

**PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS MELALUI PERMAINAN PETAK  
UMPET GROUP PLAY THERAPY PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI LEMBAGA  
KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN AR-RA'UF SYAHIRA  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar  
Sarjana S1 (S.Sos) dalam Bimbingan dan Konseling Islam

**DISUSUN OLEH :**

**Irvan Korendra**

**1841040433**



**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1443 H/ 2023 M**

**PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS MELALUI PERMAINAN  
PETAKUMPET GROUP PLAY THERAPY PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI LEMBAGA  
KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN AR-RA'UF SYAHIRA  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar  
Sarjana S1(S.Sos) dalam Bimbingan dan Konseling Islam

**DISUSUN OLEH :**

**Irvan Korendra**

**1841040433**

**Pembimbing I : Dr. M. Saifuddin, M.Pd.**

**Pembimbing II : Dr. Sri Ilham Nasution. S.Sos.M.**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1443 H/ 2023 M**

## ABSTRAK

Sumber daya manusia yang berkarakter menjadi kebutuhan yang sangat mendesak bagi bangsa Indonesia karena di zaman modern sekarang eksistensi akhlak mulia malah semakin menurun kualitasnya dan generasi muda mulai kehilangan karakter dan nilai-nilai moralnya. Penyebab terbesar dalam krisis ini adalah gagalnya pembangunan karakter anak. Kegagalan ini terjadi karena aspek akhlak atau moralitas terabaikan dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung. Untuk mengatasi masalah kemerosotan budaya dan karakter bangsa tersebut, banyak pihak berkeyakinan bahwa pendidikan masih berperan penting karena pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif yang diharapkan dapat mengembangkan budaya dan karakter generasi muda bangsa ini dalam berbagai aspek kehidupan, yang dapat memperkecil atau mengurangi penyebab berbagai masalah kemerosotan budaya dan karakter bangsa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pelaksanaan petak umpet untuk menanamkan nilai-nilai karakter demokratis anak sekolah dasar di lembaga kesejahteraan sosial anak panti asuhan Ar-Ra'uf Syahira.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling terdiri dari 13 informan yaitu 10 orang anak, 1 ketua dan dua pengurus. Teknik analisis data menggunakan teori Milles dan Huberman dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya tahapan-tahapan dalam permainan petak umpet. pada tahap awal/pendahuluan peneliti dan pengurus panti menjelaskan kepada anak-anak mengenai permainan petak umpet, aturan-aturan dalam permainan petak umpet dan menanyakan kesiapan anak-anak panti untuk bermain. Tahap Inti, permainan petak umpet dilaksanakan oleh anak panti dengan melakukan musyawarah terlebih dahulu dan memulai permainan menggunakan hompimpa. Anak-anak melakukan permainan secara langsung dengan adanya pengawasan dari peneliti dan pihak pengasuh panti untuk melihat dalam kegiatan ini dilakukan dengan catatan setiap anak yang melakukan permainan yaitu ada sepuluh anak yang bermain petak umpet di tahap ini penulis dan pengasuh melihat sikap anak mulai dari tanggung jawab, menghormati sesama lain dan mengemukakan pendapat jujur, mandiri, sportif, percaya diri, kerja sama, dan toleransi. Pada tahap penutup ini dilakukan dengan menyelesaikan permainan. Untuk evaluasi dilakukan dengan cara wawancara dengan anak-anak panti asuhan yang bermain dan kepada pihak pengurus yang menyaksikan permainan yang telah dilakukan. Setelah adanya evaluasi dengan wawancara kepada anak-anak panti dan juga pengasuh panti dihari berikutnya menunjukkan hasil bahwa dengan adanya permainan petak umpet ini akan membantu menanamkan nilai-nilai karakter demokrasi.

*Keyword: Karakter Demokrasi, Petak Umpet, Anak Sekolah Dasar*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irvan Korendra  
NPM : 1841040433  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS MELALUI PERMAINAN PETAKUMPET GROUP PLAY THERAPY PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN AR-RA’UF SYAHIRABANDAR LAMPUNG**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,  
Penulis



**Irvan Korendra**  
NPM. 1841040433



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suraimin, Sukarame I Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER  
DEMOKRATIS MELALUT PERMAINAN PETAK  
UMPET GROUP PLAY THERAPY PADA ANAK  
SEKOLAH DASAR DI LEMBAGA  
KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN  
AR-RA'UF SYAHIRA BANDAR LAMPUNG**

Nama : **IRVAN KORENDRA**  
NPM : **1841040433**

Jurusan : **Bimbingan Dan Konseling Islam**  
Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan  
dalam sidang munaqasyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. H.M. Saifuddin, M.Pd**  
NIP. 19620202251990011002

**Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, S.Sos, M.Pd**  
NIP. 196909151994032002

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bimbingan Dan Koseling Islam**

**Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, S.Sos, M.Pd**  
NIP. 196909151994032002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260.

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET GROUP PLAY THERAPY PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN AR-RA’UF SYAHIRA BANDAR LAMPUNG”** Disusun oleh: **IRVAN KORNDRA** NPM : **1841040433** Jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam. Telah diujikan dalam Sidang Munaqsyah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal : **Jum’at** Tanggal **15 September 2023** pukul **10.00- 11.30 WIB**.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua sidang : Dr. Mubasit, S.Ag., MM**

**Sekretaris : Fiqih Amelia, M.P.Si., Psikolog**

**Penguji I : Eni Amaliah, S.Ag,SS, M.Ag**

**Penguji II : Dr. H. M. Saifuddin, M.Pd**

**Penguji Pendamping: Dr. Hj. Sri Ilham Nasution, S.Sos M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



**Dr. H. Abdul Syukur, M.Ag**  
NIP. 196511011995031001

## MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾

*“barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya” (Q.S Al-zalzalah : 7)*

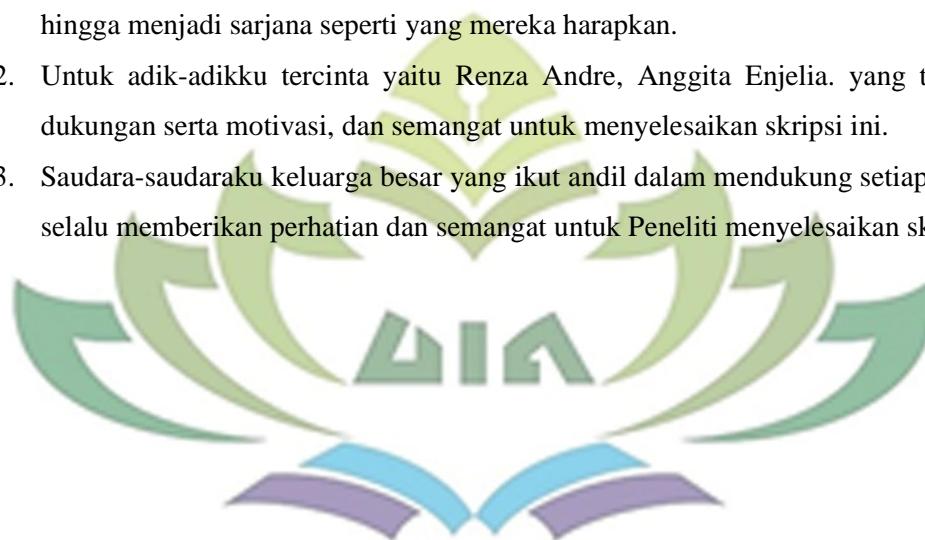


## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil alamin,

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah Rabbul"alamin yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya yang luar biasa ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang, Peneliti persembahkan karya ini untuk orang-orang terkasih yang telah berjasa dalam hidup peneliti :

1. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tuaku tercinta. Ayahanda Sulyan dan Ibunda Ida Royani yang telah tulus ikhlas dengan penuh cinta, membesarkan, membimbing, mengorbankan segalanya. Selalu menyemangati, mendukung, mendoakan, mendampingi, setiap proses yang penulis lalui, sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah skripsi ini hingga menjadi sarjana seperti yang mereka harapkan.
2. Untuk adik-adikku tercinta yaitu Renza Andre, Anggita Enjelia. yang telah memberikan dukungan serta motivasi, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudara-saudaraku keluarga besar yang ikut andil dalam mendukung setiap kegiatanku, yang selalu memberikan perhatian dan semangat untuk Peneliti menyelesaikan skripsi ini.





## RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Irvan Korendra lahir di kembahang 18 agustus1999, Peneliti adalah Putra Pertama dari kedua orang tua yang sederhana, yaitu Bapak Sulyan dan Ibu Ida Royani. Peneliti memulai pendidikan pertama di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembahang Lampung Barat, lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan selanjutnya di SMPN 4 Liwa Balik Bukit, lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Liwa dan lulus pada tahun 2018.

Sejak tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dengan hasil tes UM-PTKIN. Suatu kebahagiaan yang amat dalam dirasakan oleh Peneliti karena dapat masuk ke perguruan tinggi yang luar biasa ini yakni Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Peneliti masuk dan diterima pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Selama menjadi mahapeserta didik di kampus dan jurusan inilah peneliti dapat banyak belajar dan mengetahui ilmu agama. Setelah menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Pada tahun 2021 Peneliti melaksanakan kegiatan kuliah kerja nyata dari rumah (KKN-DR), di Desa Hantatai Kec. Bandar Negeri Suoh Kab. Lampung Barat. Kemudian pada tahun 2021 peneliti juga melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di panti Asuhan Budi Asih Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat Iman, Islam, kesempatan dan kekuatan sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan umat dalam segala perilaku keseharian yang berorientasi kemuliaan hidup di dunia dan di akhirat. Skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Bimbingan Konseling dan Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini terwujud atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan segala hormat dan ungkapan bahagia, Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Sri Ilham Nasution, S.Sos.M selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam, dan dosen Pembimbing II Yang Telah Memberikan arahan Serta Bimbingan Dalam Menyusun Skripsi
3. Bapak Dr. M.Saifuddin, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dalam menyusun skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Bapak/ibu pengurus Panti asuhan ar-ra'uf syahira bandar lampung yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan doa, dukungan dan juga semangat.
7. Kepada Rekan-Rekan Seperjuangan Bimbingan Konseling Islam Angkatan 2018 terutama kelas (G) yang saling mendukung dalam skripsi.
8. Terimakasih untuk patner skripsiku Wahyuni Puji Utami yang selalu memberi semangat dan dukungan serta membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk ketua panti asuhan ar-ra'uf syahira bandar lampung , bapak Yoga Prayendo beserta pengurus yang telah mendukung dan memberi kelancaran dalam melakukan penelitian.
10. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas do'a dan dukungannya.
11. Untuk almamaterku tercinta, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan kepada Peneliti sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Peneliti menyadari bahwa dalam Penelitian skripsi ini pun masih banyak sekali kekurangan. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan amin.

Walaikumsalam warahmatullahi,wabarakatu

Bandar Lampung,  
Peneliti

Irvan Korendra  
NPM 1841040433



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
ABSTRAK .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
H. Metode Penelitian.....	9
I. Sistematika Penulisan .....	12

### BAB II PELAKSANAAN PETAK UMPET UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS ANAK SEKOLAH DASAR

A. Teori Behavioral	
1. Konsep Teori Behavioral .....	15
2. Ciri-ciri Pendekatan Behavioral .....	16
3. Tujuan Konseling Behavioral .....	16
B. Karakter Demokrasi .....	17
A. Karakter	
a. Hakikat Karakter .....	17
b. Urgensi Karakter .....	19
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter .....	20
B. Demokratis	
a. Pengertian Demokratis .....	22

b. Karakter Demokratis.....	23
c. Indikator Karakter Demokratis .....	25
C. Permainan Tradisional.....	27
1. Hakikat Permainan Tradisional .....	27
2. Nilai dan Pesan Moral Permainan Tradisional .....	28
3. Fungsi Permainan Tradisional .....	30
4. Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Melalui Metode Bermain .....	31
5. Manfaat Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak .....	32
6. Petak Umpet .....	34

### **BAB III GAMBARAN UMUM PANTI ASUHAN AR RA'UF SYAHIRA BANDAR LAMPUNG**

#### **A. Gambaran Umum Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira Bandar Lampung**

1. Profil Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira Bandar Lampung.....	36
2. Visi dan Misi Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira Bandar Lampung.....	39
3. Struktur Organisasi Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira Bandar Lampung.....	40
4. Sarana dan Prasarana Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira Bandar Lampung .....	40
5. Data Anak Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira Bandar Lampung yang mengikuti Kegiatan Permainan petak Umpet Tahun 2023 .....	41

#### **B. Pelaksanaan Petak Umpet untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Demokratis Anak Sekolah Dasar di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira Bandar Lampung.....**

41

### **BAB IV ANALISIS PELAKSANAAN PETAK UMPET UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS ANAK SEKOLAH DASAR**

A. Analisis Pelaksanaan Petak Umpet untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Demokratis Anak Sekolah Dasar .....	48
B. Temuan Penelitian.....	54

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	56
B. Rekomendasi .....	57

### **DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR TABEL

1. Struktur Organisasi Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira.....	40
2. Sarana dan Prasarana Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira.....	40
3. Data Anak Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira Tahun 2023.....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Draf Observasi
2. Draf Wawancara
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Pengantar Penelitian
5. SK Judul
6. Dokumentasi



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Untuk memudahkan dan mencegah adanya kesalahpahaman terhadap pemaknaan judul maka diperlukan adanya uraian terhadap arti kata yang dimaksudkan dalam penulisan proposal. Dengan adanya uraian tersebut diharapkan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap pemaknaan judul dan juga diharapkan akan memperoleh gambaran yang jelas dari makna yang dimaksud.

Penanaman adalah perbuatan, proses, atau cara menanam. Dari sini dapat kita pahami bahwa penanaman merupakan proses menanamkan baik melalui perbuatan atau tingkah laku dan melalui lisan atau indoktrinasi. Penanaman merupakan salah satu proses pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dalam mendidik peserta didik sehingga terwujudnya hasil yang diharapkan dari proses pendidikan tersebut.<sup>1</sup> Penanaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses untuk menumbuhkan karakter demokrasi anak melalui permainan petak umpet. Dimana dalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai yang dapat menumbuhkan karakter demokratis pada anak.

Karakter adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan orang dengan orang lain.<sup>2</sup> Menurut Simon Philips, karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sedangkan menurut Ghozali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.<sup>3</sup> Karakter dalam penelitian ini adalah akhlak atau tabiat yang baik yang sesuai dengan norma masyarakat yang dilihat pada anak panti.

Demokratis merupakan cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain. Sikap demokratis juga dapat dikatakan sebagai pandangan hidup seseorang untuk mengutamakan persamaan hak dan kewajiban yang sama bagi semua warga negara.<sup>4</sup> karakter demokratis adalah suatu cara berperpikir atau berperilaku yang terarah untuk mewujudkan pribadi yang baik dan mampu menghargai perbedaan serta mampu menjalankan setiap kewajiban-kewajibannya.<sup>5</sup> Karakter demokratis merupakan sebuah cara yang timbul dari diri seseorang untuk

<sup>1</sup> Istifadatun Na'imah dan Imam Bawani, "Penanaman Pendidikan Karakter Demokratis di Pondok Pesantren", *Jurnal Muara Pendidikan* Vol.6 No.2 (2021)

<sup>2</sup> KBBI, <https://kbbi.web.id/karakter>

<sup>3</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabet, 2017).

<sup>4</sup> Muhammad Ilham dan Iva Ani Wijati, "Nilai Pendidikan Karakter dan Toleransi dalam Novel Karya Habiburrahman El Shorazy dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra".

<sup>5</sup> Mahardin, Ahmad Fauzan, Muliati, Nurmawadah Rahmah, "Pembentukan Karakter Demokratis Melalui Pelaksanaan Metode Pembelajaran Koeperatif Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bima", *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* Vol.5 No.1 (2021)



berfikir, bersikap, dan bertindak menghargai hak dan kewajiban orang lain.<sup>6</sup> Karakter demokratis yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sikap yang mencerminkan menghargai perbedaan, menghargai pendapat dan menerima kekalahan ataupun kemenangan orang lain yang tercermin dalam permainan yang dilakukan oleh anak-anak yaitu petak umpet.

Petak Umpet adalah permainan dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut semakin menyenangkan. Permainan petak umpet sangat populer dibandingkan permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam memainkannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi.<sup>7</sup>

*Play therapy* adalah sebuah pendekatan untuk konseling anak-anak dengan menggunakan mainan, permainan, dan media bermain lainnya untuk berkomunikasi kepada konseli dengan menggunakan "bahasa" anak.<sup>8</sup> *Play therapy* merupakan terapi kejiwaan yang menggunakan permainan sebagai media terapi agar mudah melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa diungkapkannya dalam bahasa verbal karena permainan merupakan pintu masuk kedalam dunia anak-anak dengan medianya adalah bentuk-bentuk permainan yang dapat menimbulkan kesenangan, kenikmatan dan tidak ada unsur paksaan serta menimbulkan motivasi dalam diri sendiri yang bersifat spontanitas, sukarela dan mempunyai pola atau aturan yang tidak mengikat.<sup>9</sup> *Play Therapy* dalam penelitian ini adalah bentuk dalam pengaplikasian permainan petak umpet yang dilakukan oleh anak-anak panti.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diperjelas kembali bahwa yang dimaksud dalam pembahasan proposal judul ini adalah penelitian terhadap penanaman nilai-nilai karakter demokratis melalui permainan petak umpet *group play therapy* pada anak sekolah dasar di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira. Dimana penanaman nilai-nilai karakter demokrasi ini dilihat melalui permainan yang dilakukan yang dinilai oleh peneliti dan juga pengasuh panti asuhan ditambah dengan pernyataan berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus dan pengasuh panti asuhan beserta anak-anak panti asuhan Ar-Ra'uf Syahira.

---

<sup>6</sup> Ngainun Naim, *Character Buiding* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.164

<sup>7</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakujerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi*: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2016)

<sup>8</sup> Sofwan Adi Putra dan Mujiyati, "Play Therapy in Perspective Theory of eco System Therapy", *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.1 No.2 ISSN: 2580-2054 (2017)

<sup>9</sup> Santi Widiyari, Indah Susianti, Wahyu Nanda Eka Saputra, "Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling di Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal CARE* (Children Advisory Research and Education) Vol.4 No.1 (2016)

## B. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang berkarakter menjadi kebutuhan yang sangat mendesak bagi bangsa Indonesia karena di zaman modern sekarang eksistensi akhlak mulia malah semakin menurun kualitasnya<sup>10</sup> dan generasi muda mulai kehilangan karakter dan nilai-nilai moralnya<sup>11</sup>. Penyebab terbesar dalam krisis ini adalah gagalnya pembangunan karakter anak. Kegagalan ini terjadi karena aspek akhlak atau moralitas terabaikan dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung.<sup>12</sup> Untuk mengatasi masalah kemerosotan budaya dan karakter bangsa tersebut, banyak pihak berkeyakinan bahwa pendidikan masih berperan penting karena pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif yang diharapkan dapat mengembangkan budaya dan karakter generasi muda bangsa ini dalam berbagai aspek kehidupan, yang dapat memperkecil atau mengurangi penyebab berbagai masalah kemerosotan budaya dan karakter bangsa.<sup>13</sup>

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional dalam berinteraksi dengan alam dan manusia. Melalui pendidikan juga mampu menumbuhkan karakter dalam diri anak sehingga pendidikan karakter sangat penting karena dijadikan sebagai wadah atau proses untuk membentuk pribadi anak agar menjadi pribadi yang baik. Pendidikan karakter merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan yang diimplementasikan mulai pada pendidikan sedini mungkin dalam diri individu. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini dimana usia dini merupakan usia kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Menurut Freud kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial dimasa dewasanya.<sup>14</sup> Hal ini tidak terlepas dari hakikat karakter yang tidak dapat serta merta terbentuk dengan sendirinya. Karakter berkaitan dengan “*habit*” atau kebiasaan, sehingga diperlukan upaya yang bersifat sistematis dan sistemik secara berkelanjutan dalam mewujudkannya<sup>15</sup> dan diperlukan pengintegrasian nilai karakter pada setiap pembelajaran anak.

Pengintegrasian pendidikan nilai karakter pada setiap pembelajaran menjadi sangat penting demi kesiapan anak dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya. Penanaman nilai-nilai karakter yang bertumpu kepada strategi tunggal sudah tidak memadai sebagai strategi dan cara

<sup>10</sup> Yulia Hairina dan Anida Magfiroh, “*Storytelling Sebagai Metode dalam Menanamkan Akhlak Mulia Pada Anak Usia Dini*”

<sup>11</sup> Sinta Yulis Pratiwi dan Lailatul Usriyah, “Implementasi Pendidikan Prophetik dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien Jember”, *EDUCARE: Journal of Primary Education* Vol.1 No.3 (Desember, 2020), h.243-264.

<sup>12</sup> Dwi Runjani Juwita, “Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini di Era Millennial”, *At-Tadjud: Jurnal Ilmu Tarbiyah* Vol.7 No.2 (2018), h.286

<sup>13</sup> Yuslia Styawati, “Propertic Parenting Sebagai Paradigma Pendidikan Karakter”, *Didaktika Religia* Vol.4 No.2 (2016), h.88.

<sup>14</sup> Mansur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h.35

<sup>15</sup> Endah Sri Susilaningrum, “Pengembangan Media Reflective-Picture Storybook untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Seminar Nasional Pendidikan* (2017)

menyampaikan nilai-nilai karakter kepada anak dan keberhasilan penerapan nilai-nilai karakter kepada anak dapat dilaksanakan melalui multi pendekatan, di antaranya adalah melalui media atau alat-alat permainan tradisional yang dekat dan sudah familiar oleh anak.<sup>16</sup>

Permainan tradisional anak merupakan pendidikan dalam kemasan permainan yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak, baik motorik maupun psikologis karena melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan dan menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.<sup>17</sup> permainan tradisional juga mengandung berbagai aspek pendidikan karakter sehingga permainan tradisional berpotensi untuk diaplikasikan dalam upaya untuk mencegah atau memperbaiki permasalahan menurunnya tingkat moral dan identitas kebangsaan, khususnya di kalangan generasi muda<sup>18</sup>. Salah satu karakter yang dapat dikembangkan adalah karakter demokratis.

Karakter demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.<sup>19</sup> Pentingnya karakter demokratis ditanamkan sejak dini yaitu mengingat situasi dan kondisi di Indonesia saat ini terjadi berbagai kejadian, seperti tawuran pelajar yang mengindikasikan kurang tertanamnya nilai demokratis seperti menghargai orang lain, menilai hak dan kewajiban setiap orang sama, musyawarah mufakat, dan taat kepada peraturan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Karakter demokratis menunjukkan cara berpikir dan bersikap menghargai orang lain, toleran dan terbuka, menilai hak dan kewajibannya sama dengan orang lain, memiliki prinsip musyawarah untuk mufakat, dan menaati peraturan.<sup>20</sup> Karakter demokrasi memiliki ciri-ciri antara lain: cerdas, beriman, mencintai bangsanya, tenggang rasa, berbudi pekerti, tanggung jawab, dan berorientasi ke masa depan.<sup>21</sup> Bertitik tolak dari hal tersebut mengimplikasikan bahwa perlunya upaya penanaman nilai-nilai karakter demokratis tidak hanya pada sebatas *moral knowing* tetapi hingga pada tahap *moral action* yaitu penanaman nilai-nilai karakter hingga sampai pada terinternalisasinya nilai-nilai karakter dalam diri anak untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari<sup>22</sup> sehingga dapat mengatasi berbagai

<sup>16</sup> Ria Rizkia Alvi, Muhammad Jais, Daeng Ayub, Daffetta Fitrilinda, Nadia Ramadhani, "Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur", *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* Vol.5 No.2 (2021)

<sup>17</sup> Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak", *Jurnal Psikologi Jambi* Vol.2 No.2 (2017)

<sup>18</sup> Arie Ramadhani, "Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional", *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga* (2018) ISSN: 2622-0156

<sup>19</sup> Hafidzah Lulus Ujipriyanti, Sri Muryaningsih, Tri Yuliansyah Bintaro", "Peningkatan Sikap Demokratis dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Pada Tema 8 Kelas IV A SD Muhammadiyah Purwokerto", *ELSE (Elementary School Education Journal)* Vol.3 No.2 (2019)

<sup>20</sup> Dini Aria Farindhni, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Tesis Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>21</sup> Nasution, "Membangun Kemandirian Siswa Melalui Pendidikan Karakter", *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol.2 No.1 (2018).

<sup>22</sup> Endah Sri Susilaningrum dan Ali Mustadi, "Pengembangan Media Reflective-Picture Storybook untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Seminar Nasional Pendidikan* ISBN.978-602-50088-0-1

permasalahan yang dihadapi oleh anak terutama karena terjadinya kemajuan teknologi yang menggeser segala bentuk kegiatan termasuk kegiatan bermain.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga membuat aktivitas bermain anak, terutama pada anak usia sekolah dasar turut mengalami perubahan.<sup>23</sup> Anak-anak masa sekarang lebih sering bermain permainan digital seperti game online, Play Station, dan video game padahal kecanggihan dalam ilmu teknologi bagi anak-anak tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua dapat menggerus karakter, etika sopan dan santun, jujur dan disiplin sudah tidak diindahkan lagi.<sup>24</sup> Bahkan, penggunaan game online yang sudah pada taraf kecanduan akan berefek pada perilaku anak menjadi lebih emosional dan agresif.<sup>25</sup> Beberapa dampak negatif akibat bermain game online tanpa adanya kontrol dari diri sendiri yaitu: memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer; dapat merusak perkembangan mental seseorang; menghambat proses pendewasaan diri; mempengaruhi prestasi belajar; pemborosan dan ketidakjujuran; dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.<sup>26</sup>

Berdasarkan hasil observasi pada Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira terdapat permasalahan masih banyak anak yang sering tidak cocok dengan temannya dipanti sehingga sering terjadi perkelahian dan masih ada anak yang tidak suka dikritik dalam hal apapun oleh temannya dan sering bersikap egois dan masih banyak menggunakan hp dengan alasan belajar tetapi kenyataannya banyak yang menggunakan hp tersebut untuk bermain game dan menunda-nunda pengerjaan tugasnya. Selain itu kegiatan bimbingan dan konseling juga belum rutin dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, Salah satu cara mengatasinya adalah dengan diadakannya pelatihan mengenai pendidikan karakter yang disajikan dalam bentuk play therapy.<sup>27</sup>

Play therapy adalah sebuah pendekatan untuk konseling anak-anak dengan menggunakan mainan, permainan, dan media bermain lainnya untuk berkomunikasi kepada konseli dengan menggunakan "bahasa" anak. Anak-anak di bawah usia 12 memiliki kemampuan yang relatif terbatas untuk memverbalkan perasaan dan pikiran mereka, kebanyakan dari mereka tidak memiliki kemampuan untuk datang ke sesi konseling, duduk, dan menggunakan kata-kata untuk memberitahu konselor tentang masalah mereka. Anak-anak cenderung tidak memiliki keterampilan interaksi melalui konseling verbal.

<sup>23</sup> Harun Joko Prayitno dkk, "Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* Vol.1 No.1 (2022)

<sup>24</sup> Husain & Walangadi, "Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.5 No.2 (2021).

<sup>25</sup> Anggraini, Dampak penggunaan game online terhadap perilaku remaja (Studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan)", *FLOW* Vol.2 No.17 (2016).

<sup>26</sup> Nafisah, "Pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", Disertasi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (2016).

<sup>27</sup> Wawancara dengan Yoga Prayendo Selaku Ketua Panti Asuhan Pada Hari Sabtu Tanggal 27 Mei 2023

Mereka menggunakan perangkat, seni, cerita, dan alat-alat menyenangkan lainnya untuk berkomunikasi dengan konselor.<sup>28</sup>

Penelitian terdahulu menyatakan *Traditional Enggo Group Play Therapy* dapat meningkatkan karakter demokratis anak TK baik dari aspek toleransi, musyawarah, lapang dada, dan tanggung jawab.<sup>29</sup> Selain itu, Penguatan pendidikan karakter berbasis humanistik pada anak panti menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, rasa saling menyayangi dan saling peduli pada diri anak. Anak belajar dengan riang, aktif, kreatif dan efektif. Melalui penanaman nilai-nilai pendidikan Islam, membantu anak secara mandiri untuk mengembangkan karakter religius, integritas, dan kemandirian. Melalui kearifan lokal, menguatkan karakter nasionalis, integritas, gotong royong dan kemandirian<sup>30</sup>

Dengan demikian penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan *group play therapy* dengan menggunakan permainan tradisional petak umpet. Petak umpet adalah permainan dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut semakin menyenangkan. Permainan petak umpet sangat populer dibandingkan permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam permainannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi.<sup>31</sup>

Dengan adanya penelitian menggunakan petak umpet ini diharapkan akan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak di panti asuhan karena melalui permainan tradisional akan melatih ketangkasan anak, semangat kebersamaan, kejujuran dan sportifitas. *Group play therapy* juga dapat memberikan bantuan yang efektif untuk anak dalam mengembangkan kontrol dirinya dengan bermain karena bermain akan memfasilitasi anak untuk belajar mengenai dunia disekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya.<sup>32</sup> Anak yang sukses dalam pergaulan sosial yang baik akan memiliki akademik yang baik, moralitas yang baik, dan emosi yang baik. Pendidikan dasar sebagai peletakkan landasan perkembangan kepribadian anak, diharapkan mampu merujudkan generasi emas yang unggul dan berkarater Pancasila. Persiapan penataan Sumber Daya Manusia sejak kecil merupakan hal yang mutlak perlu dilakukan demi mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia di masa depan.<sup>33</sup>

<sup>28</sup> Sofwan Adi Putra dan Mujiyati, "Play Therapy in Perspective Theory of eco System Therapy", *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.1 No.2 ISSN: 2580-2054 (2017)

<sup>29</sup> *Ibid*

<sup>30</sup> Muhamad Taufik Bintang Kejora, Achmad Junaedi Sittika, Ahmad Syahid, "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Humanistik Melalui Kaerifan Lokal dan Nilai Pendidikan Islam Pada Anak Panti Asuhan", *Dharma Raflesia Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS* Vol.19 No.1 ISSN: 2615-4544 (2021).

<sup>31</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakujerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi*: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2016)

<sup>32</sup> Puspa Darmi, Dino Ridzman Rahia, Musdalifa, "Permainan tradisional Gembatan Sebagai Media Play Therapy dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Agresif", *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI* ISBN: 978-60274420-7-8 (2019)

<sup>33</sup> Andrianus Krobo, "Peningkatan Karakter Demokratis Melalui Traditional Enggo Group Play Therapy Pada Anak Usia TK", *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.4 No.3 ISSN: 2580-2054 (2021)

### **C. Identifikasi Masalah**

1. masih banyak anak yang sering tidak cocok dengan temannya dipanti sehingga sering terjadi perkelahian
2. masih ada anak yang tidak suka dikritik dalam hal apapun oleh temannya
3. sering bersikap egois
4. masih banyak menggunakan hp dengan alasan belajar tetapi kenyataannya banyak yang menggunakan hp tersebut untuk bermain game dan menunda-nunda pengerjaan tugasnya.
5. kegiatan bimbingan dan konseling juga belum rutin dilaksanakan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus dan subfokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah terkait dengan penelitian yaitu:

Bagaimana Pelaksanaan Petak Umpet untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Demokratis Anak Sekolah Dasar di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira?

### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk Menganalisis dan Membahas Pelaksanaan Petak Umpet untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Demokratis Anak Sekolah Dasar di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis, diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan:
  - a. Bagi Akademis, memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan secara umum maupun bimbingan ilmu bimbingan konseling Islam.
  - b. Bagi Penulis, dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai penanaman nilai-nilai karakter demokratis melalui permainan petak umpet group play therapy pada anak Sekolah Dasar di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira
2. Secara Praktis, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan:
  - a. Untuk Pengurus Panti , sebagai masukan dan sekaligus evaluasi diri khususnya bagi Pengurus panti dalam hal bimbingan dan konseling untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak panti khususnya karakter demokrasi.

- b. Untuk anak panti , sebagai salah satu informasi untuk mengikuti pendidikan karakter yang lebih menyenangkan.

## G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, penulis menggunakan kajian pustaka penelitian terdahulu sebagai landasan berfikir dan sebagai acuan untuk mengembangkan pemikiran penulis. Adapun tinjauan pustaka yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. **Arie Ramdhani** yang berjudul **Identifikasi Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional**. Hasil penelitiannya adalah karakter personal antara lain kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, sportif dan lain-lain; Karakter sosial antara lain kerja sama, gotong royong, kebersamaan, kepedulian sosial, cinta damai, dan lain-lain; Karakter kebangsaan antara lain demokratis, nasionalis, musyawarah, toleran, dan lain-lain; Karakter keagamaan antara lain religius, nilai-nilai akhlak, kearifan dan lain-lain. Dari keempat aspek yang teridentifikasi, aspek karakter personal dan karakter sosial lebih banyak ditemukan dalam permainan tradisional. Hasil identifikasi ini memperkuat hasil-hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan anak tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat berguna bagi perkembangan anak.<sup>34</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lebih berfokus pada karakter demokratis yang dilihat melalui permainan “Enggo” yang artinya penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik pada permainan tradisionalnya dan juga peningkatan karakter yang akan dilihat lebih terfokus pada karakter demokrasi.
2. **Tuti Adriani** dengan judul **Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini**. Hasil penelitiannya adalah Salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak di usia dini adalah dengan bermain. Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam bermain anak usia dini adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Adapun manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak diantaranya yaitu: kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.<sup>35</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lebih berfokus pada karakter demokratis yang dilihat melalui permainan “Enggo” yang artinya penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik pada permainan tradisionalnya dan juga peningkatan karakter yang akan dilihat lebih terfokus pada karakter demokrasi.

<sup>34</sup> Arie Ramadhani, “Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional”, *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga* (2018) ISSN: 2622-0156

<sup>35</sup> Tuti Adriani, “Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini”, *Jurnal Sosial Budaya* Vol.9 No.1 (2012)

3. **Afifah Zafirah, Fadatil Aini Agusti, Engkizar, Fuady Anwar, A. Fajri Alvi dan Ernawati** dengan judul **Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan congklak sebagai media pembelajaran.** Hasil penelitiannya adalah seorang guru dituntut agar dapat mendesain secara baik dan sungguh-sungguh dengan berbagai cara dan media sehingga nilai-nilai karakter tersebut dapat menjadi perilaku permanen bagi peserta didik dikemudian hari. Di antara media yang dapat digunakan tersebut adalah melalui permainan *congklak*, karena berdasarkan penelitian ini terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang bisa ditanamkan, yaitu nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.<sup>36</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lebih berfokus pada karakter yang dibentuk dalam permainan tersebut yaitu karakter demokrasi sehingga akan lebih mendalam dalam kajian karakter demokrasi yang dimaksudkan.
4. **Nova Helvana dan Syarip Hidayat** dengan judul **Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak.** Hasil penelitiannya adalah bermain cimin-ciman bagi anak memiliki banyak manfaat yaitu untuk menanamkan dan membentuk nilai-nilai budaya dan membangun karakter anak seperti jujur, disiplin, kreatif, mandiri, tanggungjawab, kepedulian sosial, kerja keras, semangat, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, dan musyawarah. Selain itu, permainan sunda manda, bentengan, kontrakol, gobag sodor mengandung nilai-nilai yang mencerminkan cinta tanah air dan juga didalamnya terdapat karakter tanggungjawab, kesabaran, kedisiplinan, ketekunan, demokratis. Permainan tradisional juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran seperti permainan congklak, terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan congklak jika digunakan sebagai media pembelajaran matematika yaitu nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.<sup>37</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lebih terfokus pada satu permainan dan untuk yang menjadi subjeknya adalah anak SD sehingga dengan adanya satu permainan saja maka akan lebih terfokus pada tujuan penelitian dan lebih rinci dalam pembahasan karakter demokrasi.

## H. Metode Penelitian

Untuk menghindari dan memahami suatu permasalahan agar hasil penelitian yang dilaksanakan dapat mencapai hasil yang optimal sebagaimana diharapkan maka perlu bagi seorang peneliti menggunakan suatu metode dalam melaksanakan penelitian.

<sup>36</sup> Afifah Zafirah, Fadatil Aini Agusti, Engkizar, Fuady Anwar, A. Fajri Alvi dan Ernawati, "Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan congklak sebagai media pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Karakter* (2018)

<sup>37</sup> Nova Helvana dan Syarip Hidayat, "Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak", *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.7 No.2 (2020).



## 1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (Field research) yaitu penelitian yang dilakukan dilapangan dalam kancah yang sebenarnya.<sup>38</sup> Karena pada dasarnya penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk menggali data yang bersumber dari lokasi atau lapangan penelitian. Sehingga dengan metode ini akan mendapatkan informasi-informasi dan data yang terdapat pada Pengasuh dan anak-anak yang ada di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira

### b. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejernih mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah sosial.<sup>39</sup> Dalam pendekatan ini penulis mengembangkan permasalahan-permasalahan studi pada situasi dan kondisi yang secara alami dari responden serta memberikan laporan terperinci untuk memperoleh kebenaran dalam bentuk dukungandata empiris lapangan. Bentuk penelitian kualitatif yang akan digunakan peneliti karena untuk mengetahui bagaimana Peningkatan Karakter Demokratis Anak dengan Diterapkannya Traditional Enggo Group Play Therapy di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira.

## 2. Sumber Data

Yang menjadi bahan acuan (sumber) dalam penelitian ini, peneliti membaginya dalam dua kategori yaitu :

### a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang berlangsung memberikan data kepada pengumpul data.<sup>40</sup> Data primer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data hasil wawancara dengan pengasuh panti, pengurus panti, anak-anak panti dan dinilai pada saat permainan dilakukan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 35 orang anak panti. Dalam penelitian ini pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Untuk memperoleh data, peneliti

<sup>38</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Jakarta: Mandar Maju, 1996), h.32.

<sup>39</sup> Noor Juliansyah, *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 34.

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 225.

mengambil beberapa orang yang tepat untuk dijadikan informan dengan kriteria: 1. anak yang tinggal di Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira 2. Bersedia bermain petak umpet 3. Usia 7-12 Tahun sehingga diperoleh 10 orang anak terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Selain itu untuk tambahan data diperoleh melalui wawancara dengan guru yang medampingi saat diadakan permainan yaitu 3 pengurus panti asuhan Ar-Ra'uf Syahira yang terdiri dari 1 Ketua dan 2 pengurus.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.<sup>41</sup> Dalam hal ini peneliti memperoleh data sekunder dari buku, jurnal, skripsi, serta data lainnya yang dapat membantu agar data menjadi relevan dalam penelitian.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode sebagai berikut :

#### **a. Observasi**

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses pengamatan dan ingatan, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>42</sup> Metode observasi penulis gunakan untuk membuktikan data yang diperoleh selama penelitian. Dengan menerapkan metode observasi non-partisipan, dimana penulis berlaku sebagai pengamat dan tidak ambil bagian dalam aktivitas yang dilaksanakan oleh para masyarakat. Penulis menggunakan metode ini sebagai pelengkap yaitu untuk membuktikan kebenaran data yang diperoleh dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

#### **b. Wawancara (*interview*)**

Wawancara(*interview*) adalah suatu percakapan tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan, antara dua orang atau lebih yang duduk secara fisik mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan dan diarahkan suatu masalah.<sup>43</sup>

Jenis *interview* yang penulis gunakan adalah *interview* bebas terpimpin yaitu *interview* yang membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti. Pedoman *interview* berfungsi sebagai pengendali jangan sampai proses *interview* kehilangan arah.<sup>44</sup> Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang menyangkut karakteristik atau sifat permasalahan dari objek penelitian. Yang akan

---

<sup>41</sup> *Ibid*

<sup>42</sup> *Ibid*, h. 203.

<sup>43</sup> Cholid Narbuko dan Hamadi, Abu, *Metode Penelitian* (Jakarta; Bumi Aksara, 1997), h. 83.

<sup>44</sup> *Ibid*, h. 85.

diwawancara dalam penelitian ini adalah Pengasuh dan Pengurus Panti Asuhan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Panti Asuhan Ar-Ra'uf Syahira

### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui peninggalan arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku, surat kabar, majalah dan sebagainya yang berkaitan tentang masalah penelitian.<sup>45</sup> Metode dokumentasi ini biasanya melalui hasil rekaman, dokumen, catatan harian, laporan, *flashdisk*, serta *website* resminya. Penulis menggunakan metode dokumentasi ini untuk mendapatkan data-data yang bersumber pada dokumentasi yang tertulis yang sesuai dengan keperluan penelitian.

## 4. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian diolah, pengolahan data adalah menimbang, menyaring, mengatur dan mengklarifikasikan. Menimbang dan menyaring data adalah benar-benar memilih secara hati-hati data yang relevan, tepat dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Mengatur dan mengklarifikasikan, yaitu menggolongkan, menyusun menurut aturan tertentu.<sup>46</sup> Pada umumnya pengolahan data dilakukan dengan cara:

1. Pemeriksaan data (*editing*), yaitu mengoreksi apakah data yang terkumpul sudah cukup lengkap, benar dan sesuai atau relevan dengan masalah.
2. Penandaan data (*coding*), yaitu memberikan catatan atau tanda yang menyatakan jenis sumber data, pemegang hak cipta atau urutan rumusan masalah.
3. Rekonstruksi data (*reconstructing*), yaitu menyusun ulang data secara teratur berulang sehingga mudah dipahami.
4. Sistematisasi data (*systematizing*), yaitu menempatkan data menurut kerangka sistematika bahasan berdasarkan urutan masalah.<sup>47</sup>

## I. Sistematika Penulisan

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada awal bab ini penulis menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, fokus dan sub-fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian dan terakhir menjelaskan tentang sistematika pembahasan.

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 83.

<sup>46</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2004), h.203

<sup>47</sup> *Ibid*

## **2. Bab II Landasan Teori**

Penulis memaparkan tentang landasan teori yang akan digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan penelitian.

## **3. Bab III Deskripsi Objek Penelitian**

Membahas tentang gambar umum objek melakukan suatu penelitian kemudian penyajian fakta dan data penelitian.

## **4. Bab IV Analisis Penelitian**

Membahas tentang analisis data yang telah diteliti. Kemudian membahas tentang data-data yang sudah dikumpulkan saat interview, observasi dan dokumentasi saat penelitian dan menjabarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan.

## **5. Bab V Penutup**

Berisi tentang kesimpulan yang sudah didapat oleh peneliti dari hasil analisis teori dan kejadian yang ada dilapangan yang sudah di jelaskan, dan juga saran kepada pihak terkait dengan penelitian dan diharapkan saran tersebut dapat membantu berbagai pihak yang membutuhkan.



## BAB II

### PETAK UMPET UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER DEMOKRATIS ANAK SEKOLAH DASAR

#### A. Teori Behavioral

Teori Behavioral adalah teori konseling yang menekankan pada tingkah laku manusia yang pada dasarnya dibentuk dan ditentukan oleh lingkungan dan segenap tingkah lakunya itu dipelajari atau diperoleh karena proses latihan. Kelebihan dari teori konseling behavioral yaitu pendekatan behavior terapi merupakan suatu pendekatan terapi tingkah laku yang berkembang pesat dan sangat populer dikarenakan memenuhi prinsip-prinsip kesederhanaan, kepraktisan, kelogisan, mudah dipahami dan diterapkan, dapat didemonstrasikan, menempatkan penghargaan khusus pada kebutuhan anak, serta adanya penekanan perhatian pada perilaku yang positif.<sup>1</sup>

Konseling Behavioral merupakan bentuk adaptasi dari aliran psikologi behavioristik, yang menekankan pada perilaku yang tampak, setiap aktivitas dari individu yang dapat diamati. Perkembangan konseling behavioral bertolak dari perkembangan aliran behavioristik yang menolak pandangan strukturalisme dan fungsionalisme tentang kesadaran, yang berpendapat bahwa mental, pikiran dan perasaan hendaknya ditemukan terlebih dahulu apabila perilaku manusia ingin dipahami, pandangan inilah yang menjadi landasan munculnya teori introspeksi. Konsep behavioral adalah perilaku manusia merupakan hasil belajar, sehingga dapat diubah dengan memanipulasi kondisi-kondisi belajar. Pada dasarnya, proses konseling merupakan suatu penataan proses atau pengalaman belajar untuk membantu individu mengubah perilakunya agar dapat memecahkan masalahnya.<sup>2</sup>

Pengertian Konseling Behavioral Corey menyatakan bahwa Behaviorisme adalah suatu pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia. Dalil dasarnya adalah bahwa tingkah laku itu tertib dan bahwa eksperimen yang dikendalikan dengan cermat akan

---

<sup>1</sup> Kadek Pigura Wiladantika, I Ketut Dharsana, Kadek Suranata, "Penerapan Konseling Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meminimalisir Perilaku Agresif Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Singaraja", *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* Vol.2 No.1 (2014)

<sup>2</sup> Sukayasa, Suranata, Dharsana, "Penerapan Teori Konseling Behavioral dengan Teknik Self-Management untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI C AP SMK Negeri 1 Singaraja), *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* Vol.2 No.1 (2014)

menyingkapkan hukuman-hukuman yang mengendalikan tingkah laku. Marquis menyatakan bahwa terapi tingkah laku itu mirip keahlian teknik dalam arti ia menerapkan informasi-informasi ilmiah guna menemukan pemecahan-pemecahan teknis atas permasalahan-permasalahan manusia. Jadi, behaviorisme berfokus pada bagaimana orang-orang belajar dan kondisi-kondisi apa saja yang menentukan tingkah laku mereka.<sup>3</sup>

### 1. Konsep Teori Behavioral

Pendekatan behavioral adalah studi yang dilakukan oleh Waston dan Rayner yang didasari pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia yaitu pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam konseling. Konseling behavioral dikenal juga dengan modifikasi perilaku yang artinya sebagai tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku. Pendekatan behavioral ini menekankan pada tingkah laku yang bertujuan mengubah perilaku manusia. Dalam teori ini pembentukan perilaku dengan cara menggunakan urutan-urutan komponen yang telah disusun untuk mencapai tingkah laku yang diharapkan dengan mengidentifikasi *reinforce* untuk masing-masing komponen. Tingkah laku yang perlu dibentuk pada individu adalah tingkah laku yang bukan sekedar memperoleh kepuasan jangka pendek, tetapi tingkah laku yang tidak menimbulkan kesulitan-kesulitan yang luas, dan dalam jangka yang lebih panjang. Konsep dasar konseling behavioral adalah manusia sebagai makhluk reaktif yang tingkah lakunya dikontrol oleh faktor-faktor luar.<sup>4</sup>

Perilaku manusia merupakan hasil belajar, sehingga dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasi kondisi-kondisi belajar. Manusia memulai kehidupannya dengan memberikan reaksi terhadap lingkungannya dan interaksi ini menghasilkan pola-pola perilaku yang kemudian membentuk kepribadian. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh banyak dan macamnya penguatan yang diterima dalam situasi hidupnya. Dalam pandangan behavioral, kepribadian manusia itu pada hakikatnya adalah perilaku. Perilaku dibentuk berdasarkan hasil dari segenap pengalamannya berupa interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Kepribadian

<sup>3</sup> Edi Sutarjo, Dewi Arum Suarni, "Efektivitas Teori Behavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gym untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014", *e-journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling* Vol.2 No.1 (2014)

<sup>4</sup> Rukaya, *Aku Bimbingan dan Konseling* (Pangkep: Guepedia Publisher, 2019), h. 45-46

seseorang merupakan cerminan dari pengalaman, yaitu situasi atau stimulus yang diterimanya.<sup>5</sup>

## 2. Ciri-ciri Pendekatan Behavioral

- a. Kebanyakan perilaku manusia dapat dipelajari dan karena itu dapat dirubah
- b. Perubahan khusus terhadap lingkungan individual yang dapat membantu individu atau sekelompok individu dalam merubah perilaku-perilaku yang tidak relevan. Sehingga prosedur-prosedur konseling berusaha membawa perubahan-perubahan yang relevan dalam perilaku konseli dengan merubah lingkungan
- c. Prinsip-prinsip belajar sosial, dapat digunakan untuk mengembangkan prosedurprosedur konseling
- d. Keefektifan konseling dan hasil konseling dinilai dari perubahan-perubahan dalam perilaku-perilaku khusus konseli diluar dari layanan konseling yang diberikan. Prosedur-prosedur konseling dapat secara khusus didesain untuk membantu konseli dalam memecahkan masalah khusus.<sup>6</sup>

## 3. Tujuan Konseling Behavioral

Tujuan konseling behavioral berorientasi pada perubahan atau modifikasi perilaku konseli, yang di antaranya :

- a. Menciptakan kondisi-kondisi baru bagi proses belajar
- b. Penghapusan hasil belajar yang tidak adaptif
- c. Memberi pengalaman belajar yang adaptif namun belum dipelajari
- d. Membantu konseli membuang respon-respon yang lama yang merusak diri atau maladaptif dan mempelajari respon-respon yang baru yang lebih sehat dan sesuai (adjustive)
- e. Konseli belajar perilaku baru dan mengeliminasi perilaku yang maladaptive, memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diinginkan
- f. Penetapan tujuan dan tingkah laku serta upaya pencapaian sasaran dilakukan

<sup>5</sup> Mulawarman, dkk, *Psikologi Konseling Sebuah Pengantar Bagi Konselor Cet ke 1* (Jakarta: Kencana, 2019), h. 117-118

<sup>6</sup> Dyesti Kumalasari, "Konsep Behavioral Therapy dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa Terisolir", *HISBAH; Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam* Vol.14 No.1 (2017)

bersama antara konseli dan konselor.<sup>7</sup>

Teori behavioral berasumsi bahwa perilaku konseli adalah hasil kondisi konselor, oleh karena itu, konselor dalam setiap menyelenggarakan konseling harus beranggapan bahwa setiap menyelenggarakan konseling harus beranggapan bahwa setiap reaksi konseli adalah akibat dari situasi (stimulus) yang diberikannya. Tujuan konseling behavioral dalam pengambilan keputusan adalah secara nyata membuat keputusan. Konselor behavioral bersama konseli bersepakat menyusun urutan prosedur perubahan perilaku yang akan diubah, dan selanjutnya konselor menstimulasi perilaku konseli. Konselor behavioral memiliki peran yang sangat penting dalam membantu konseli. Menurut Wolpe mengemukakan peran yang harus dilakukan konselor, yaitu bersikap menerima, mencoba memahami konseli dan apa yang dikemukakan tanpa menilai atau mengkritiknya. konselor lebih berperan sebagai guru yang membantu konseli melakukan teknik-teknik modifikasi perilaku yang sesuai dengan masalah, tujuan yang hendak dicapai.<sup>8</sup>

## **B. Karakter Demokratis**

### **1. Karakter**

#### **a. Hakikat Karakter**

Karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Menurut para ahli seperti Hornby dan Parnwell bahwa karakter adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Sedangkan menurut Simon Philips bahwa karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Karakter baik dimanifestasikan dalam kebiasaan baik di kehidupan sehari-hari, seperti pikiran baik, hati baik, dan tingkah laku yang baik.<sup>9</sup> Karakter yang dipahami mempunyai tiga komponen saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Karakter yang baik

<sup>7</sup> *Ibid*

<sup>8</sup> *Ibid*

<sup>9</sup> M. Fadlillah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif", *Prosiding Seminar Nasional* (2016)



terdiri dari pengetahuan yang baik, menginginkan yang baik dan melakukan kebiasaan yang baik pula dari pikiran, kebiasaan dan tindakan. karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), meliputi keinginan untuk melakukan hal yang terbaik. Maksudnya bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk membantu masyarakat, memahami perilaku orang lain, peduli dan bertindak serta memiliki keterampilan atas nilai-nilai etika.<sup>10</sup>

Nilai-nilai karakter dapat diinternalisasikan melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Karena proses penanaman karakter merupakan proses untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan dan mendewasakan kepribadian anak menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggung jawab melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati dan tindakan secara berkesinambungan yang hasilnya dapat terlihat dalam tindakan nyata sehari-hari baik di keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Nilai-nilai karakter yang terintegrasi meliputi dimensi penting yang dapat digambarkan dalam beberapa tindakan, maksudnya pendekatan pendidikan karakter dalam keluarga dapat terintegrasi melalui proses interaksi dalam masyarakat, antara orang tua dan anak dapat bekerja sama dalam proses sosialisasi yang berorientasi pada tindakan yang lebih bermakna, sehingga proses internalisasi dan sosialisasi dapat membantu dalam pembentukan pribadi anak yang berkarakter baik dan berakhlak mulia.<sup>11</sup> Konsep dasar konseling behavioral adalah manusia sebagai makhluk reaktif yang tingkah lakunya dikontrol oleh faktor-faktor luar. Perilaku manusia merupakan hasil belajar, sehingga dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasi kondisi-kondisi belajar. Manusia memulai kehidupannya dengan memberikan reaksi terhadap lingkungannya dan interaksi ini menghasilkan polapola perilaku yang kemudian membentuk kepribadian. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh banyak dan macamnya pegutan yang diterima dalam situasi hidupnya.

Dalam buku Thomas Lickona, Filsuf Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik itu sebagai upaya hidup dengan tingkah laku yang benar dalam hal

<sup>10</sup> Sudrajat, Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti, "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggugarjo, Sewon, Bantul", *JIPSINDO* No.1 Vol.2 (2015)

<sup>11</sup> *Ibid*

berhubungan dengan orang lain dan berhubungan dengan diri sendiri . aristoteles mengingatkan kita tentang sesuatu yang dizaman modern ini cenderung dilupakan yakni hidup berasaskan budi pekerti, menjalani kehidupan dengan berbudi baik untuk diri sendiri (misalnya control diri dan tidak berlebih-lebihan) maupun untuk orang lain (seperti kedermawanan dan rasa simpati).<sup>12</sup>

Karakter adalah sebuah kebiasaan yang sudah terpatrit dalam jiwa setiap individu dan sulit untuk dihilangkan. Pendapat lain menyebutkan bahwa karakter erat hubungannya dengan *personality* atau kepribadian seseorang . Pengertian ini memberikan gambaran bahwa segala ucapan dan tindakan yang ditunjukkan oleh seseorang dalam berperilaku merupakan bentuk dari karakter sehingga menjadi cerminan dalam berperilaku setiap hari. Karakter ini menjadikan perbedaan antara satu orang dengan yang lainnya.<sup>13</sup>

Karakter juga penting dimaknai sebagai cara pikir dan berperilaku khas individu demi tetap dapat hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Sebagaimana cara pandang Peterson dan Seligman, dalam upayanya mengaitkan secara langsung antara character strength dengan kebajikan (*virtues*). Bahkan menurut mereka, salah satu kriteria utama dari character strength adalah ketika karakter tersebut dapat berkontribusi dalam mewujudkan sepenuhnya potensi dan cita-cita seseorang demi membangun kehidupan yang baik, serta bermanfaat bagi dirinya, orang lain, juga bangsanya.<sup>14</sup>

#### **b. Urgensi Karakter**

Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas sumber daya manusia karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter memberikan gambaran tentang suatu bangsa sebagai penanda, penciri sekaligus pembeda suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Karakter memberikan arahan tentang bagaimana bangsa menapaki dan melewati suatu zaman dan

<sup>12</sup> Thomas Lickona, Terj.. Lita S, *Educating For Characters* (Bandung: Nusa Media, 2014), h.74

<sup>13</sup> M. Fadlillah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif", *Prosiding Seminar Nasional* (2016)

<sup>14</sup> Fatchyl Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik dan Praktik* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.161.

mengantarkannya pada suatu derajat tertentu.<sup>15</sup>

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini dimana usia dini merupakan usia kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Menurut Freud kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial dimasa dewasanya.<sup>16</sup>

Pembentukan karakter harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek knowledge, feeling, loving, dan action. Pembentukan karakter sendiri dapat diibaratkan sebagai pembentukan seseorang menjadi body buider (binaragawan) yang memerlukan latihan otot-otot akhlak secara terus-menerus agar menjadi kokoh dan kuat. Pada dasarnya, anak yang berkarakter rendah adalah anak yang tingkat perkembangan emosi-sosialnya rendah sehingga anak berisiko atau berpotensi besar mengalami kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial, dan tidak mampu mengontrol diri.<sup>17</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakter

Para ahli membagi faktor-faktor yang mempengaruhi karakter menjadi dua bagian yaitu internal dan eksternal.<sup>18</sup>

#### 1) Faktor Internal

##### a) Insting atau Naluri

Setiap manusia pasti akan dipengaruhi oleh naluri sebelum beraktivitas. Dampak naluri pada orang alami bergantung pada arahnya. Naluri dapat saja merugikan orang lain, namun ketika kebenaran

<sup>15</sup> Akh. Muwafik Saleh, *Membangun Karakter dengan Hati Nurani: Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa* (Jakarta: Erlangga, 2011), h.1

<sup>16</sup> Mansur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h.35.

<sup>17</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerti 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (2016)

<sup>18</sup> Mohammad Rudiyanto dan Ria Kasanova, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter", *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)* Vol.1 No.5 ISSN: 2775- 4219 (2021), h. 211.

mengarah pada hal-hal yang baik, hal itu dapat sangat meningkatkan karakter seseorang. Karena naluri berkait erat dengan roh manusia, tidak ada keraguan bahwa makhluk tertinggi yang diciptakan oleh Tuhan adalah orang yang memiliki akal dan perasaan.

**b) Kebiasaan atau Adat**

Kebiasaan merupakan elemen penting dari perilaku manusia. Kebiasaan adalah perilaku yang berulang-ulang untuk menyederhanakan kebiasaan. Kebiasaan baik dan buruk berpengaruh besar pada perkembangan moral manusia, seperti air dan minyak, dan kebiasaan buruk tidak bisa digabungkan dengan kebiasaan baik.

**c) Kemauan atau Kehendak**

Kemauan adalah salah satu kekuatan di balik tindakan, hal tersebut adalah kekuatan yang secara serius memotivasi orang untuk bertindak (moral) untuk mengekspresikan kebaikan dan kejahatan dan dapat menjadi arah untuk mewujudkan ide apapun. Kemauan atau kehendak tidak bisa dipisahkan dengan niat. Jika niat ini didasarkan pada perintah Tuhan seperti ibadah, maka akan mendapatkan pahala.

**d) Suara Hati atau Suara Batin**

Manusia di dalam dirinya terkadang memiliki kekuatan untuk memperingatkan, ketika perilaku manusia terancam dan buruk, kekuatan tersebut adalah suara hati atau hati nurani. Selain keinginan untuk berbuat baik, suara hati menyampaikan peringatan dan upaya untuk menghindari bahaya perilaku buruk. Jelas hati nurani atau batin ini bagi orang biasa untuk melakukan sesuatu yang buruk pada hati mereka atau mengatakan bahwa mereka memiliki hati yang rendah, namun karena setan, orang lebih tertarik pada daya mereka.

**2) Faktor Eksternal**

Pendidikan berdampak besar pada pembentukan karakter. Pendidikan membantu perilaku seseorang menjadi dewasa agar sesuai dengan perilaku pendidikan formal atau informal. Unsur pendidikan sangat penting sehingga

disposisi individu berkembang dan terkendali dengan. Pendidikan merupakan investasi bagi masa depan masyarakat, khususnya anak orang tua. Jika anak berpendidikan rendah, hasilnya akan mengecewakan, namun jika anak berpendidikan baik, orang tua pasti akan senang.

**a) Pendidikan**

Pendidikan berdampak besar pada pembentukan karakter. Pendidikan membantu perilaku seseorang menjadi dewasa agar sesuai dengan perilaku pendidikan formal atau informal. Unsur pendidikan sangat penting sehingga disposisi individu berkembang dan terkendali dengan baik. Pendidikan merupakan investasi bagi masa depan masyarakat, khususnya anak orang tua. Jika anak berpendidikan rendah, hasilnya akan mengecewakan, te namun jika anak berpendidikan baik, orang tua pasti akan senang.

**b) Lingkungan**

Salah satu aspek yang membantu membentuk sikap dan perilaku individu adalah faktor lingkungan tempat mereka hidup. Lingkungan mengacu pada makhluk hidup, bumi, dan langit, dan istilah lingkungan manusia mengelilingi manusia dalam arti yang luas. Lingkungan ini juga berperan penting dalam pembentukan karakter. Anak-anak yang tinggal di pesantren pasti berbeda dengan anak-anak yang tinggal di lingkungan prostitusi dalam hal pengetahuan agama.

**2. Demokratis**

**a. Pengertian Demokrasi**

Demokratis merupakan sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain. Sikap demokratis juga dapat dikatakan sebagai pandangan hidup seseorang untuk mengutamakan persamaan hak dan kewajiban yang sama bagi semua warga Negara. karakter demokratis adalah suatu cara berperpikir atau berperilaku yang terarah untuk mewujudkan pribadi yang baik dan mampu menghargai perbedaan

serta mampu menjalankan setiap kewajiban-kewajibannya.<sup>19</sup>

Menurut Joseph A. Schumpeter, demokrasi adalah suatu perencanaan institusional untuk mencapai keputusan politik dimana individu-individu memperoleh kekuasaan untuk memutuskan cara perjuangan kompetitif atas suara rakyat. Sidney Hook mendefinisikan demokrasi sebagai suatu bentuk pemerintahan di mana keputusan-keputusan pemerintah yang penting secara langsung maupun tidak langsung didasarkan pada kesepakatan mayoritas yang diberikan secara bebas dari rakyat dewasa. Sedangkan menurut Philippe Schmitter dan Terry Karl, bahwa demokrasi adalah suatu sistem pemerintahan dimana pemerintah dimintai pertanggungjawaban atas tindakan-tindakan mereka pada wilayah publik oleh warga negara yang bertindak secara tidak langsung melalui kompetisi dan kerjasama dengan wakil mereka yang terpilih.<sup>20</sup>

#### b. Karakter Demokratis

Karakter demokratis merupakan sebuah cara yang timbul dari diri seseorang untuk berfikir, bersikap, dan bertindak menghargai hak dan kewajiban orang lain. Di Indonesia sendiri menghargai hak dan kewajiban orang lain merupakan suatu hal yang paling penting, dengan sikap ini akan tercermin pribadi seseorang sebagai warga negara yang baik dan taat pada aturan negaranya.<sup>21</sup>

Demokratis erat kaitannya dengan musyawarah dan mufakat. Dalam Al-Qur'an, penjelasan musyawarah tercantum pada surat Ali Imran ayat 159 yang berbunyi:

فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَأَنْفَضُوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ

<sup>19</sup> Mahardin, Ahmad Fauzan, Muliati, Nurmawadah Rahmah, "Pembentukan Karakter Demokratis Melalui Pelaksanaan Metode Pembelajaran Koeperatif Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bima", *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* Vol.5 No.1 (2021)

<sup>20</sup> Yuniar Mujiwati, "Nilai-Nilai Demokrasi dalam Islam untuk Membangun Karakter Masyarakat", *Dosen STKIP PDRI Pasuruan*

<sup>21</sup> Ngainun Naim, *Character Buiding* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.164

فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿٥٦﴾

*Artinya: Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu Berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. karena itu ma'afkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.*

Menurut Naim, ada beberapa prinsip yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkembangkan spirit demokrasi yaitu menghormati pendapat orang lain, baik sangka terhadap pendapat orang lain, dan sikap fair terhadap pendapat orang lain. Menurut Fathurrohman ciri orang yang memiliki sikap demokratis adalah suka bekerjasama dalam belajar serta mendengarkan pendapat orang lain, tidak licik dan takabur, selalu menghormati hak dan kewajiban diri maupun orang lain, selalu mengedepankan nilai-nilai kebersamaan, dan membiasakan berbicara dengan nalar bukan dengan emosi. Menurut Tilaar menjelaskan pengembangan sikap demokratis bukan hanya membentuk jati diri individu yang bhineka, tetapi didukung juga oleh sistem yang mengembangkan sikap demokratis tersebut. Sistem pendidikan harus komprehensif yang tercermin dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan sikap saling menghargai karena berbeda pendapat, kreatif dan bebas bertanggung jawab. Sikap demokratis adalah bagian dari kepribadian seseorang yang mendorong untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam demokrasi yaitu toleransi, kebebasan berpendapat, menghormati perbedaan pendapat, memahami keanekaragaman dalam masyarakat, terbuka dan komunikasi, menjunjung nilai dan martabat kemanusiaan, percaya diri, tidak menggantungkan pada orang lain, saling menghargai, mampu mengekang diri, kebersamaan serta keseimbangan. Sikap demokrasi adalah toleransi, menghormati perbedaan pendapat, memahami dan menyadari keanekaragaman masyarakat, terbuka dalam menjunjung tinggi nilai-nilai dan martabat manusia, mampu mengendalikan diri sehingga tidak mengganggu orang lain, kebersamaan dan kemanusiaan, percaya diri tidak

mengganggu orang lain, taat peraturan yang berlaku.<sup>22</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Karakter demokratis juga merupakan bagian dari kepribadian seseorang yang mendorong untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam demokrasi yaitu memiliki rasa tanggung jawab, menghormati sesama, toleransi, menghargai pendapat orang lain, bersikap terbuka, kesanggupan mengeluarkan pendapat, taat peraturan yang berlaku serta menjunjung nilai dan martabat kemanusiaan. Mas'od berpendapat bahwa terdapat tiga nilai dasar dalam demokrasi yaitu: kebebasan, kesetaraan dan toleransi. Dalam dimensi terdapat beberapa indikator-indikator, yaitu: Kebebasan adalah keadaan ketika kita dapat melakukan sesuatu tanpa dihalangi yang dilakukan secara tanggung jawab. Ciri-ciri dari kebebasan adalah bersikap terbuka dan bertanggung jawab. Kesetaraan adalah menunjukkan adanya tingkatan yang sama, tidak lebih tinggi atau lebih rendah antara satu sama lain. Ciri-ciri dari kesetaraan adalah tidak ada sikap angkuh, dan tidak membedakan teman. Toleransi adalah rasa tenggang rasa atau sikap saling menghargai dan menghormati sesama Adapun ciri- cinya adalah menghormati dan mau berbagi ilmu.<sup>23</sup>

### c. Indikator Karakter demokratis

Menurut John sekolah merupakan sebuah miniatur masyarakat demokratis. Siswa memiliki kepribadian dan perilaku yang berbeda-beda. Kepribadian yang mereka miliki belum tentu sesuai dengan nilai demokratis. Oleh sebab itu, untuk mencapai individu yang demokratis, perlu ditanamkan nilai demokratis sejak dini di semua lingkungan, salah satunya dapat dilakukan di lingkungan sekolah. Nilai-nilai demokrasi diantaranya yakni berkomunikasi, berdiskusi, membentuk kesepakatan bersama, dan menyelesaikan segala permasalahan dengan kepala dingin dengan jalan damai dan tertib. Di dalam menyelesaikan suatu permasalahan, siswa dibiasakan untuk menyelesaikannya

<sup>22</sup> *Ibid*

<sup>23</sup> Nani Fitriah, Jamali Sahrodi, Arif Muchyidin, "Implementasi Model Pembelajaran Matematika Berintegrasi Keislaman dalam Meningkatkan Karakter Demokrasi Siswa", *EduMa* Vol.2 No.2 (2015) ISSN: 2086-3918



dengan kepala dingin, bukan dengan pertengkaran karena pertengkaran justru akan membuat masalah semakin besar dan rumit untuk diselesaikan. Keterkaitan nilai dan indikator untuk sekolah dasar sikap demokratis menurut Mustari sebagai berikut: 1) Membiasakan diri bermusyawarah dengan teman-teman. 2) Menerima kekalahan dalam pemilihan dengan ikhlas. 3) Mengemukakan pendapat tentang teman yang jadi pemimpinnya. 4) Memberikan kesempatan pada teman yang menjadi pemimpinnya untuk bekerja. 5) Melaksanakan kegiatan yang di rancang oleh teman yang menjadi pemimpinnya. Sedangkan indikator keberhasilan kelas dalam pengembangan pendidikan karakter demokratis menurut Wibowo sebagai berikut: 1) Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, 2) Sistem pemilihan ketua kelas dan pengurus kelas secara demokratis, 3) Mendasarkan setiap keputusan pada musyawarah mufakat, 4) Mengimplementasikan model-model pembelajaran yang dialogis dan interaktif.<sup>24</sup>

Ngainun Naim menjelaskan dalam *character building*, ada beberapa prinsip yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkan nilai-nilai demokratis, yaitu:

- 1) Menghormati pendapat orang lain. Artinya memberikan hak yang sama kepada orang lain untuk berpendapat sesuai dengan karakteristik dan kualifikasi pemahannya sendiri
- 2) Berbaik snagka terhadap orang lain. Artinya jika dari awal kita memiliki pendapat yang buruk terhadap orang lain, maka apapun yang dikatakannya akan selalu dilihat sebagai hal yang tidak benar. Sebab, perspektif yang digunakan sejak awal adalah negatif. Secara psikologis, buruk sangka menyebabkan berbagai penderitaan jiwa seperti marah, cemas dan beragam emosi negatif lainnya.
- 3) Sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain<sup>25</sup>

Karakter demokratis merupakan bagian yang penting, karena karakter demokratis merupakan salah satu karakter dasar yang harus dibangun dalam diri

<sup>24</sup> Bagus Pramuji Kurniawan, Nuswantari, Yohannes Widhiastanto, “Pengaruh Sekolah dalam Membangun Karakter Demokratis Siswa Kelas XI SMAN 1 Karangjati Tahun Ajaran 2021-2022 Kabupaten Ngawi”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* Vol.10 (2022)

<sup>25</sup> Ngainun Naim, *Character Building* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.164

siswa untuk bisa hidup di lingkungannya. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan indikator demokratis berdasarkan beberapa prinsip dan substansi nilai-nilai karakter yang telah disesuaikan dengan permiaan tradisonal. Adapun indikator karakter demokratis yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan musyawarah ketika hendak bermain
2. Bersedia mengemukakan pendapat
3. Saling menghormati satu sama lain.<sup>26</sup>

### C. Permainan Tradisonal

#### 1. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya<sup>27</sup> dan dapat membuat masyarakat dapat melakukan aktivitas sosial seperti berkumpul, berinteraksi, serta berekspresi baik secara mental, fisik maupun emosi. Permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia dan permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Selain itu permainan tradisional merupakan suatu permainan yang memiliki hubungan erat dengan budaya tertentu dan merupakan aset budaya yang dipertahankan identitasnya di tengah masyarakat. Permainan tradisional juga merupakan alat untuk menjaga hubungan dan kenyamanan sosial selain untuk menghibur diri.<sup>28</sup>

Sutton Smith memaparkan bahwa permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan

<sup>26</sup> Daryanto, dkk, *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h.146

<sup>27</sup> Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, "Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015", *Jurnal Penelitian PAUDIA* Vol.3 No.1 (2014), h.121.

<sup>28</sup> Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.2 No.10.

untuk bertanding. Perbedaan dari keduanya adalah bahwa permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, seperti (1) terorganisasi, (2) perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang pemain, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh pesertanya.<sup>29</sup>

Permainan tradisional juga cocok untuk diperkenalkan dan digunakan kepada anak agar anak mampu mencintai dan mengenal budaya sendiri. Sejalan dengan itu, permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki beberapa manfaat yaitu melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, bermanfaat baik bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan kelincahan anak.<sup>30</sup>

## 2. Nilai dan Pesan Moral Permainan Tradisional

Pada dasarnya masa anak-anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain anak-anak biasanya terlibat dalam suatu permainan. Misbah menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.<sup>31</sup> Dalam permainan tradisional, sangat penting untuk mengetahui nilai yang terkandung didalamnya karena nilai yang terkandung didalamnya merupakan bobot kualitas yang berfungsi untuk mengarahkan, mengendalikan dan menentukan perilaku seseorang, hal inilah yang menjadikan nilai sebagai standar perilaku seseorang. Rogers dan Sawyer's mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang

<sup>29</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerti 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (2016)

<sup>30</sup> Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Sumardiyanto. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1 (1), hlm. 29-33.

<sup>31</sup> Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional", *Jurnal Pendidikan Karakter* No.1 (2013), h.90

sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak
- 2) Menstimulasi perkembangan Bahasa dan kemampuan verbal
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial
- 4) Merupakan wadah pengekspresian emosi<sup>32</sup>

Disamping itu, Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut :

- 1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir.
- 2) Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.
- 3) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati dan mengerti dari permainan tersebut.<sup>33</sup>

Adapun aspek-aspek dari permainan tradisional sendiri antara lain:

- 1) Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan
- 2) Aspek psikis yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat

---

<sup>32</sup> *Ibid*

<sup>33</sup> *Ibid*, h.91-92.

dan kreativitas

- 3) Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat dan menghormati, balas budi dan sifat malu.<sup>34</sup>

Beberapa pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan tradisional :

- 1) Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lawan main.
- 2) Masing-masing pemain harus dapat bersikap sportif pada setiap permainan yang dilakukan dan harus dapat menerima jika dia kalah.
- 3) Setiap pemain harus menyelesaikan setiap permainan dari awal sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa).
- 4) Masing-masing pemain akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).<sup>35</sup>

### 3. Fungsi Permainan Tradisional

Selain memiliki nilai-nilai penting, permainan dan bermain juga memiliki banyak fungsi bagi anak seperti yang dikemukakan oleh Mutiah, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang, fungsi yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

- 1) Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain.
- 2) Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulus kemampuan fantasi anak.

<sup>34</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerti 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (2016)

<sup>35</sup> Sudrajat, Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti, "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Pungguharjo, Sewon, Bantul", *JIPSINDO* No.1 Vol.2 (2015)

### 3) Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak

Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas ataupun kecewa. Dengan demikian anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.<sup>36</sup>

Dalam permainan tradisional, yang paling menonjol sudah pasti adalah fungsi rekreasinya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi masyarakat yang tinggal di daerah yang kurang mempunyai hiburan lain kecuali permainan dan kegiatan kesenian. Fungsi lain dari permainan tradisional adalah sebagai media belajar. Hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang sifatnya keterampilan fisik misalnya, berfungsi untuk mengembangkan kecekatan gerak otot-otot para pemain. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya pikir. Selanjutnya, permainan tradisional juga memiliki fungsi yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa untuk menjadi orang yang berjiwa sportif.<sup>37</sup>

## 4. Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Melalui Metode Bermain

Metode bermain merupakan metode yang menggunakan permainan sebagai wahana pembelajaran peserta didik.<sup>38</sup> Bermain merupakan salah satu metode yang sangat disukai anak-anak. Hampir semua anak menyukai kegiatan bermain. Dengan menggunakan metode bermain pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan anak.<sup>39</sup> Mutiah mengungkapkan bahwa bermain memiliki beberapa fungsi, yaitu pertama, sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Dalam kegiatan bermain selalu ada interaksi sehingga hal ini akan mengembangkan kemampuan sosial anak, dapat mengenal dan menghargai orang lain. Kedua, sebagai sarana mengembangkan potensi anak yang memungkinkan mengenali berbagai macam

<sup>36</sup> *Ibid*, h.191

<sup>37</sup> Mansur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h.35.

<sup>38</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak* (Yogyakarta : Diva Press, 2009), h. 253

<sup>39</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), h. 169.

benda dan peristiwa yang terjadi yang dapat menstimulasi kemampuan berimajinasi anak. ketiga, sebagai sarana mengembangkan emosi anak seperti rasa gembira, senang, tegang puas, ataupun kecewa, sehingga mereka dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakan ketika bermain.<sup>40</sup>

Pada dasarnya bermain terbagi ke dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif.<sup>41</sup> Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu (individu turut serta dalam melakukan kegiatan) sedangkan dalam bermain pasif, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain (sebagai penikmat). Sebagai contoh pada kegiatan bermain aktif dimana anak akan bermain langsung atau turut serta dalam kegiatan bermain maka anak tersebut akan belajar untuk mengikuti aturan dalam permainan, belajar untuk bekerja sama, mengetahui nilai baik dan tidak baik atau benar dan salah, melatih kesabaran saat menunggu giliran, jujur, dan sportif.<sup>42</sup> Sedangkan pada kegiatan bermain pasif seperti kegiatan mendengarkan cerita, menonton video-video yang sesuai dengan perkembangan anak maka kegiatan tersebut dapat memberikan informasi dan pengetahuan, contoh serta nilai-nilai positif dalam kehidupan.

##### **5. Manfaat Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak**

Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Pendidikan tidaklah sekedar persiapan kehidupan anak di masa depan, tetapi pendidikan adalah kehidupan itu sendiri. Sebuah ungkapan yang bermakna dalam sekali tentang esensi dari pranala pendidikan. Masalah

<sup>40</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)

<sup>41</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, h. 320.

<sup>42</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), h. 172.

pendidikan merupakan masalah yang sangat krusial dan urgen untuk selalu dibicarakan. Karena hanya melalui pendidikan yang bermutu peradaban suatu masyarakat dan bangsa akan terus maju (progress). Akhir-akhir ini perbincangan tentang pentingnya pendidikan karakter semakin menguat, bahkan Kementerian Pendidikan Nasional menegaskan kebijakannya tentang penancangan pendidikan yang lebih mengutamakan pembentukan karakter. Istilah karakter banyak digunakan dalam kehidupan manusia. Dalam konteks penerbitan surat kabar, karakter berhubungan dengan huruf dalam kalimat, dalam bidang seni film, karakter dihubungkan dengan peran pemain. Sedangkan bila dikaitkan dengan masalah jiwa manusia (*inner self*) karakter merupakan bagian yang sangat penting dalam sosok manusia. Tidak adanya karakter yang melekat pada diri manusia, maka manusia telah kehilangan jati dirinya sebagai makhluk yang sangat mulia.<sup>43</sup>

Karakter adalah istilah yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai), yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang.<sup>44</sup> Sedangkan menurut Hernowo, karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang memang sangat mendasar pada diri seseorang. Selanjutnya Hernowo juga memberikan makna karakter sebagai tabiat dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.<sup>45</sup>

Dengan demikian dapat dipahami bahwa karakter adalah sifat, watak, tabiat, budi pekerti atau akhlak yang dimiliki seseorang yang merupakan ciri khas yang dapat membedakan perilaku, tindakan dan perbuatan antara yang satu dengan yang lain. Jadi meskipun karakter memang berbeda direleng paling dalam sisi bathin manusia namun karakter dapat terlihat atau terdeteksi, karena dapat ditampilkan oleh seseorang lewat perilakunya sehari-hari

---

<sup>43</sup> Tuti Adriani, “Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini”, *Jurnal Sosial Budaya* Vol.9 No.1 (2012)

<sup>44</sup> Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: DhifaPublisher, 2003), h. 422.

<sup>45</sup> Hernowo, *Self Digesting : Alat Menjelajahi dan Mengurai Diri*. (Bandung:Mizan Media Utama, 2004), h. 175.



## 6. Petak Umpet

Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan aktif yang terkenal di Indonesia. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak dari berbagai penjuru di nusantara sehingga nama petak umpet di setiap daerah berbeda-beda. Permainan petak umpet dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut semakin menyenangkan. Permainan petak umpet sangat populer dibandingkan permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam memainkannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi.<sup>46</sup>

Sebelum memulai petak umpet semua pemain wajib melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan pihak mana yang kalah dan wajib menjadi penjaga. Penjaga wajib menutup mata pada pos atau benteng yang telah ditentukan. Selanjutnya penjaga menghitung sesuai dengan kesepakatan. Hitungan tersebut merupakan kesempatan pemain untuk menentukan lokasi untuk bersembunyi. Setelah hitungan berakhir, penjaga berkeliling untuk mencari pemain yang bersembunyi sambil menjaga agar benteng atau posnya tidak disentuh pemain. Pemain yang pertama kali ditemukan oleh penjaga merupakan calon penjaga selanjutnya dengan catatan semua pemain dapat ditemukan oleh penjaga.<sup>47</sup>

Permainan petak umpet mempunyai nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Ketika menentukan pos jaga, hal yang dilakukan adalah bermusyawarah. Sedangkan dalam mencari tempat persembunyian, pemain harus pintar dan cekatan. Kesabaran merupakan hal penting dalam permainan ini karena penjaga harus bersabar dan berani. Mereka harus mengetahui waktu yang

---

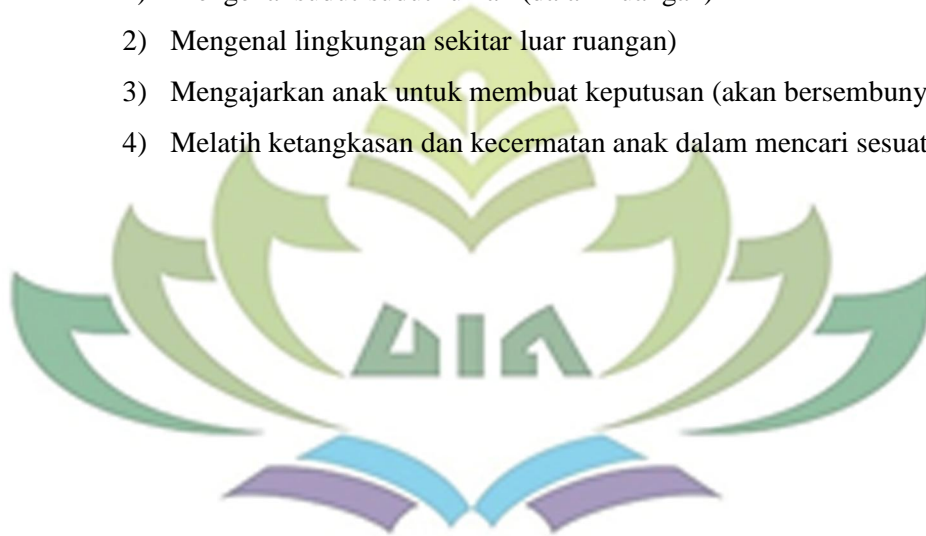
<sup>46</sup> Wardatun Nafisah, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakujerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan", *Skripsi*: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2016)

<sup>47</sup> *Ibid*

aman untuk keluar dari tempat persembunyiannya. Selain itu, pemain harus memiliki rasa setia kawan.<sup>48</sup>

Melalui permainan ini, anak belajar untuk memahami dan menaati peraturan-peraturan sederhana, Mereka akan menikmati permainan bersama-sama. Mereka juga belajar mengantisipasi apa yang akan dilakukan orang lain selanjutnya. Dalam permainan ini, kesenangannya terletak pada memainkannya, bukan memenangkannya.<sup>49</sup> Selain itu, anak-anak juga akan memperoleh nilai lebih ketika bermain petak umpet, antara lain:

- 1) Mengetahui sudut-sudut rumah (dalam ruangan)
- 2) Mengetahui lingkungan sekitar luar ruangan)
- 3) Mengajarkan anak untuk membuat keputusan (akan bersembunyi dimana)
- 4) Melatih ketangkasan dan kecermatan anak dalam mencari sesuatu.<sup>50</sup>



---

<sup>48</sup> Titi Karyati, dkk, *Aku Cinta Jakarta: Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3* (Jakarta: Ganeca Exact), h.16.

<sup>49</sup> Dorothy Einon, *Permainan Cerdas untuk ANak Usia 2-6 Tahun Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2005), h.49

<sup>50</sup> Chistine Lerin, *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah Hati* (Jakarta: TransMedia Pustaka, 2009), h.66

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tahap pelaksanaan permainan petak umpet yang dilakukan peneliti dan pengurus panti menyampaikan terdapat tiga tahapan yang harus dilaksanakan. tahapan-tahapan tersebut yakni:

1. Pada tahap awal/pendahuluan peneliti dan pengurus panti menjelaskan kepada anak-anak mengenai permainan petak umpet, aturan-aturan dalam permainan petak umpet sebelum melaksanakan permainan dan dari hasilnya anak-anak memahami peraturan petak umpet dan bisa melaksanakan permainan petak umpet dengan baik.
2. Tahap Inti, permainan petak umpet dilaksanakan oleh anak panti dengan melakukan musyawarah terlebih dahulu dan memulai permainan menggunakan hompimpa. Anak-anak melakukan permainan secara langsung dengan adanya pengawasan dari peneliti dan pihak pengasuh panti untuk melihat dalam kegiatan ini dilakukan dengan catatan setiap anak yang melakukan permainan yaitu ada sepuluh anak yang bermain petak umpet.
3. Pada tahap penutup ini dilakukan dengan menyelesaikan permainan. Untuk evaluasi dilakukan dengan cara wawancara dengan anak-anak panti asuhan yang bermain dan kepada pihak pengurus yang menyaksikan permainan yang telah dilakukan.

Setelah adanya evaluasi dengan wawancara kepada anak-anak panti dan juga pengasuh panti dihari berikutnya menunjukkan hasil bahwa dengan adanya permainan petak umpet ini akan membantu menanamkan nilai-nilai karakter demokrasi yang ada pada anak panti asuhan Ar Ra'uf Syahira dikarenakan permainan ini bisa melatih sikap tanggung jawab, menghormati sesama lain dan mengemukakan pendapat Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Selain itu, aktivitas bermain mampu membawa anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau potensi yang

dimilikinya ke arah positif dalam segi kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik yang berkembang dengan baik. hal ini berarti, melalui bermain dapat membentuk pribadi yang berkarakter baik.

## **B. Rekomendasi**

### **1. Bagi Panti Asuhan Ar Ra'uf Syahira**

Kegiatan penanaman karakter demokratis melalui metode bermain ini jangan hanya dilakukan pada anak-anak SD saja tetapi jika bisa dilakukan untuk seluruh anak yang tinggal di panti karena permainan petak umpet mengajarkan anak-anak untuk melatih sikap tanggung jawab, menghormati sesama lain dan mengemukakan pendapat Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Sehingga diharapkan semua anak yang tinggal dipanti dapat mengembangkan semua nilai-nilai itu bersama.

### **2. Bagi Pihak Pengurus**

Hendaklah lebih sabar lagi menghadapi setiap anak panti yang berbeda-beda karakternya terutama anak-anak yang tidak mau mengalah dengan temannya dan berbuat curang dalam permainan. Jika diberikan nasihat dengan baik mereka akan lebih bisa mengikuti permainan petak umpet. Selain itu, anak-anak yang lebih besar harus diajak untuk melakukan permainan untuk meningkatkan karakter demokratis mereka karena selama ini yang diajak hanya anak-anak SD saja dan untuk evaluasi hasil kegiatan petak umpet harus rutin dilakukan dengan cara mewawancarai anak-anak setelah adanya permainan petak umpet untuk melihat nilai-nilai karakter demokratis tersampaikan dengan baik atau tidak.

### **3. Anak yang tinggal dipanti**

Hendaklah mengikuti setiap kegiatan dengan tertib sehingga lebih memudahkan pengurus panti dalam melaksanakan tugas-tugasnya terutama dalam mengikuti kegiatan petak umpet. Dengan cara bermain dengan baik, tidak curang dan lebih memerhatikan lagi sikap tanggung jawab, menghormati sesama teman lainnya apabila terhdapat perbedaan pendapat dan mengemukakan pendapat jujur misalnya ada teman yang curang, mandiri, sportif, percaya diri, kerja sama dalam permainannya lebih ditingkatkan lagi, sikap disiplinnya lebih ditingkatkan lagi, dan toleransi.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Daryanto, dkk. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Yogyakarta: Gava Media, 2013).
- Einon, Dorothy. *Permainan Cerdas untuk ANak Usia 2-6 Tahun Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2005).
- Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012).
- Fajri, Em Zul dan Ratu Aprilia Senja. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: DhifaPublisher, 2003).
- Gunawan. Heri, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. (Bandung: Alfabet, 2017).
- Hadi, Sutrisno. *Metodelogi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004).
- Hamid Hasan, Said dkk. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* (Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional: Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum, 2010).
- Hernowo. *Self Digesting: Alat Menjelajahi dan Mengurai Diri* (Bandung: Mizan Media Utama, 2004)
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*.
- Ilham, Muhammad dan IvaAni Wijiati. *Nilai Pendidikan Karakter dan Toleransi dalam Novel Karya Habiburahman El Shorazy dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra*.
- Juliansyah, Noor. *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2013).
- Karyati, Titi dkk. *Aku Cinta Jakarta: Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3* (Jakarta: Ganeca Exact).
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Jakarta: Mandar Maju, 1996).
- Lerin, Chistine. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah Hati* (Jakarta: TransMedia Pustaka, 2009).
- Lickona, Thomas. Terj.. Lita S. *Educating For Characters* (Bandung: Nusa Media, 2014).
- Muhammad, Abdulkadir . *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2004).
- Muslich, Mansur. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011).
- Muliawan, Jasa Ungguh. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak* (Yogyakarta : Diva Press, 2009).
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)
- Mu'in, Fatchyl. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik dan Praktik* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).
- Narbuko, Cholid dkk. *Metode Penelitian* (Jakarta; Bumi Aksara, 1997)
- Ngainun Naim. *Character Buiding* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).
- Rukaya. *Aku Bimbingan dan Konseling* (Pangkep: Guepedia Publisher, 2019).
- Mulawarman, dkk. *Psikologi Konseling Sebuah Pengantar Bagi Konselor Cet ke 1* (Jakarta: Kencana, 2019).
- Saleh, Akh. Muwafik . *Membangun Karakter dengan Hati Nurani: Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa* (Jakarta: Erlangga, 2011)
- Sekaran, Umum. *Metodelogi Penelitian* (Jakarta : Salemba Empat, 2006)

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Suprayoga, Imam dan Tobroni. *Metode Penelitian Sosial-Agama* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003).

## **Jurnal**

Adriani, Tuti. *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini* (Jurnal Sosial Budaya Vol.9 No.1, 2012)

Anggraini. *Dampak penggunaan game online terhadap perilaku remaja (Studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan)* (FLOW Vol.2 No.17, 2016).

Alvi, Ria Rizkia dkk. *Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur* (Journal of Nonformal Education and Community Empowerment Vol.5 No.2, 2021)

Darmi, Puspa dkk. *Permainan tradisional Gembatan Sebagai Media Play Therapy dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Agresif*. (Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI ISBN: 978-60274420-7-8, 2019)

Eka Saputra, Nofrans dan Yun Nina Ekawati. *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*. (Jurnal Psikologi Jambi Vol.2 No.2, 2017).

Fitriah, Nani dkk. *Implementasi Model Pembelajaran Matematika Berintegrasi Keislaman dalam Meningkatkan Karakter Demokrasi Siswa* (EduMa Vol.2 No.2, 2015) .

Hapidin dan Yenina. *Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol.2 No.10, 2016).

Helvana, Nova dan Syarif Hidayat. *Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak* (Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.7 No.2, 2020).

Husain dan Walangadi. *Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.5 No.2, 2021).

Juwita, Dwi Runjani. *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini di Era Millennial*. (At-Tadjud: Jurnal Ilmu Tarbiyah Vol.7 No.2, 2018).

Kejora, Muhammad Taufik Bintang dkk. *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Humanistik Melalui Kaerifan Lokal dan Nilai Pendidikan Islam Pada Anak Panti Asuhan* (Dharma Raflesia Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS Vol.19 No.1 ISSN: 2615-4544, 2021).

Kumalasari, Dyesi. *Konsep Behavioral Therapy dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa Terisolir* (HISBAH; Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam Vol.14 No.1, 2017)

Kurniawan, Bagus Pramuji dkk. *Pengaruh Sekolah dalam Membangun Karakter Demokratis Siswa Kelas XI SMAN 1 Karangjati Tahun Ajaran 2021-2022 Kabupaten Ngawi* (Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) Vol.10, 2022).

Kurniawan, Moh. Wahyu dan Adi Slamet Kusumawardana. *Strategi Penguatan Pendidikan Karakter dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa* (Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn Vol.7 No.1, 2020)

Krobo, Andrianus. *Peningkatan Karakter Demokratis Melalui Traditional Enggo Group Play Therapy Pada Anak Usia TK* (Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.4 No.3 ISSN: 2580-2054, 2021).

- Latifah, Ulya dan Chandra Dewi Sagala. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015* (Jurnal Penelitian PAUDIA Vol.3 No.1, 2014).
- Mahardin dkk. *Pembentukan Karakter Demokratis Melalui Pelaksanaan Metode Pembelajaran Koeperatif Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bima*. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Vol.5 No.1 (2021)
- Mujiwati, Yuniar. *Nilai-Nilai Demokrasi dalam Islam untuk Membangun Karakter Masyarakat* (Dosen STKIP PDRI Pasuruan)
- M. Fadlillah. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif* (Prosiding Seminar Nasional, 2016)
- Na'imah, Istifadatun dan Imam Bawani. *Penanaman Pendidikan Karakter Demokratis di Pondok Pesantren* (Jurnal Muara Pendidikan Vol.6 No.2, 2021)
- Nuriman dkk. *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun* (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan Vol.1 No.1, 2016).
- Nur, Haerani. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional* (Jurnal Pendidikan Karakter No.1, 2013).
- Pratiwi, Sinta Yulis dan Lailatul Usriyah. *Implementasi Pendidikan Prophetik dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien Jember* (EDUCARE: Journal of Primary Education Vol.1 No.3, 2020).
- Prayitno, Harun Joko dkk. *Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional* (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Vol.1 No.1, 2022)
- Putra, Sofwan Adi dan Mujiyati. *Play Therapy in Perspective Theory of eco System Therapy* (Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.1 No.2 ISSN: 2580-2054, 2017)
- Ramadhani, Arie. *Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional* (Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga, 2018).
- Rudiyanto, Mohammad dan Ria Kasanova. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter* (Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia: JPTI Vol.1 No.5 ISSN: 2775- 4219, 2021).
- Styawati, Yuslia. *Propertic Parenting Sebagai Paradigma Pendidikan Karakter*. (Didaktika Religia Vol.4 No.2, 2016).
- Sudrajat dkk. *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul* (JIPSINDO No.1 Vol.2, 2015)
- Sukayasa, dkk. *Penerapan Teori Konseling Behavioral dengan Teknik Self-Management untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI C AP SMK Negeri 1 Singaraja*. (e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling Vol.2 No.1, 2014)
- Susilaningrum, Endah Sri. *Pengembangan Media Reflective-Picture Storybook untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Seminar Nasional Pendidikan, 2017)

Sutarjo, Edi dan Dewi Arum Suarni. *Efektivitas Teori Bahavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gym untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014*. (e-journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling Vol.2 No.1, 2014)

Ujipriyanti, Hafidzah Lulus dkk. *Peningkatan Sikap Demokratis dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Pada Tema 8 Kelas IV A SD Muhammadiyah Purwokerto*. (ELSE: Elementary School Education Journal Vol.3 No.2, 2019)

Widiasari, Santi dkk. *Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling di Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jurnal CARE : Children Advisory Research and Education Vol.4 No.1, 2016)

Wiladantika, Kadek Pigura dkk. *Penerapan Konseling Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meminimalisir Perilaku Agresif Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Singaraja*. (e-journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling Vol.2 No.1, 2014)

Zafirah, Afifah dkk. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Cengklak Sebagai Media Pembelajaran* (Jurnal Pendidikan Karakter, 2018)

### **Skripsi**

Nafisah, Wardatun. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerti 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016)

### **Tesis**

Aria Farindani, Dini. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. (Tesis: Universitas Negeri Yogyakarta)

### **Disertasi**

Nafisah. *Pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan* (Disertasi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016).

### **Web**

KBBI, <https://kbbi.web.id/karakter>