

**MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI
TK NUR IMAN BANTEN VI SU II KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sjana Pendidikan (S. Pd)**

Oleh :

**Yosi Karmila
62 2016 014**

**PROGRAM STUDI TARBIYAH
FAKULTAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2020**

**MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI
TK NUR IMAN BANTEN VI SU II KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sjana Pendidikan (S. Pd)**

Oleh :

**Yosi Karmila
62 2016 014**

**PROGRAM STUDI TARBIYAH
FAKULTAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2020**

Hal : Pengantar skripsi

Kepada Yth,
Bapak Dekan
Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Palembang
Di tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatu

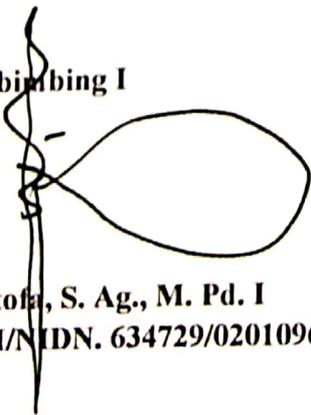
Setelah kami periksa dan di adakan perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul **“MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI TK NUR IMAN BANTEN VI PLAJU PALEMBANG”**. Ditulis oleh saudari YOSI KARMILA telah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang. Demikianlah Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatu

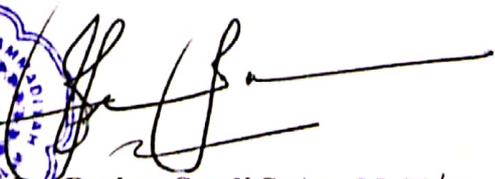
Palembang, Desember 2019

Pembimbing I

Pembimbing II


Mustofa, S. Ag., M. Pd. I
NBM/NIDN. 634729/0201096801




Dr. Ruskan Suadi S. Ag., M. Hum
NBM/NIDN. 760204/0228075801

PENGESAHAN SKRIPSI

**MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI**

TK NUR IMAN BANTEN VI SU II KOTA PALEMBANG

Yang telah ditulis oleh saudari Yosi Karmila, NIM 622016014

Telah di Munaqosah dan dipertahankan

Didepan panitia penguji skripsi

Pada tanggal 7 Maret 2020

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Palembang 9 Maret 2020

Universitas Muhammadiyah Palembang

Fakultas Agama Islam

Panitia Penguji Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Azwar Hadi, S.Ag.,M.Pd.I

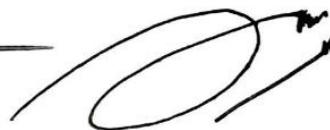
Helyadi, S.H.,M.H

NBM/NIDN:995868/0229097101

NBM/NIDN:995861/0218036801

Penguji I

Penguji II



Azwar Hadi, S.Ag.,M.Pd.I

Fikri Junanda, S.E.,M.Si

NBM/NIDN:995868/0229097101

NBM/NIDN:1200724/0222068601

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Purmansyah, S. Ag., M. Hum

NBM/NIDN: 731454/0215126904

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yosi Karmila
Nim : 622016014
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini telah ditulis sendiri dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang merupakan penciplakan karya orang lain. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima sanksi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palembang, 27 November 2019

Peneliti



Yosi Karmila
622016014

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA

Karya ini kupersembahkan untuk

Orang-orang yang telah memberikan arti bagi hidupku

Dengan pengorbanan, kasih sayang dan ketulusannya.

- 1. Terima kasih kasih kepada tuhan ku (Allah Subhanawata ala) yang selalu memberikan saya nikmat kesehatan dan kesempatanya.*
- 2. Kepada kedua orang tuaku fikri dan lensi yang paling berjasa dalam hidupku dan slalu menjadi motivator dan penyemangat dalam setiap langkahku untuk terus berproses menjadi insan kamil, ibuk tersayang bapak tersayang begitu ku mencintai kalian.*
- 3. Kepada ayukku sari, dan adikku yogi dan tegar, makcik, yang selalu memberi semangat, Guru-Guruku dan Dosen-Dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepadaku. (bapak Ruskam Suadi dan bapak mustofa). Saya sangat berterimakasih semoga semua dapat menjadi baroka bagi guru dan dosen yang telah membantu saya aamiin.*
- 4. Teman-teman terbaikku mardiah, yeni, eliya, desi, elsa, ucha Terima kasih atas motivasi dan kebersamaanya semoga kita semua sukses selalu.*
- 5. Terima kasih Kepada Univiversitas Muhammadiyah Palembang yang memberikan tempat belajar sampai dengan selesai*

MOTTO

Man Jadda Wa Jadda

Keluargaku adalah alasan Segalanya Semangat hidupku

Kunci kebahagiaan adalah bersyukur

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga terselesaikannya skripsi ini. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah meneruskan ajaran Islam ke seluruh penjuru dunia. Selanjutnya penulis sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Abid Djazuli, S. E., M. m selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Ibu Rulitawati S. Ag., M. Pd. I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak dan Ibu dosen serta segenap karyawan-karyawati yang secara langsung ikut berpartisipasi.
4. Bapak Mustofa S. Ag., M. Pd. I selaku Pembimbing I
5. Bapak Ruskam Suadi S. Ag., M. Hum selaku pembimbing II
6. Bapak dan ibu serta segenap keluarga yang selalu memberikan doa restunya kepada penulis.
7. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, kepada Allah Subhanawa ala segala sesuatunya dikembalikan, semoga tulisan ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan umumnya kepada para pembaca. Kritik dan saran dari siapapun sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Palembang, 2019

Penulis,

Yosi Karmila

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN PENGUJI.....	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Definisi operasional variabel	8
E. Populasi dan Sample	13
F. Tehnik Pengumpulan Data.....	14
G. Tehnik Analisis Data.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II: LANDASAN TEORI.....	20
A. karakter	20
B. Kejujuran	23
C. Permainan Tradisional	24
D. Bermain	28
E. Permainan congklak	29
F. Taman kanak-kanak	30

BAB III: GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	33
A. Sejarah Sekolah	33
B. Visi dan Misi	35
C. Struktur Organisasi	35
D. Tugas dan Wewenang Guru.....	37
E. Letak Geografis	43
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. permainan tradisional congklak dalam membangun pemahaman karakter kejujuran anak di TK Nur Iman	44
B. cara guru dalam membangun kejujuran anak terhadap permainan tradisional congklak di TK Nur Iman	46
C. karakter kejujuran siswa di TK Nur Iman	50
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI TK NUR IMAN BANTEN VI SU II KOTA PALEMBANG

**Yosi Karmila
622016014**

ABSTRAK

Yosi Karmila NIM 622016014, Skripsi dengan judul Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Di Tk Nur Iman Banten VI SU II Kota Palembang Tahun 2019.

Metode Bermain adalah salah satu bagian dari metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara bermain bersama siswa. Bermain mempunyai kekuatan kognitif, serta bermain dapat menaikkan struktul metal melalui penggunaan tanda-tanda dan alat-alat yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan befikir.

Masalah dalam penelitian ini ialah bagaimanakah permainan tradisional congklak dalam membangun pemahaman karakter kejujuran anak, Bagaimana cara guru dalam membangun kejujuran anak terhadap permainan tradisional congklak, Bagaimana karakter kejujuran siswa di TK Nur ImanPalembang.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Karakter Kejujuran Siswa pada Anak TK Nur Iman. Motode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisifasi masalah dalam bidang pendidikan, dan penelitian menggunakan metode kualitatif.

Sumber data dalam penelitian ini adalah 16 siswa Kelas B1 TK Nur Iman. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, koesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan Reduction, Display, Verification. Kriteria keabsahan dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi yaitu sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa karanter kejujuran siswa melalui permainan tradisional pada anak di Tk Nur Iman sudah sangat baik karena pada saat bermain siswa sudah bisa memainkan permainan congklak dan mengerti makna dari permainan congklak ialah melatih kejujuran siswa.

Kata kunci :Karakter Kejujuran, Permainan Tradisional Congklak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, bisa dikatakan bahwa akhir keberhasilan dalam tercapainya tujuan pendidikan itu terletak pada proses pembelajaran. Karena disanalah proses pertukaran ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik secara langsung, jika proses pembelajaran yang ini dilakukan tidak dapat mentransfer/bertukar ilmu pengetahuan dengan baik, sehingga kemampuan peserta didik akan ilmu pengetahuan menjadi tidak maksimal. Hal inilah yang secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan yang telah dirancang.

Maka proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif menjadi tuntutan yang tak dapat dihindari, jadi peran guru sebagai pendidiklah yang menjadi kunci utamanya, setidaknya bagaimana seorang guru bisa menggunakan berbagai model pembelajaran yang bisa membuat anak didik belajar secara efektif dan efisien.

Tingkat korupsi suatu negara dapat diukur dengan indeks persepsi korupsi (IPK). Data tahun 2009 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada papan bawah dengan indeks persepsi korupsi 2,8 skala IPK mulai dari 1-10, jika ipk semakin besar maka semakin bersih negara tersebut dari korupsi. Data yang diperoleh dari *Transparency Internasional Corruption Perception Index 2009*, IPK Indonesia sama dengan negara lain seperti Algeria, Mali, Egypt dan lainnya, hal ini

menyimpulkan bahwa indonesia adalah sebuah negara yang belum lepas dari persoalan korupsi.

Pendidikan anti korupsi adalah pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai pada anak. Menurut Handoyo (2009) nilai-nilai yang dapat disemaikan kepada generasi muda, terutama mereka yang masih duduk dibangku sekolah diantaranya adalah kejujuran, tanggung jawab, keberanian, keadilan, keterbukaan kedisiplinan, kesederhanaan, kerja keras dan kepedulian.¹

Menurut laporan KPK 2007 dalam pengembalian modul pendidikan, telah dibuat 3 modul untuk siswa SMP dan telah siap untuk dipublikasikan pada tahun 2008. Selain itu juga, untuk pendidikan pengembangan karakter anti korupsi bagi SD, telah dibuat modul pendidikan untuk siswa kelas 4, 5 dan 6. Khusus untuk pendidikan pengembangan siswa taman kanak-kanak (TK) telah dibuat buku dongeng anti korupsi yang berisi pesan moral yang memadukan cerita sederhana dengan tokoh dan karakter hewan-hewan lucu. Implementasi kegiatan pendidikan dengan pendekatan dongeng akan dilaksanakan pada tahun 2008.

Pendidikan anti korupsi memiliki banyak nilai yang harus dikembangkan untuk dapat membangun karakter anti korupsi kepada anak. Ada salah satu nilai yang paling penting untuk membangun karakter anti korupsi, nilai tersebut adalah nilai kejujuran. Pendidikan anti korupsi adalah pendidikan yang berkaitan dengan cara-cara menanamkan kejujuran pada diri peserta didik melalui serangkaian cara

¹Ernita Lusiana, Skripsi. *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*, Universitas Negeri Semarang, Hal 2.

dan strategi yang bersifat edukatif (Deal dan Peterson, 199) dalam Hamdani (2010).

Kalau anak-anak usia dini yang berpotensi memiliki kecerdasan karakter itu senantiasa dibimbing oleh wahyu Allah, yaitu Al-Qur'an, mereka akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi dengan karakter yang kukuh, kuat, dan mulia.²

Pembentukan karakter anak harus dibentuk sejak dini, sehingga anak sudah tertanam nilai karakter yang baik dan bisa menjadi kebiasaan yang terus dibawa anak sampai nanti tumbuh dewasa. Tadkiroatun juga menjelaskan bahwa karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku, motivasi, dan keterampilan.

Jujur dalam arti sempit adalah sesuai ucapan lisan dengan kenyataan. Dan dalam pengertian yang lebih umum adalah sesuai lahir dan batin. Maka orang yang jujur bersama Allah dan bersama manusia adalah yang sesuai lahir dan batinnya, karena itulah orang munafik disebutkan sebagai kebalikan orang yang jujur, firman Allah dalam QS. Al-Ahzab: 24

حَيْمًا غُفُورًا كَانَ اللَّهُ إِنَّ عَلَيْهِمْ يَتُوبُ أَوْ شَاءَ إِنْ الْمُنْفِقِينَ . وَيُعَذِّبُ بِصِدْقِهِمُ الصَّادِقِينَ اللَّهُ لِيَجْزِيَ



Artinya “Supaya Allah memberikan balasan kepada orang-orang yang benar itu karena kebenarannya, dan menyiksa orang munafik jika dikehendaki-Nya, atau

² Amka Abdul Aziz, 2014, *Membangun Kecerdasan Karakter Anak Usia Dini*, Karanganom, Cempaka Putih.

menerima taubat mereka. Sesungguhnya Allah adalah maha pengampun lagi maha penyayang".³

Hadits tentang kejujuran

عَلَيْكُمْ بِالصِّدْقِ فَإِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ إِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ (رواه البخارى ومسلم)

Artinya : *"Dari Abdullah ibn Mas'ud, dari Rasulullah saw. bersabda: "Sesungguhnya jujur itu membawa Kepada kebaikan dan kebaikan itu membawa ke surga"*(HR. Bukhari dan Muslim)

Permainan tradisional ialah sebuah kebudayaan bangsa yang sudah tersebar diberbagai nusantara, tapi dengan perkembangan zaman permainan ini sudah semakin punah bahkan sebagian anak tidak bisa memainkannya. Terutama bagi anak-anak yang tinggal diperkotaan bahkan ada yang tidak pernah tahu dan melihat permainan tradisional congklak, permainan ini juga masih ada yang memainkan hal ini disebabkan karna anak-anak yang memainkannya jauh dari hal-hal yang modern seperti gadget.

Permainan tradisional ialah suatu permainan yang tumbuh disuatu daerah tertentu, dan biasanya diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi kegenari berikutnya. Dari permainan anak-anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki anak, mendapat pengalaman yang bermakna, hubungan sesama teman menjadi lebih akrab serta mencintai budaya bangsa.

³QS. Al-Ahzab: 24

Permainan tradisonal merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal.⁴

Permainan congklak berasal dari negeri *Arab*, namun permainan ini juga cukup identik permainan tradisional masyarakat Jawa. Selain di pulau Jawa, permainan ini dikenal juga di daerah lain, congklak tersebar ke Asia melalui pedagang-pedagang Arab.

Mutiah mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang, fungsi yang dimaksud ialah permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain.⁵

Upaya meningkatkan membangun karakter siswa melalui permainan, sehingga diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya ialah melalui metode bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang membuat mereka senang. Pembelajaran di TK harus menerapkan metode bermain. Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kejujuran pada anak, tidak menggunakan model pembelajaran yang lama/klasikal.

⁴ Aini Indriasih, 2018, *Efektifitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*, UT Semarang Vol: XVIII No: 1, Hal 187.

⁵ Haerani Nur, 2013, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*, Universitas Negeri Makasar, No: 1, Hal 90.

Penelitian ini dilakukan disekolah yang berada disuatu kecamatan yaitu yayasan Tk Nur Iman Plaju Palembang, peneliti mengambil setting penelitian dikota palembang. Penelitian mengenai anak usia dini dikota palembang sendiri khususnya penelitian tentang karakter kejujuran sangat jarang. Hal ini disebabkan karena perguruan tinggi dipalembang sangat sedikit yang membuka prodi pendidikan anak usia dini. Berdasarkan pengamatan dikota palembang, permainan tradisional sangat jarang dilakukan baik disekolah maupun dirumah, sehingga anak-anak kurang mengetahui tentang permainan tradisional, padahal permainan tradisional syarat dengan nilai budaya bangsa, salah satunya yaitu kejujuran.

Maka dari itu, upaya dan strategis untuk mengetahui karakter kejujuran siswayaitu melalui permainan tradisional. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui karakter kejujuransiswa melalui permainan tradisional pada TK Nur Iman Palembang. Sehingga judul penelitian yang dipilih adalah **“Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Di TK Nur Iman Banten VI SU II Kota Palembang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka peneliti ini dibatasi pada masalah sebagai beriku:

1. Bagaimana permainan tradisional congklak dalam membangun pemahaman karakter kejujuran anak di TK Nur Iman?
2. Bagaimana cara guru dalam membangun kejujuran anak terhadap permainan tradisional congklak di TK Nur Iman?

3. Apakah Permainan Tradisional Congklak Dapat Mempengaruhi karakter kejujuran siswa di TK Nur Iman Palembang

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui permainan tradisional congklak dalam membangun pemahaman karakter kejujuran anak di TK Nur Iman
- 2) Mengetahui cara guru dalam membangun kejujuran anak terhadap permainan tradisional congklak di TK Nur Iman.
- 3) Mengetahui karakter kejujuran siswa di TK Nur ImanPalembang.

b. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka adapun manfaat yang akan diperoleh yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

2) Manfaat Praktis

Sebagai sarana bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi para pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini, antara lain:

- a) Hasil penelitian ini dapat memberi masukan kepada guru agar mengawasi siswa pada saat melakukan peningkatan karakter kejujuran melalui permainan tradisional, sehingga dapat tercapai tujuan praktek kejujuran dalam bermain itu sendiri pada siswa TK Nur Iman Palembang.
- b) Memberikan manfaat kepada guru dan siswa dalam mempersiapkan generasi muda untuk mengembangkan kejujuran.
- c) Memberikan informasi dan masukan bagi para peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dibidang kejujuran.

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk mendapatkan pengertian yang lebih jelas dan untuk menjaga agar tidak terjadi pemahaman yang kontradisi dalam memahami isi skripsi ini, maka penulis akan memberikan batasan terhadap beberapa istilah yaitu:

1. Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kepribadian sebagai ciri khas dari seseorang yang membedakannya dengan orang lain dan sudah ada sejak manusia dilahirkan dan bisa diubah oleh hasil pendidikan dan lingkungan.⁶

⁶Ibid., hal 76.

Berdasarkan landasan yuridis dan teoritis, perlu dilakukan identifikasi karakteristik peserta didik. *Pertama* peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan bahwa pengembangan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan: tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan siswa. *Kedua* secara teoritik siswa berbeda dalam banyak hal yang meliputi perbedaan fitrah individual disamping perbedaan latar belakang keluarga, sosial, budaya, ekonomi dan lingkungan.

Kalau anak-anak usia dini yang berpotensi memiliki kecerdasan karakter itu senantiasa dibimbing oleh wahyu Allah, yaitu Al-Qur'an, mereka akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi dengan karakter yang kukuh, kuat, dan mulia.

2. Kejujuran

Jujur dalam arti sempit adalah sesuainya ucapan lisan dengan kenyataan. Dan dalam pengertian yang lebih umum adalah sesuainya lahir dan batin. Maka orang yang jujur bersama Allah dan bersama manusia adalah yang sesuai lahir dan batinnya, karena itulah orang munafik disebutkan sebagai kebalikan orang yang jujur, firman Allah (QS. Muhammad: 21):

هُم خَيْرَ الْكَانِ اللَّهُ صَدَقُوا فَلَوْ أَلَّا مَرَعَزَمَ فَإِذَا مَعْرُوفٌ وَقَوْلٌ طَاعَةٌ ﴿٢١﴾

Artinya “*Taat dan mengucapkan perkataan yang baik (adalah lebih baik bagi mereka). Apabila telah tetap perintah perang(mereka tidak menyukainya).*”

*Tetapi jikalau mereka benar (imannya) terhadap Allah, niscaya yang demikian itu lebih baik bagi mereka”.*⁷

Hadits kejujuran (HR. Muslim)

بِالصِّدْقِ ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : عَلَيْكُمْ دُفٌّ وَيَتَخَرَّى الصِّدْقُ حَتَّىٰ فَإِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ ، وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ ، وَمَا يَزَالُ الرَّجُلُ يَصُ رَّ يَهْدِي إِلَى النَّارِ يَكْتَبُ عِنْدَ اللَّهِ صِدْقًا ، وَإِيَّكُمْ وَالْكَذِبَ ، فَإِنَّ الْكَذِبَ يَهْدِي إِلَى الْفُجُورِ ، وَإِنَّ الْفُجُورَ يَتَّبِعُ عِنْدَ اللَّهِ كَذِبًا كَيْ سَخَّ بِذِكْلَا رَحْتَيَو بُذِي لُجْرًا لِأَزِي امَو ،

Artinya: *Diriwayatkan dari ‘Abdullah bin Mas’ud ra., Rasulullah saw. bersabda, “Hendaklah kamu berlaku jujur karena kejujuran menuntunmu pada kebenaran, dan kebenaran menuntunmu ke surga. Dan senantiasa seseorang berlaku jujur dan selalu jujur sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai orang yang jujur. Dan hindarilah olehmu berlaku dusta karena kedustaan menuntunmu pada kejahatan, dan kejahatan menuntunmu ke neraka. Dan seseorang senantiasa berlaku dusta dan selalu dusta sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai pendusta.”*

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisonal merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal.⁸

4. Metode Bermain

⁷QS. Muhammad: 21

⁸ Aini Indriasih, 2018, *Efektifitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*, UT Semarang Vol:XVIII No: 1, Hal 187.

Kemampuan belajar mengingat anak menjadi cepat, banyak, dan tidak merasa jenuh. Selain itu, kemampuan berimajinasi dan berkreaitivitas meningkat tajam. Nahkan, kemampuan berinovasi yang dimiliki dapat mencapai posisi titik puncak. Bagi seorang anak, mainan ataupun bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan cara yang menyenangkan. Hal ini juga dapat menjaga stabilitas emosional anak, sekaligus membimbing dan mengarahkan anak untuk mengenal dunia yang lebih luas. Tanpa bermain, proses tumbuh kembang anak akan terganggu, bahkan mungkin dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan kejiwaan.⁹

Elga menekankan pentingnya peran aktif dari si anak dalam proses belajarnya. Belajar berdasarkan minat dan kemampuan anak akan mendorong anak berinisiatif dan bergerak aktif untuk mengeksplorasi lingkungan. Anak akan bereksplorasi dengan menggunakan benda-benda konkret yang dekat dengan kehidupannya.¹⁰

Bermain merupakan tatanan yang sangat alamiah dan spontan untuk pemelajaran. Anak-anak cenderung menggunakan permainan sebagai cara untuk menyelidiki dan berdaya cipta, kreatif, dan penasaran; bermain adalah kegiatan membunuh waktu utama mereka, kegiatan yang memakan sebagian besar waktu dan energi dan terus menerus menyerap serta menggairahkan mereka. Kekuatan memotivasi dari bermain tidak bisa dispelekan.¹¹

⁹Ar-Ruzz Media, 2016, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, Jakarta, Jasa Ungguh Muliawan.

¹⁰Anita, 2012, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, jakarta, Kencana.

¹¹Zainal, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas, Maguwoharjo*, Ar-Ruzz Media.

Kelebihan dan kekurangan metode bermain:

Kelebihan:

- a. Menyenangkan anak
- b. Tidak membebani anak didik
- c. Pengetahuan yang diperoleh meskipun sedikit bersifat mengakar dan tahan lama
- d. Bersifat menyeimbang antara kebutuhan rohani dan Jasmani peserta didik

Kekurangan:

- a. Nilai-nilai ilmiah ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa langsung diserap anak. Sebab, biasanya bertahap dan sedikit demi sedikit
- b. Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama
- c. Membutuhkan biaya tambahan
- d. Permainan atau mainan yang dibutuhkan tidak selalu bersesuaian dengan materi mata pelajaran yang harus disampaikan guru
- e. Membutuhkan bimbingan dan pengawasan ekstra

5. Permainan Congklak

Permainan ini merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.¹²

¹² Kurniati, 2016, *Permainan Tradisional & Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta, Prenadamedia Group.

Permainan congklak atau dakon merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Pada zaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan kirinya serta 2 lubang yang berukuran besar atau disebut lubang induk. Untuk memainkannya para pemain harus memasukkan 7 biji-bijian pada setiap anak lubang.¹³

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama.¹⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Anak di TK Nur Iman Palembang berikut adalah tabel keseluruhan siswa/idi TK Nur Iman Palembang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili populasi itu. Sample Probabilitas adalah sampel yang dipilih secara random (random = acak = rambang). Dengan tehnik random berarti semua elemen populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sample (berlaku teori

¹³ Prima Nataliya, 2015, *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar*, Universitas Muhammadiyah Malang, Vol. 03 No: 02, Hal 348.

¹⁴ Iyeng Wiraputra, R. M. Sc., *kepemimpinan pendidikan*, Bharata, Jakarta, 1981.

probabilitas). Teknik random adalah cara yang terbaik untuk memilih sampel yang representatif.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas TK B1 Nur Iman Palembang. Jumlah siswa kelas TK B1 laki-laki 8 orang perempuan 8 orang, jumlah seluruh siswa sebanyak 16 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan metode deskriptif kualitatif.¹⁵ Adapun macam-macam teknik pengumpulan data dalam metode kualitatif seperti dibawah ini

1. Observasi, yakni teknik pengambilan data dengan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung ke objek penelitian. Objek yang dimaksud adalah anak TK Nur Iman Palembang, observasi dilakukan untuk melihat ketercapaian kegiatan yang dilakukan.

Sugiyono dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan dimana peneliti harus terlibat didalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.¹⁶

Adapun indikator kejujuran antara lain:

¹⁵*Ibid.*, hal 308

¹⁶*Ibid.*, hal 3171

- a. Anak mengerti mana milik pribadi dan milik bersama
 - b. Anak terbiasa bersikap jujur
 - c. Menghargai milik orang lain
 - d. Anak merawat dan menjaga benda milik bersama
 - e. Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya
 - f. Mau mengakui kesalahan
 - g. Menghargai keunggulan orang lain
 - h. Tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri
 - i. Mau meminta maaf dan memaafkan teman yang berbuat salah
2. Wawancara ialah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data.
 3. Dokumentasi merupakan pengambilan informasi dengan terkait dengan objek penelitian dengan menggunakan media. Selain itu untuk menunjang kegiatan lapangan seperti wawancara penulis dengan menggunakan beberapa fasilitas yang dapat memperlancar pengabdian dan memperkuat hasil penelitian seperti handphone yang mempunyai fasilitas untuk merekam dan pengambilan gambar.

Sugiono dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁷

¹⁷*Ibid.*, hal 329

G. Tehnik Analisis data

Tehnik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi lalu menyusunnya dan dipelajari lalu membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁸

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Sugiyono menyatakan ‘‘Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*’’. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. *Miles and huberman (1984)*, mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.¹⁹

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. 10, (Bandung :Alfa Beta Bandung, 2012), hal 335.

¹⁹*Ibid.*, hal 336-337

Adapun aktivitas dalam analisis data yaitu :

a) *Data Reduction* (Reduksi Data).

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.

b) *Data Display* (Data Penyajian).

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah Mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya.

c) *Conclusion Drawing/ Verification*.

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut *Miles and huberman* adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat.

Jadi teknik analisisnya menggunakan data *reduction* (reduksi data) dimana data yang diperoleh perlu dicatat secara teliti dan teliti, kemudian data *display* (data penyajian) ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya dan selanjutnya yaitu *conclusion drawing/verification* yaitu penarikan kesimpulan.

Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji persentase sedangkan pengukurannya menggunakan skala gutman. Skala gutman

dikembangkan oleh *Louis gutman*, skala ini mempunyai ciri penting yaitu skala kumulatif dan mengukur satu dimensi saja dan satu variabel, yang multi dimensi sehingga skala ini termasuk mempunyai sifat *undimensional*.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari buku pedoman penulis skripsi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

F = jarak atau banyaknya individu

N = Angka persentase

Adapun Kriteria penilaian menurut skala gutman adalah:

1. Sangat baik 81 % - 100 %
2. Baik 61% - 80%
3. Cukup 41% - 60%
4. Kurang 21% - 40%
5. Sangat kurang 0% - 20%

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dan mendalami dalam memahami penulisan skripsi tersebut, maka sistematika dalam penulisan penelitian ini akan penulis tulis sistematikannya, sehingga ada keterkaitan antara bagian satu dengan bagian yang lainnya. Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi dibagi sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang pengertian konsep dasar karakter, karakter, pengertian kejujuran, pengertian permainan tradisional, pengertian metode bermain, pengertian permainan congklak.

Bab III Gambaran Umum Lokasi Penelitian, berisi tentang sejarah singkat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, tugas dan wewenang, letak geografis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, jawaban dari rumusan masalah, permainan tradisional congklak dalam membangun pemahaman karakter kejujuran anak di TK Nur Iman, cara guru dalam membangun kejujuran anak terhadap permainan tradisional congklak di TK Nur Iman, Permainan Tradisional Congklak Dapat Mempengaruhi karakter kejujuran siswa di TK Nur Iman Palembang

Bab V Penutup, adapun pada bab ke v tersebut menjelaskan tentang kesimpulan yang mana menyimpulkan dari hasil penelitian ditambah saran yang mana sebagai masukkan dari hasil penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wibowo. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), Hal 33.
- Aini Indriasih, 2018, *Efektifitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*, UT Semarang Vol: XVIII No: 1, Hal 187.
- Amka Abdul Aziz, 2014, *Membangun Kecerdasan Karakter Anak Usia Dini*, Karanganom, Cempaka Putih.
- Anita, 2012, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, jakarta, Kencana.
- Ar-Ruzz Media, 2016, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, Jakarta, Jasa Ungguh Muliawan.
- Eem Kurniasih, *pengembangan model permainan tradisional sunda manda dalam meningkatkan multiple intelegensi siswa dan mahasiswa*, Universitas Terbuka Semarang, Hal 165.
- Ernita Lusiana, Skripsi. *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*, Universitas Negeri Semarang, Hal 2.
- Haerani Nur, 2013, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*, Universitas Negeri Makasar, No: 1, Hal 90.
- Irman, 2017, *Nilai-nilai Karakter pada anak dalam permainan tradisional dan modern*, IAIN Batusangkar, Hal 91.
- Iyeng Wiraputra, R. M. Sc., *kepemimpinan pendidikan*, Bharata, Jakarta, 1981.
- Kurniati, 2016, *Permainan Tradisional & Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, jakarta, Prenadamedia Group.
- Manur Muslich. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisismultidimensional*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2011), Hal 84.
- Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Arrus Media, 2016, Hal 19.
- Nurul Fitri, *Pengaruh Sikap Kedisiplinan Dan Kejujuran Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Biologi*, UIN Alauddin Makasar, Hal 88-90.

- Oktavia, *Pengaruh Sikap Kejujuran*. Universitas Muhammadiyah Palembang, 2014, Hal 8
- Prima Nataliya, 2015, *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar*, Universitas Muhammadiyah Malang, Vol. 03 No: 02, Hal 348.
- Raudhah, 2018, *permainan Engklek dalam meningkatkan motorik kasar abak usia 5-6 tahun di RA AL Hikmah Kecamatan Medan Denai*, UIN Sumatra Utara, Vol: 06 No: 02, Hal 3
- Tilong, *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan Dan Otak Kiri*, Yogyakarta, Laksana, 2016. Hal 81.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. 10, (Bandung :Alfa Beta Bandung, 2012), hal 335.
- Zainal, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas, Maguwoharjo*, Ar-Ruzz Media.
- Mulyani Novi, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta, diva press, 2016. Hal. 70-71.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan karakter*(Jakarta:Kharisma Putra Utama, 2012), hlm 29