainan tradisional, permainan anjang-anjangan

Krisis karakter yang dihadapkan bangsa Indonesia pada saat ini masih menjadi persoalan bersama dan *problematika* bagi dunia pendidikan. Perilaku menyimpang yang selama ini dilakukan generasi bangsa membuktikan bahwa bangsa Indonesia mengalami kemunduran karakter (Sudewo, 2011). Hal tersebut terlihat dari banyaknya permasalahan perilaku dikalangan pelajar, yakni semakin maraknya budaya mencontek, tawuran, pergaulan seks bebas, tindak kekerasan dan kriminalitas.

Permasalahan perilaku pelajar juga sudah terlihat di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak, seperti perilaku anak yang melalaikan tugas yang diberikan guru, Anak belum terbiasa merapihkan mainan selepas bermain, meminta maaf ketika melakukan kesalahan dan mengucapkan terima kasih jika menerima bantuan, membereskan alas dan alat makan, serta membuang sampah pada tempatnya.

Permasalahan tersebut sesuai dengan hasil observasi awal peneliti di salah satu TK Negeri Kota Bandung pada tanggal 2 februari sampai tanggal 18 februari, bahwa terdapat dua orang anak kelas B yang masih melalaikan tugas yang diberikan guru seperti tidak mengerjakan tugas di dalam area-area bermain yang di buka pada saat itu, Kemudian selepas makan terdapat beberapa anak yang belum terbiasa bertanggungjawab untuk membereskan alat makan, menyimpan alas makan pada tempatnya dan membersihkan sisa makanan serta membuangnya pada tempat sampah.

Kasus lain perilaku anak bernama Tanto yang dalam kesehariannya tidak mau bergerak untuk sekedar sikat gigi, mandi, memakai sepatu, sebelum disuruh orang tua ataupun dibantu pembantu rumah tangga. Hal ini dikarenakan kurangnya penanaman tanggung jawab dari orang tuanya yang terlalu memanjakan Tanto (Telaga, 2013).

Banyaknya permasalahan pelajar di atas menandakan masih rendahnya karakter tanggung jawab anak. Oleh karena itu sangat penting penanaman karakter tanggung jawab anak secara terus menerus. Ketika anak sudah menjadi orang yang bertanggungjawab anak akan patuh pada aturan (Sudewo, 2011, hlm. 139). Anak yang memiliki tanggung jawab akan menjadi cikal bakal pemimpin yang kuat memegang prinsip (Sudewo, 2011).

Penanaman karakter tanggung jawab sejak usia dini sangat penting. Pentingnya rasa tanggung jawab ditanamkan pada anak agar anak terbiasa menjalankan sesuatu yang menjadi kewajibannya dan memper-tanggungjawabkan atas apa yang diperbuatnya. Maka dari itu sangat tepat anak diberikan fondasi karakter yang baik sejak dini terutama karakter tanggung jawab. Menurut Hidayati (Ramiyati, dkk, 2013, hlm.3) menyebutkan beberapa karakteristik seseorang yang bertanggungjawab, yaitu rajin atau tidak malas, bersemangat, memiliki usaha yang kuat untuk menyelesaikan setiap tugas dan tidak suka menyalahkan orang lain jika mengalami kegagalan. Anak yang memiliki rasa tanggung jawab biasanya memiliki

kepribadian yang kuat (Wibowo, 2012). Kemudian dalam pergaulannya, anak yang bertanggung jawab memiliki modal untuk dapat dipercaya orang lain (Sudewo, 2011). Dalam diri seseorang perlu adanya rasa tanggung jawab agar orang tersebut tidak mengalami kegagalan dan kerugian untuk dirinya maupun orang lain (Wibowo, 2012, hlm. 321).

Menanamkan karakter tanggung jawab pada anak diupayakan menggunakan cara yang efektif dan menyenangkan. Hasil penelitian terdahulu untuk menanamkan karakter tanggung jawab pada anak usia dini dilakukan melalui kegiatan mendongeng (Fitriyah, 2014). Selanjutnya menurut Hasmawati (TT, hlm.10) penanaman nilai-nilai budaya termasuk tanggung jawab dapat dilakukan melalui bermain. Kegiatan bermain yang dapat diterapkan salah satunya melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional menurut Abidin (2009) merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional efektif untuk mengembangkan karakter. Penelitian terdahulu yang dilakukan Khristianto (TT, hlm. 2) menyebutkan bahwa permainan tradisional berpotensi untuk membangun karakter anak dan sebagai fondasi membangun karakter.

Permainan tradisional sangat beragam jenisnya, dari data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap wilayah etnis (wilayah propinsi & kabupaten) terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional. Namun yang kemungkinan dapat mengembangkan karakter tanggung jawab pada anak yaitu melalui permainan tradisional anjang-anjangan. Permainan Anjang-anjangan merupakan aktivitas bermain peran yang

dilakukan oleh anak-anak dengan meniru suatu karakter seseorang atau aktivitas tertentu. Umumnya anak-anak yang memainkan ini meniru perilaku keseharian orang tua, seperti memasak, mencuci, menyetrika, dan sebagainya (Kurniati, 2010, hlm. 12). Berkaitan dengan yang diungkapkan oleh Kurniati dalam permainan tradisional anjang-anjangan, terdapat nilai tanggung jawab dalam permainannya yaitu anak harus berperan menjadi seseorang dan meniru aktivitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari misalnya menjadi seorang ayah, ibu, pedagang sayuran, tukang bakso, dokter, masak-masakan, rumah-rumahan, dan lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari penerapan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap karakter tanggung jawab anak kelompok B. Kelompok yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen yang diberikan penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi berupa daftar ceklis. Penyusunan daftar ceklis menggunakan skala guttman.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan statistik Inferensial atau statistik probabilitas. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui hipotesis penelitian tersebut dapat diterima atau ditolak dan selain itu untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak antara kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yakni :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan karakter tanggung jawab antara kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan tradisional anjang-anjangan dengan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional.

H_a : $\mu_1 = \mu_2$

Terdapat perbedaan yang signifikan karakter tanggung jawab antara kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan tradisional anjang-anjangan dengan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional.

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis ini akan diuji pada $\alpha = 0,05$ (tingkat kepercayaan sebesar 95%)

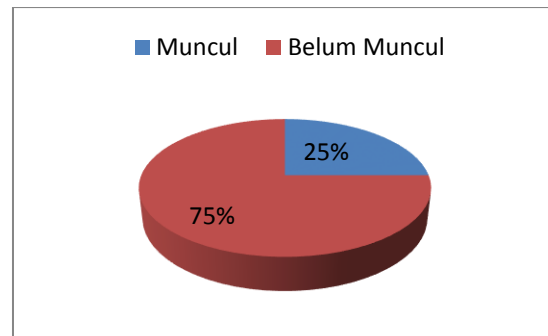
Tahapan perhitungan data dalam penelitian ini yaitu melalui uji normalitas data dan uji homogenitas data. Selanjutnya untuk menguji hipotesis yang diajukan menggunakan uji t independen sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

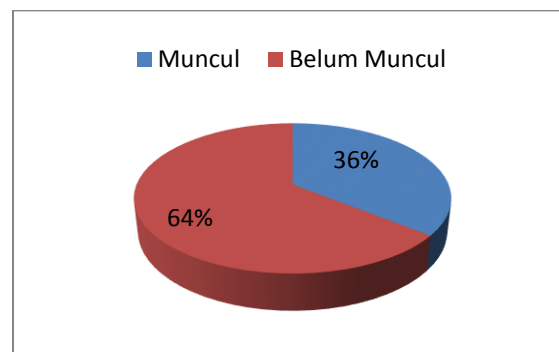
Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Sebelum Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan.

Kondisi awal karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen dari hasil pretest menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 25% dan yang belum muncul sebanyak 75%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram di bawah ini:



Grafik 1. Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Sebelum Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Kondisi awal karakter tanggung jawab anak kelompok kontrol dari hasil pretest menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 36% dan yang belum muncul sebanyak 64%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram di bawah ini:

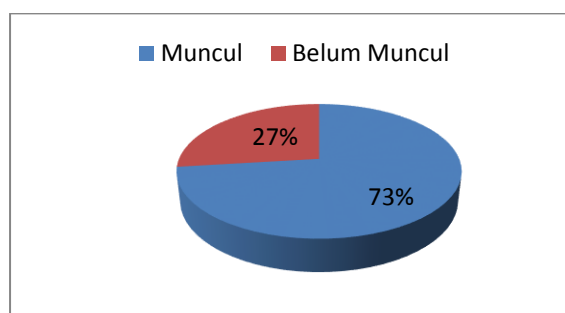


Grafik 2. Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Kontrol di Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Sebelum Penerapan Pembelajaran Konvensional

Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol di Taman Kanak-kanak Negeri

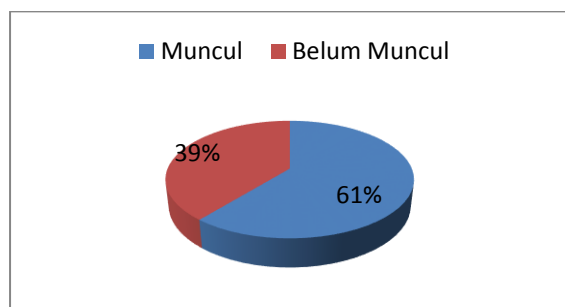
Centeh Sesudah Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan.

Hasil akhir kondisi karakter tanggung jawab anak kelompok eksperimen setelah diberikan treatment permainan tradisional anjang-anjangan dari jumlah anak keseluruhan menunjukkan bahwa anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 73% dan yang belum muncul sebanyak 27%. dapat dilihat pada grafik histogram di bawah ini:



Grafik 3. Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Sesudah Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Hasil akhir karakter tanggung jawab anak kelompok kontrol pada saat posstest menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan anak yang muncul karakter tanggung jawabnya sebanyak 49% dan yang belum muncul sebanyak 51%. Dapat dilihat pada grafik histogram dibawah ini:



Grafik 4. Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Kontrol di Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Sesudah Penerapan Pembelajaran konvensional

Perbedaan Karakter Tanggung Jawab Anak Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Pretest

Pengujian statistik karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Uji normalitas data

Hasil perhitungan Kolmogorov-smirnov pada uji normalitas data menunjukkan nilai *Sig* pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil signifikansi 0,132. Karena $0,132 > \alpha 0,05$ maka hasil *pretest* kelompok eksperimen datanya berdistribusi normal. Pada kelompok kontrol diperoleh hasil signifikansi 0,126. Karena $0,126 > \alpha 0,05$ maka data hasil *pretest* pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas data

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas data pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penelitian ini menunjukkan nilai sig 0,210 karena $0,210 > \alpha 0,05$ maka data tersebut bervariasi homogen.

3) Uji t Independen Sampel Data *Pretest*

Penghitungan uji t Independen data *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui signifikansi tingkat karakter tanggung jawab

anak pada kondisi awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini hasil pretest menunjukkan nilai Sig. 0,150. Karena $0,150 > 0,05$ maka H_0 diterima. Dengan demikian berarti hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan baik secara keseluruhan maupun pada setiap aspeknya.

Posttest

Pengujian statistik karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Uji normalitas data

Dalam penelitian ini hasil uji normalitas data dari perhitungan Kolmogorov-smirnov pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil signifikan 0,192 karena $0,192 > \alpha 0,05$ maka data hasil *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kemudian untuk hasil *posttest* kelompok kontrol diperoleh hasil signifikansi 0,200, karena $0,200 > \alpha 0,05$ maka data hasil *posttest* pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas data

Dalam penelitian ini hasil uji homogenitas hasil data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol 0,770 karena $0,770 > \alpha 0,05$ maka data tersebut bervariasi homogen.

3) Uji t Independen Sampel Data *Posttest*

Sesudah diberikan perlakuan kelompok eksperimen dengan permainan tradisional anjang-anjangan dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional, kemudian melakukan pengumpulan data *posttest*. Berdasarkan hasil uji t independen sampel data *posttest* diperoleh hasil nilai

Sig. 0,038. Karena $0,038 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian berarti hasil *posttest* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok menunjukkan hasil yang berbeda tingkat karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

Profil Karakter Tanggung Jawab Anak pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Sebelum Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Profil karakter tanggung jawab anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penerapan permainan tradisional anjang-anjangan, kedua kelompok menunjukkan hasil data yang berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Hal ini berarti data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan data yang tidak berbeda. Ini dibuktikan dari perolehan data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan jumlah anak yang muncul dan belum muncul karakter tanggung jawabnya secara rata-rata adalah sama.

Berdasarkan temuan awal data nampak tidak jauh berbeda, dikarenakan kedua kelompok memiliki karakter yang sama dengan gaya belajar yang sama. Selain itu penyebab lainnya adalah anak-anak pada kedua kelompok masih belum diberikan pembelajaran yang variatif dikarenakan mereka merupakan anak yang sama-sama baru duduk dikelompok B di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh dan masih belum menggunakan metode atau kegiatan tertentu

untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak.

Kondisi penanaman karakter tanggung jawab di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh sudah terlaksana sebelumnya dengan pembelajaran konvensional namun belum terlaksana dengan baik karena untuk menanamkan tanggung jawab lebih menekankan kepada cara ceramah dan pemberian perintah, kurang menggunakan metode-metode yang variatif dalam penyampaiannya. Kemudian pembelajaran untuk kelompok B lebih banyak menekankan kepada bidang pengembangan kemampuan dasar sebagai persiapan ke jenjang sekolah dasar.

Profil Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Sesudah Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Profil akhir pada kelompok eksperimen, karakter tanggung jawab anak nampak mengalami perubahan yang signifikan setelah diterapkan permainan tradisional anjang-anjangan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tidak begitu banyak memberikan perubahan terhadap karakter tanggung jawab anak.

Pembelajaran konvensional kurang mampu mengoptimalkan karakter tanggung jawab anak secara maksimal, dikarenakan pembelajaran konvensional hanya menekankan anak pada pembelajaran untuk persiapan memasuki jenjang sekolah dasar. Pembelajaran konvensional memungkinkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang lain, namun untuk mengembangkan karakter tanggung jawab anak, pembelajaran konvensional dirasa

kurang variatif. Pada kelompok kontrol untuk mengajarkan anak memiliki karakter tanggung jawab biasanya dilakukan melalui ceramah dan memberikan perintah (intruksi) kepada anak. Cara seperti itu kadang membuat anak bosan untuk mendengarkannya dan secara tidak langsung ada unsur paksaan kepada anak untuk melakukan hal tanggung jawab tersebut. Oleh karena itu, seharusnya untuk mengajarkan karakter tanggung jawab kepada anak menggunakan metode-metode yang bervariasi, terus-menerus tanpa ada unsur memaksa.

Sejalan dengan pernyataan di atas karakter tanggung jawab merupakan pembekalan keterampilan hidup yang harus dilakukan secara terus-menerus supaya menjadi suatu pembiasaan yang baik. Belajar membekali keterampilan hidup menurut Isnjoni (2011) merupakan prinsip pembelajaran anak dimana anak diajarkan untuk memiliki karakter tanggung jawab terutama terhadap dirinya sendiri. Mengajarkan karakter tanggung jawab kepada anak di Taman Kanak-kanak salah satu bentuk intervensi yang dilakukan sebagai strategi pendidikan. Dengan menggunakan metode dan media yang mudah, sederhana dan sesuai usianya (Kusnaedi, 2013).

Selanjutnya pada kelompok eksperimen, untuk mengembangkan karakter tanggung jawab anak dilakukan melalui bermain yakni menggunakan metode permainan tradisional anjang-anjangan yang dilakukan selama dua minggu berturut-turut. Metode bermain merupakan metode yang mudah, sederhana, dan sesuai usianya tanpa memaksakan anak. Karena metode bermain merupakan hal yang fitrah bagi anak. Permainan tradisional anjang-anjangan dirancang untuk menstimulasi rasa tanggung jawab anak. Pada permainan ini anak tidak

diberikan aturan yang mengikat tetapi anak diberikan aturan permainan atas persetujuan bersama kemudian anak bebas mengekspresikan perasaan sesuai karakter tokoh-tokoh dalam anjang-anjangan.

Permainan tradisional anjang-anjangan banyak manfaatnya untuk anak. Hasil pengamatan saat *treatment* membuktikan adanya hal yang luar biasa ditunjukkan anak secara spontan. Dalam permainan ini anak belajar membuat aturan sendiri misalkan dengan menentukan peran permainan terlebih dahulu. Diilustrasikan ketika bermain pasar-pasaran anak membagi peran sebagai pedagang pakaian, pedagang kerudung, pedagang sayuran, pedagang ikan dan pedagang sembako serta sebagai pembeli. Setelah itu anak mulai bermain dengan cara-caranya sendiri. Mungkin hal ini sepele bagi orang dewasa namun ketika permainan ini dilakukan, kemudian terjadi kekonsistenan menjalankan peran, ini berarti anak sudah mampu bertanggung jawab atas peran yang telah ditentukan pada awal permainan. Selanjutnya hal yang luar biasa lainnya, anak menjadikan kelas seperti suasana pasar sebenarnya. Hal ini anak sendiri yang membuat keadaan seperti pasar tanpa ada arahan bagaimana memerankan permainan tersebut. Ini membuktikan bahwa ternyata anak mampu mendramatisasikan cara tingkah laku orang dewasa secara spontan tanpa di intruksikan oleh guru. Hal lain yang muncul pada saat bermain anjang-anjangan yaitu anak mampu memerankan peran dengan baik dan menggunakan alat-alat sesuai dengan fungsinya, seperti ketika anak menjadi tukang cukur (salon), tanpa diberi tahu bagaimana tukang cukur menggunakan alat cukurnya seperti gunting mainan, sisir rambut, *hairdayer*, *make up*, dan lainnya anak-anak mampu memerankan tukang cukur dengan baik.

Permainan tradisional anjang-anjangan mengajarkan anak untuk mengatasi konflik dengan teman-temannya. Terkadang ketika bermain akan timbul konflik seperti bertengkar dengan teman, memperebutkan mainan, tidak ingin mengalah ketika berbagi peran, dan lainnya. Hal tersebut wajar kiranya terjadi pada saat bermain anjang-anjangan tetapi ketika hal tersebut terjadi pada saat itu pula konflik harus segera diatasi, tentunya disini ada keterlibatan guru untuk menjelaskan dan meluruskan hingga anak mengerti bagaimana seharusnya anak bersikap. Guru memberikan pengertian kepada anak dengan mengajarkan menghargai perasaan orang lain, belajar berbagi, dan yang paling penting mengakui kesalahan dan mau meminta maaf dari akibat perbuatannya terhadap temannya

Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan metode penanaman karakter tanggung jawab yang menyenangkan bagi anak. Permainan tradisional anjang-anjangan juga dapat digunakan sebagai alat terapi untuk anak yang berkebutuhan khusus. Ini terjadi pula ketika peneliti mengamati pada saat *treatment*. Ada seorang anak di kelas eksperimen yang sebelumnya oleh peneliti telah diamati sejak lama, ketika anak masih di kelompok A. Anak tersebut berbeda dengan anak-anak yang lainnya, jika sedang berada didalam kelas hanya duduk sendiri dipojok area dengan memainkan playdough dan kadang hanya bermain lego. Kegiatan tersebut telah terbiasa dilakukan sepanjang di kelompok A dan akhirnya terbawa kebiasaan tersebut di kelompok B. Anak tersebut kerap melakukan hal-hal yang mengganggu teman-temannya ketika guru libatkan di *circle time* kegiatan pembukaan. Jadi karena hal tersebut anak harus selalu dipegangi guru, terkadang kalau gurunya sedang kerepotan anak tersebut dibiarkan duduk diam sendiri dengan playdoughnya,

karena anak tidak ingin mengikuti kegiatan yang selayaknya di ikuti teman-temannya.

Namun berbeda ketika kelas kelompok eksperimen tersebut selama dua minggu diberikan permainan anjang-anjangan, dengan delapan tema yang berbeda dan kegiatan yang bervariasi. Anak tersebut antusias untuk bermain bersama teman-temannya, berinteraksi, memerankan peran dengan baik, menggunakan alat permainan sesuai dengan fungsinya. Ketika muncul konflik merebut mainan temannya, dan hampir memukul teman, anak tersebut langsung diberikan pengertian oleh guru sampai akhirnya mengerti untuk dapat bergiliran memainkan alat permainan tersebut.

Selanjutnya permainan anjang-anjangan mengajarkan anak untuk memiliki tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, anak-anak dibiasakan setelah bermain membereskan mainan, mengembalikannya ke tempat semula, menjaga mainan supaya tidak rusak, dan lainnya.

Analisis Perbedaan Karakter Tanggung Jawab antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Penerapan Permainan Tradisional Anjang-anjangan

Awalnya perolehan data *pretest* karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah dilakukan perhitungan Kolmogorov-smirnov pada uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dari populasi yang homogen. Ini menunjukkan bahwa anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakter tanggung jawab yang tidak jauh berbeda atau sama dan setelah dibuktikan dengan hasil uji t independen sampel menunjukkan

nilai *sig* lebih besar dari *p-value* ($0,150 > 0,05$). Demikian artinya bahwa tidak terdapat perbedaan karakter tanggung jawab diantara kedua kelompok. Hal ini disebabkan karena pada kelompok eksperimen belum dilakukan perlakuan sehingga karakter tanggung jawab anak pada kedua kelompok tidak jauh berbeda.

Berbeda setelah diberikan perlakuan kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan akhir dalam penelitian menunjukkan bahwa nilai *sig* pada data *posttest* lebih kecil dari *p-value* ($0,038 < 0,05$) dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 10,29 lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 8,53. Ini artinya bahwa terdapat perbedaan karakter tanggung jawab yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Besarnya pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap karakter tanggung jawab anak usia dini dikarenakan pada dasarnya permainan tradisional anjang-anjangan merupakan aktivitas bermain yang memiliki nilai-nilai karakter yang diantaranya adalah karakter tanggung jawab. Permainan anjang-anjangan merupakan kegiatan bermain yang sangat menyenangkan bagi anak karena anak berperan aktif memerankan permainan dan anak-anak biasanya menirukan aktivitas kegiatan orang dewasa yang telah diamati di lingkungannya.

Sejalan dengan uraian diatas, menurut Piaget (Kusnaedi, 2013) tahapan awal perkembangan anak memiliki ciri khas yaitu anak cenderung meniru perbuatan yang dilihatnya. Oleh karena itu untuk menanamkan karakter tanggung jawab pada

anak kegiatan permainan anjang-anjangan dapat menjadi metode alternatif sebagai variasi lain dari pada metode pembelajaran yang konvensional.

Aktivitas permainan anjang-anjangan memfasilitasi anak untuk mengeksplorasi pengetahuan yang diamati anak sebelumnya terhadap lingkungannya dengan mendramatisasikan hasil pengamatannya tersebut pada saat bermain anjang-anjangan. Bermain anjang-anjangan menimbulkan rasa kesenangan dan tidak menyalahi fitrah keinginan bermain bagi anak. Hal sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Syaidina Ali (dalam Kusnaedi, 2013, hlm. 96) bahwa pada tahap perkembangan anak usia 0-7 tahun pendidikan karakter pada anak dapat diterapkan dengan metode bermain (*la-ibuhum*) yang menimbulkan rasa kesenangan.

Penanaman karakter tanggung jawab anak penting dilakukan sedini mungkin, supaya anak terbiasa bersikap bertanggung jawab setelah nanti dewasa. Perlu diingat bahwa karakter tanggung jawab bukanlah faktor genetik, jadi orang tua dan guru tidak boleh bosan untuk terus memberikan bimbingan dan arahan kepada anak. Penanaman karakter tanggung jawab pada anak harus disesuaikan dengan usianya, orang tua atau guru tidak boleh mengajarkan karakter tanggung jawab dengan memaksakan kehendak sendiri. Kita harus ingat bahwa anak bukan boneka yang bisa dimainkan semau kita. Anak adalah makhluk yang sejak dini harus diberikan asupan nilai-nilai yang berkarakter baik dengan cara-cara yang tidak menyalahi fitrahnya sebagai anak. Karena pada dasarnya dengan usia dini nya anak merupakan makhluk yang masih senang bermain, jadi tanamkan karakter tanggung jawab pada anak melalui bermain.

SIMPULAN

1. Hasil temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa karakter tanggung jawab anak pada saat *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan data yang berdistribusi normal dari varian yang homogen. Artinya data karakter tanggung jawab anak yang diperoleh dari kedua kelompok tidak jauh berbeda. Data karakter tanggung jawab yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan masih banyaknya anak yang belum muncul karakter tanggung jawabnya. Dari enam aspek hanya tiga aspek yang sudah terlihat muncul yaitu aspek peduli terhadap diri sendiri, aspek peduli terhadap orang lain dan memenuhi kewajiban. Untuk aspek yang lainnya yaitu aspek memberi kontribusi terhadap masyarakat, meringankan penderitaan orang lain, menciptakan dunia yang lebih baik masih terlihat belum ada yang muncul dari ketiga aspek tersebut.
2. Hasil *posttest* diketahui karakter tanggung jawab anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh mengalami perubahan. Dilihat secara keseluruhan perubahan karakter tanggung jawab anak pada kelompok eksperimen menunjukkan perubahan lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Profil akhir pada kelompok eksperimen menunjukkan lima aspek mengalami perubahan, satu aspek tetap dan yang paling terlihat perubahannya yaitu pada aspek peduli terhadap diri sendiri, aspek memberi kontribusi terhadap masyarakat, aspek meringankan penderitaan orang lain dan menciptakan dunia yang lebih baik. Profil akhir kelompok kontrol juga menunjukkan

perubahan namun yang paling terlihat perubahannya hanya pada aspek memberi kontribusi terhadap masyarakat. Hal ini jelas adanya perubahan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan tradisional anjang-anjangan dengan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Ini berarti terdapat perbedaan tingkat kriteria pada kedua kelompok sebelum dan sesudah *treatment*. Akan tetapi peningkatan yang lebih signifikan terdapat pada hasil dari kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* permainan tradisional anjang-anjangan.

3. Hasil akhir dari perhitungan statistik menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap karakter tanggung jawab anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh. Berkaitan dengan hal tersebut hasil penelitian ini membuktikan bahwa untuk menanamkan karakter pada anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain permainan tradisional. Permainan tradisional dapat dijadikan alternatif lain sebagai stimulasi kegiatan pembiasaan menerapkan nilai-nilai karakter pada anak. Jadi untuk menanamkan karakter pada anak bukan hanya dilakukan melalui intruksi, perintah dan metode ceramah namun bisa dilakukan melalui bermain. Permainan tradisional selain digunakan untuk metode penanaman karakter juga untuk diperkenalkan kepada anak sebagai pelestarian budaya lokal ke generasi sekarang dan masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, (2009). *Bermain Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan BCCT dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1988). *Permainan Daerah Anak-Anak Jawa Barat*. Bandung. Departemen Pendidikan
- Fitriyah. (2014). *Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Mendongeng di TK ABA Karangduwur dan TK Masytoh Petanahan Kebumen*. *Jurnal Ling Tera*. 1(1), hlm 66-74.
- Hasmawati. (TT). *Membangun Karakter Pada Usia Emas. Laporan Kepala Sekolah TK Alam Insan*. Surabaya
- Kusnaedi. (2013). *Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter*. Bekasi: Duta Media Utama
- Kurniati, E. (2010). *Main Yuk! 30 Permainan Tradisional Jawa Barat dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*. Bandung: PGPAUD UPI
- Sudewo. (2011). *Best Practice Character Building Menuju Indonesia Lebih Baik*. Jakarta: Republika
- Telaga. (2013). *Mendidik Anak Memiliki Sikap Tanggung Jawab*. [online]. Diakses dari <http://www.telaga.org/artikel.html> (12 Desember 2014)
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ramiyanti, dkk. (2013). *Peningkatan Tanggung Jawab Melalui Metode Pemberian tugas pada anak usia 4-5 tahun di TK*. Skripsi. FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
- Khristianto, S.S. (TT). _____. *Purmekerto. Jurnal Penelitian. The Child Goes Green via Traditional Games*
- Isnjonni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta