

PENINGKATAN KARAKTER MANDIRI ANAK MELALUI PERMAINAN DAKON KREASI DI KB PUTERA SEMBADA

Nurlistiyati^{1*}, Imron²

¹ Mahasiswa Program Studi, Magister Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Magelang Jawa Tengah, Indonesia.

² Dosen Program Studi, Magister Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Magelang Jawa Tengah, Indonesia

*Email: nurlisitayati45@gmail.com, imron1807yes@ummgl.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter anak, khususnya karakter mandiri pada anak usia dini melalui permainan Dakon Kreasi. Indikator karakter mandiri yang ditingkatkan yaitu memilih kegiatan main sendiri dan memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman. Dakon Kreasi adalah permainan dakon tradisional yang telah dikreasikan dengan berbagai inovasi. Inovasi dari Dakon Kreasi ini meliputi konsep permainan, media, biaya dan pelaksanaan yang tersistem. Desain penelitian ini menggunakan tindakan kelas melalui 3 siklus, dimana setiap siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan melibatkan guru. Penelitian menunjukkan karakter mandiri meningkat sangat baik. Saat awal siklus kemampuan peserta didik dalam karakter mandiri sebesar 15%. Pada siklus pertama dilakukan karakter mandiri meningkat sebesar 30%. Pada siklus kedua karakter mandiri anak meningkat menjadi untuk indikator memilih mainannya sendiri sebesar 70% memiliki sikap inisiatif dalam berteman sebesar 65% prosentase ini diperoleh dari selisih prosentase dengan pra siklus dan siklus ke 2/terakhir. Penelitian ini membuktikan, bahwa dengan menggunakan Permainan Dakon Kreasi karakter mandiri anak meningkat dengan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional Dakon Kreasi dapat meningkatkan karakter mandiri anak usia dini.

Kata kunci: *Karakter ; Mandiri ; Dakon Kreasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan pondasi awal bagi anak untuk pembentukan nilai-nilai yang baik. Berbagai nilai karakter dan salah satunya adalah karakter mandiri anak. Menurut Asmani (2011) bahwa karakter yang kuat, akan membentuk mental yang kuat. Salah satu karakter dalam UU Sisdiknas adalah karakter mandiri. Disebutkan dalam (Kemendiknas, 2010) tentang karakter mandiri yang didefinisikan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Berbagai upaya untuk memberikan stimulasi pengembangan karakter mandiri, salah satunya melalui permainan tradisional. Dakon adalah salah satu jenis permainan tradisional khususnya di tanah Jawa yang keberadaannya sudah mulai dilupakan. Generasi muda sekarang yang lebih menyenangi berbagai permainan modern seperti aneka game yang berapa di HP ataupun di laptop. Beberapa dampak dapat ditimbulkan seperti anak-anak tumbuh menjadi anak yang individualis, kurang bersosialisasi dan

beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan secara tidak langsung perkembangan jaman tetap membawa dampak negatif bagi perkembangan anak.

Menurut (Kominfo, 2017), bahwa pemerintah mulai mencari cara agar permainan tradisional yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia tetap terjaga kelestariannya. Salah satu yang bisa menjadi ide adalah penggunaan metode game/permainan dalam pembelajaran mempunyai kelebihan, diantaranya: dapat menyampaikan objek langsung (fakta, ketrampilan, konsep, dan prinsip) lebih efektif, meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dan meningkatkan minat dan motivasi siswa, hal ini menurut Russeffendi dalam (Heru, 2018). Ada enam indikator kemandirian belajar siswa yaitu (1) ketidaktergantungan terhadap orang lain; (2) memiliki kepercayaan diri; (3) berperilaku disiplin; (4) memiliki rasa tanggungjawab; (5) berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri; dan (6) melakukan kontrol diri menurut Hidayati & Listyani (2010). Menurut Sharon et.al, (2011) bahwa kemandirian belajar adalah proses yang membantu siswa dalam mengatur pikiran, tingkah laku, dan perasaan mereka agar membuat mereka berhasil dalam melayari pengalaman belajar mereka. Song & Hill (2007) menyebutkan bahwa kemandirian terdiri dari tiga aspek yaitu personal attribute, processes, learning context.

Permasalahan yang muncul di KB Putera Sembada, yang berkaitan dengan karakter mandiri diantaranya adalah dalam hal memilih kegiatan main sendiri yang masih perlu dibantu. Peserta didik kurang inisatif dalam bermain disekolah, dan dalam melakukan kegiatan masih senang dibantu dan diarahkan. Beberapa perilaku ini merupakan indikator yang mengarah pada karakter mandiri. Proses yang dilakukan terus menerus terkonsep dan berkesinambungan merupakan konsep belajar menurut, Hakim (2005)

Permasalahan lainnya dengan strategi pembelajaran yang mengarahkan pada anak dalam menumbuhkan karakter mandiri belum berhasil. Upaya kegiatan pembiasaan belum signifikan memberikan dampak pada peserta didik. Strategi pembelajaran yang dilakukan saat ini masih monoton dan kurang variatif, sehingga kurang menarik bagi anak. maka dapat disimpulkan perlu adanya strategi pembelajaran yang dilakukan secara masif dan menjadi dasar untuk menyampaikan materi karakter. Permasalahan lainnya yaitu tingkat kesulitan yang dirasakan oleh lembaga dalam menciptakan kegiatan yang menarik, kreatif namun biaya pembuatan media rendah. Media pembelajaran sangat penting diupayakan agar pembelajaran maksimal, namun tidak mudah menciptakan media yang murah, minimalis dan fleksibel untuk dikreasikan .

Dari berbagai permasalahan diatas peneliti berupaya untuk merumuskan masalah untuk meningkatkan karakter mandiri pada anak melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipilih adalah Dakon. Dakon merupakan permainan tradisional sederhana yang mengasah nilai - nilai karakter seperti mandiri. Zaman dulu, dakon biasa dimainkan oleh anak anak usia SD, namun saat ini Dakon bisa dimainkan bersama anak PAUD dengan inovasi konsep, media serta tingkat kesulitan disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Pada dasarnya konsep aturan main dakon fleksibel bisa

dikreasikan sesuai dengan tumbuh kembang anak. Selain itu media permainan ini sangat mudah dan murah.

Menurut Wulan (2015) bermain sambil belajar, belajar melalui bermain merupakan salah satu prinsip dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yaitu moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Menurut Miarso, yang telah dikutip oleh Mahnun menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menumbuhkan minat, pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar. Melalui permainan Dakon Kreasi ini, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk dapat meningkatkan karakter mandiri pada anak.

METODE

Penelitian yang dilakukan, merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini yang digunakan guru, sebagai upaya melakukan kegiatan pendidikan yang lebih baik (Arikunto, 2012: 20). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan karakter anak. Penelitian ini, tentunya akan menjadi kolaborasi antara guru dan peneliti. Peneliti merencanakan, memantau, mencatat, mengumpulkan data, yang kemudian menganalisa data yang ada. Tahapan akan berakhir dengan melaporkan hasil penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini, guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan seperti yang disusun sebelumnya oleh peneliti.

Subyek penelitian adalah kali ini adalah peserta didik di KB Putera Sembada dengan jumlah sebanyak 20 siswa KB (Kelompok Bermain pada usia 4-5 tahun) dengan target peningkatan karakter mandiri. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Tujuan peneliti menggunakan teknik observasi adalah agar dapat mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak. Kegiatan yang dilaksanakan dengan guru menjelaskan cara bermain dakon, menjelaskan bagian-bagian dakon dan jumlah biji yang digunakan serta tahapan bermain dakon yang harus dilakukan anak secara mandiri.

Setelah data terkumpul melalui pengamatan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Guna mengetahui seberapa keberhasilan kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Untuk mengetahui nilai hasil observasi digunakan rumus:

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

Keterangan :

P : Angka prosentasi

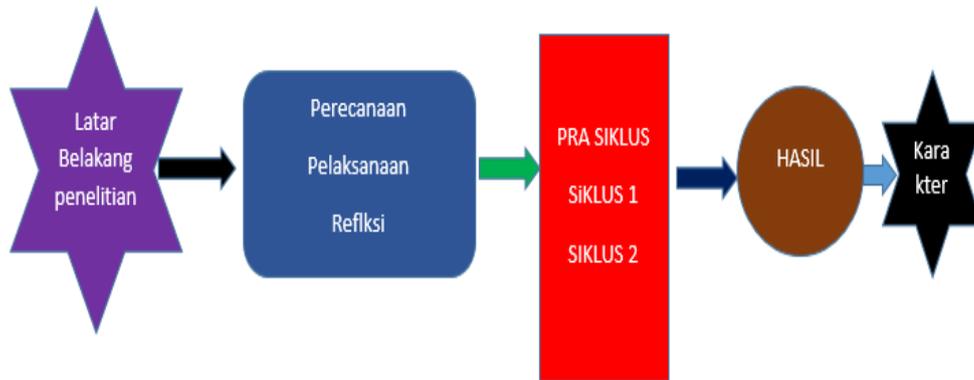
F : Jumlah prosentasi

N : Number Of case

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan dakon merupakan permainan yang sederhana dan familiar dimasyarakat, sering dimainkan dari anak-anak hingga dewasa. Selain mudah, murah dan fleksibel permainan dakon juga

dapat dikreasikan sesuai dengan situasi dan kondisi. Penamaan Permainan Dakon, sepertinya sudah umum, tetapi menjadi unik ketika ada penamaan “ Kreasi “. Dakon Kreasi adalah penamaan dari 6 permainan tradisional dakon, yang didesain untuk anak usia 3-4 tahun yang bertujuan untuk penanaman karakter mandiri dan gotong royong dalam program holistik integratif. Dakon Kreasi adalah inovasi permainan dakon yang dikreatifkan meliputi konsep permainan, media, biaya, dan tempat dan pelaksanaan yang tersistem. Siklus yang dilakukan meliputi Para Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2,



Gambar 1. Pelaksanaan Peningkatan Karakter Mandiri Anak

Hasil dari masing-masing siklus akan menentukan hasil penelitian. Anak dapat memiliki karakter mandiri sangat baik apabila anak mampu melakukan kegiatan bermain dakon kreasi atas inisiatif sendiri, dan mampu melakukan kegiatan bermain dakon secara mandiri tanpa dibantu ataupun didampingi serta mau memiliki inisiatif membantu temannya saat bermain, maka penilaian Anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Apabila anak mendapatkan penilaian Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila anak dapat melakukan kegiatan sendiri dengan mandiri, namun belum ada inisiatif untuk membantu temannya bermain. Penilaian Mulai Berkembang , apabila anak dalam melakukan kegiatan namun masih dengan pendampingan guru/ orangtua. Anak memiliki penilaian Belum Berkembang(BB) apabila anak sama sekali belum mau melakukan kegiatan bermain dakon secara mandiri.

Pada Pra Siklus kegiatan dilaksanakan melalui kegiatan Dakon Kreasi Pertama, dengan penggunaan variasi kegiatan dakon dengan anak bermain menggunakan papan Dakon dan biji dakon yang bisa dibeli dipasaran, dengan penilaian karakter mandiri anak yang berfokus pada indikator mau memilih kegiatan mainannya sendiri.

Pada Siklus I, kegiatan dilaksanakan melalui kegiatan Dakon Kreasi Pertama dengan adanya variasi penggunaan papan Dakon yang dibuat dari kain perca yang telah dipola lingkaran dan biji dakon menggunakan batu kerikil kecil, dengan penilaian karakter mandiri yang berfokus pada indikator memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman

Pada Siklus 2, kegiatan dilaksanakan melalui Dakon Kreasi Kedua, di Dakon Kreasi Kedua ini orang tua dilibatkan untuk mendampingi anak ketika dirumah, dan dampaknya adalah anak menjadi lebih mandiri, dalam melakukan kegiatan lebih terarah dan karakter mandiri anak jauh lebih baik. Variasi alat dan bahan dengan papan dakon yang dibuat lebih menarik sesuai tema serta pelaksanaan kegiatan dilakukan di luar lembaga, tepatnya di lapangan depan lembaga yang cukup luas.

Sebelum dilakukan penelitian kemampuan anak dalam indikator mau memilih kegiatan mainnya sendiri dan memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Hasil Pra Siklus Dari Data 20 Anak

No	Skala Capaian Perkembangan	Memilih kegiatan Mainannya Sendiri	Memiliki Inisiatif Untuk Bermain Dengan Teman
1	Berkembang Sangat Baik		
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	3
3	Mulai Berkembang	15	17
4	Belum Berkembang	0	0
Prosentase Perkembangan		15%	15%

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil pra siklus untuk karakter mandiri dengan indikator memilih kegiatan mainannya sendiri dengan capaian berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan prosentase 20 %, indikator memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman dengan capaian berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan prosentase 15 persen. Pada pelaksanaan di pra siklus anak belum diberikan stimulasi bermain dakon secara umum, hanya berdasarkan bekal pengalaman yang pernah dimiliki oleh anak itu sendiri. Pelaksanaan siklus ke-1 sudah mulai diperbaiki dengan guru menjelaskan alur dan cara bermain, sehingga diharapkan anak dapat melakukannya dengan baik. Hasil dari pelaksanaan siklus 1 terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Siklus 1 Dari Data 20 Anak

No	Skala Capaian Perkembangan	Memilih kegiatan Mainannya Sendiri	Memiliki Inisiatif Untuk Bermain Dengan Teman
1	Berkembang Sangat Baik	5	5
2	Berkembang Sesuai Harapan	10	10
3	Mulai Berkembang	5	5
4	Belum Berkembang	0	0
Prosentase Perkembangan		50%	50 %

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil siklus 1 untuk karakter mandiri dengan indikator memilih kegiatan mainannya sendiri dengan capaian berkembang sesuai harapan ada 10 anak dengan prosentase

50 %, indikator memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman dengan capaian berkembang sesuai harapan ada 10 anak dengan prosentase 50 persen. Pada pelaksanaan di pra siklus anak belum diberikan stimulasi bermain dakon secara umum, hanya berdasarkan bekal pengalaman yang pernah dimiliki oleh anak itu sendiri. Pelaksanaan siklus ke-1 sudah mulai diperbaiki dengan guru menjelaskann alur dan cara bermain, sehingga diharapkan anak dapat melakukannya dengan baik. Pada pelaksanaan siklus ke-2 mulai diperbaiki, kegiatan bermain dakon kreasi juga melibatkan orangtua, sehingga anak lebih paham dengan alur prmainan dan, karakter kemandirian anak lebih meningkat secara signifikan. Penggunaan alat dan bahan untuk dakon kreasi lebih menarik dengan gambar menari sesuai tema, serta tempat bermain dilakukan di luar lembaga, tepatnya di lapangan depan lembaga. Suasana baru dan APE yang menarik hal ini berdampak positif bagi pelaksanaan kegiatan. Berikut hasil pelaksanaan siklus kedua yang terlihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2: Hasil Siklus 2 Dari Data 20 Anak

No	Skala Capaian Perkembangan	Memilih kegiatan Mainnya Sendiri	Memiliki Inisiatif Untuk Bermain Dengan Teman
1	Berkembang Sangat Baik		
2	Berkembang Sesuai Harapan	17	16
3	Mulai Berkembang	3	4
4	Belum Berkembang	0	0
Prosentase Perkembangan		85%	80 %

Berdasarkan sajian data tabel diatas, siswa yang mengalami perkembangan karakter dengan indikator memilih mainnya sendiri dengan skala capaian perkembangan berkembang sesuai harapan sejumlah 17 anak dengan prosentase 85%, untuk indikator memiliki inisiatif untuk bermain dengan teman sejumlah 16 anak dengan prosentase 80 %.

Kesimpulan hasil data penelitian dengan menggunakan media Dakon Kreasi dapat meningkatkan karakter mandiri anak dengan inikator memilih kegiatan mainnya sendiri sebesar 85 % dan memiliki inisiatif untuk bermain dengan temannya sebesar 80 %. Dari data tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan Dakon Kreasi mengalami peningkatan untuk indikator memilih kegiatan mainnya sendiri mengalami peningkatan 70 % dari data sebelum siklus sejumlah 15%. Indikato rmemiliki inisiatif untuk bermain dengan temannya mengalami peningkatan 65 % melihat data dari sebelum siklus ke II sebesar 80%

KESIMPULAN

Permainan Dakon Kreasi dapat meningkatkan karakter kemandirian anak,dilihat dari peningkatan prosentase dari Spra siklus , siklus 1 dan siklus 2 dengan indikatornya dapat memilih kegiatan mainannya sendiri dan memiliki sikap inisiatif terhadap temannya. Peningkatan karakter mandiri dengan indikator dapat memilih mainannya sendiri sebesar 70 % dan indikator memiliki sikap

inisiatif terhadap temannya sendiri naik sekitar 65 % dengan melihat hasil dari pra siklus, siklus 1 dan siklus II. Dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan melalui Permainan Dakon Kreasi dapat meningkatkan karakter kemandirian anak.

DAFTAR PUSTAKA

Zatalini, R. (2020). *Bunga rampai PAUD ; Integrasi Pendidikan Karakter dalam Project-based Learning untuk Anak Usia Dini*. <https://www.researchgate.net/publication/349074518>.

Tarmizi, Nasrun, M., dan Utami, S. 2014. *Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Pembelajaran Matematika di SD*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(6):

Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1): 87-94. 1-11.

Kementrin Pendidikan Nasional, 2010

Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Asmani, Jamal Ma"mur. 2013. *Internalisasi Pendidikan Karakter Kemandirian di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.

Susanti, F., Siswati, & Prasetyo, B. W. (2010). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD*. *Jurnal Psikologi Undip*, 8, (2)