

MENANAMKAN KEJUJURAN MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Merpina, Marmawi, Yuline

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan

Email : merpina01@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian menanamkan kejujuran melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun sangatlah penting untuk kehidupan anak dimasa mendatang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa dalam perencanaan pembelajaran menanamkan kejujuran guru menanamkan disetiap poses pembelajaran dikelas, guru menggunakan media seperti menonton film, membaca cerita dan bermain. Permainan yang digunakan dikelas yaitu permainan congklak. Selama proses permainan guru membimbing anak disertai dengan memberikan pujian, guru membimbing untuk berkata jujur dan bersikap jujur selama permainan. Mengelola kelas dengan baik agar anak tidak merasa bosan, serta melakukan evaluasi dan menyusun rangkuman dengan anak ketika akhir pembelajaran.

Kata kunci: kejujuran, permainan congklak

Abstract: The purpose of the study through the game congklak in still honesty in children aged 5-6 years is critical to a child's life in the future. The method used in this study is qualitative and descriptive approach. The result showed that the teachers' lesson plans honesty embed learning poses every class, teachers use media such as watching films, reading stories and playing. Games that use the class that congklak game. During the game the teacher guides the child is accompanied by giving compliments, teachers guide to telling the truth and being honest during the game. Manage classes well so that children do not get bored, as well as to evaluate and prepare a summary of the child when the end of the lesson.

Key words: honesty, congklak game

Anak usia dini ialah anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini, berada di masa kritis karena usia ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*) sehingga anak memerlukan stimulus yang tepat. Dengan demikian diperlukan wadah yang tepat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Anak usia taman kanak-kanak adalah individu yang berusia empat sampai enam tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental dalam berbagai aspek yang meliputi motorik kasar, motorik halus, seni, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Semua aspek perkembangan ini harus dikembangkan sesuai dengan tahapannya.

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14, menyatakan bahwa :Pendidikan Anak Usia Dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.Seperti yang dikemukakan Freobel (dalam Jo Ann Brewer, 2007:40), mengatakan bahwa “*education should lead and guide child to cleanness concerning himself, to peace with nature, and to unity with god*”.Taman kanak-kanak merupakan salah satu PAUD jalur pendidikan formal yang dapat dijadikan wadah bagi anak untuk memperoleh pendidikan, juga terjadi proses pembelajaran. Berbeda dengan sekolah dasar, proses pembelajaran pada TK ini dilakukan seraya bermain, dan bermain seraya belajar. Ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain.Melalui bermain anak dapat mengekspresikan dirinya, dengan bermain pula karakter-karakter yang ada didalam diri anak akan terbentuk, karena anak dapat berinteraksi langsung dengan orang-orang disekitarnya. Adapun karakter-karakter yang dapat dikembangkan pada anak usia dini seperti yang di kemukakan oleh Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida (2013: 40-41), yang meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.Berbagai para ahli mengatakan bahwa pendidikan karakter harus ditanamkan sedari dini agar dapat membentuk karakter-karakter yang baik untuk masa depan bangsa, dan dikarenakan perkembangan yang pesat terjadi pada usia dini, karena pada masa itu anak sedang dalam masa usia emas (*golden age*).Menurut Ibnu Jazzar Al-Qairawani.(dalam Ratna Megawangi, 2004:26), menyatakan bahwa:Sebenarnya sifat-sifat buruk yang timbul dalam diri anak bukan lah lahir dari fitrah mereka. Sifat-sifat tersebut terutama timbul karena kurangnya peringatan sejak dini dari orang tua dan para pendidik. Semakin dewasa usia anak, maka semakin sulit pula baginya untuk meninggalkan ‘sifat-sifat’ buruk.Oleh sebab itu pendidikan karakter sangatlah penting untuk ditanamkan sedari dini pada anak, agar dapat menumbuhkan karakter-karakter yang baik yang sudah menjadi fitrahnya.Menurut Thomas Lickona (dalam Ratna Megawangi, 2004: 28), “anak-anak usia pra sekolah sudah dapat diberikan pendidikan karakter dengan mengaktifkan rasa empati anak yang sudah ada, yang merupakan bagian dari fitrahnya.”Karakter, seperti juga kualitas diri yang lainnya, tidak berkembang dengan sendirinya. Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*).Pendidikan karakter yang memfokuskan upaya membangkitkan rasa empati, etika moral, dan pelayanan sosial pada anakseperti lebih peduli dan saling menghormati antar kawan, antara guru anak, serta anak dan orang tuanya, dan pendidikan karakter juga diharapkan dapat menanamkan arti penting kejujuran pada anak sedari dini kepada lingkungan sekitarnya.Orang tua adalah sosok yang memegang peranan utama dalam keluarga untuk mengajarkan serta menanamkan nilai kejujuran pada anak-anak. Sedangkan, guru atau sekolah memegang peran kedua untuk mengembangkan

nilai kejujuran & nilai-nilai positif lainnya sejak anak usia dini. Maka, penanaman nilai kejujuran akan berhasil jika dimulai dari diri kita sendiri. Menurut Amirulloh Syarbini (2012: 26), kejujuran adalah “Perilaku yang di dasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.” Untuk dapat menanamkan dan menumbuhkan pendidikan karakter kejujuran pada anak usia dini antara lain dapat dilakukan dengan kegiatan bermain bersama-sama. Seperti yang kita ketahui dunia anak adalah dunia bermain, dan anak dapat banyak belajar melalui bermain. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dan bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, dengan bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Menurut B.E.F. Montolalu, dkk (2007:1.15), “bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak.” Permainan yang dapat di kenalkan pada anak untuk menumbuhkan arti penting karakter kejujuran adalah permainan Dakon. Dakon sering dikenal juga dengan sebutan congklak, yakni salah satu dari permainan tradisional yang dapat melatih kejujuran anak pada saat proses permainan ini berlangsung. Karena permainan ini membutuhkan kesabaran dalam menunggu giliran. Oleh sebab itu, untuk menanamkan arti penting kejujuran kepada anak, diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan suasana bermain yang dapat menumbuhkan karakter kejujuran pada anak, sehingga anak dapat merasakan bahwa jujur adalah suatu kewajiban yang mencerminkan anak yang baik, dan selalu berperilaku jujur, tidak pernah berbohong, serta selalu berkata apa adanya. Berperilaku jujur cenderung sangat di senangi oleh semua orang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Yaitu peneliti ingin menggambarkan/melukiskan/memaparkan secara faktual dan obyektif mengenai “Analisis Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen, dan lain-lain. Adapun sumber data dalam penelitian yang bersifat kualitatif ini adalah sebagai berikut: (1) Sumber Data Primer. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar, dan anak di TK Pertiwi Kota Pontianak. Guru di TK Pertiwi Kota Pontianak. (2) Sumber Data Sekunder. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data hasil wawancara dan observasi.

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik Pengumpul Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan digunakan beberapa teknik antara lain: (a). Teknik komunikasi langsung, Dalam penelitian ini, peneliti sebagai pewawancara (*interviewer*) akan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang diwawancarai (*interviewee*) yaitu guru kelas.

Wawancara merupakan alat re-checking atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancaramendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

(b). Teknik observasilangsung. Dalam observasi atau pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan langsung dengan cara ikut serta berada didalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Data yang diambil dari pengamatan ini: tema kegiatan, media yang digunakan, aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran, kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Dengan observasi partisipan dimaksudkan untuk memperoleh data yang lengkap dan rinci melalui pengamatan yang seksama dengan melibatkan diri dan berpartisipasi dalam fokus yang sedang diteliti. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.(c). TeknikDokumentasi,Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintah atau swasta, data di server dan flashdisk, data tersimpan di website, dan lain-lain.

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a). Pedoman Wawancara, daftar pedoman wawancara adalah alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang dilakukan sebagai pedoman, atau acuan untuk mengadakan wawancara langsung dengan sumber data, yang digunakan untuk memperoleh informasi Guru Kelas, dan 18Orang Anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak. (b). Pedoman Observasi, pedoman observasi digunakan untuk membantu peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 tahun Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak. Pedoman observasi yang digunakan berbentuk daftar checklist. (c). Studi Dokumentasi,dokumen dalam penelitian ini merupakan dokumen yang berkaitan dengan aspek yang akan diteliti. Adapun yang dijadikan dokumen dalam penelitian ini adalah kurikulum/program kegiatanbelajar TK Pertiwi Kota Pontianak, data guru danlatarbelakangpendidikannya, data siswa, data saranadanprasarana, rencanaKegiatanHarian (RKH) yang dibuatoleh guru, foto-foto kegiatan pembelajaran.

(d). Catatan Lapangan, Menurut Nusa Putra &NininDwilestari (2012:94), “Catatan lapangan memuat segala yang diperoleh penulis selama melakukan pengamatan dan wawancara di lapangan”.

Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012 :337-345), “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*”(1). Pengumpulan Data (*Data Colletion*), pengumpulan data ini dilakukan ketika kita berada di lapangan. ketika di lapangan ini, kita mengambil data sebanyak-banyaknya. Data yang didapat ini bisa dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan.(2). Reduksi Data (*Data Reduction*), Dari lokasi penelitian, data lapangan dituangkan dalam uraian laporan yang lengkap dan terinci. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dan kemudian dipilah-pilah hal yang pokok, difokuskan untuk dipilih yang terpenting kemudian dicari tema atau polanya (melalui proses penyuntingan, pemberian kode dan pentabelan). Reduksi data dilakukan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Pada tahapan ini setelah data dipilah kemudian disederhanakan, data yang tidak diperlukan disortir agar memberi kemudahan dalam penampilan, penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.(3). Penyajian Data (*Data Display*), Sugiyono (2010:95) mengatakan bahwa, “Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya”. Selanjutnya Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2010:95) menyatakan bahwa “Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif”. Penyajian data (*data display*) dimasukkan agar lebih mempermudah bagi peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian. Hal ini merupakan pengorganisasian data kedalam suatu bentuk tertentu sehingga kelihatan jelas sosoknya lebih utuh. Data-data tersebut kemudian dipilah-pilah dan disisikan untuk disortir menurut kelompoknya dan disusun sesuai dengan katagori yang sejenis untuk ditampilkan agar selaras dengan permasalahan yang dihadapi, termasuk kesimpulan-kesimpulan sementara diperoleh pada waktu data direduksi. (4). Pengambilan Keputusan dan Verifikasi (*Conclution Drawing /Verification*) Pada penelitian kualitatif, verifikasi data dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian dilakukan. Sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan. Peneliti mencoba mengambil kesimpulan dari data yang didapatnya. Awalnya kesimpulan itu kabur, tetapi lama kelamaan menjadi jelas karena data yang diperoleh semakin banyak dan mendukung.

Uji Keabsahan Data

Sugiyono (2010:366) mengemukakan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

Penulis melakukan uji keabsahan data melalui triangulasi teknik dan *member check* sampai data jenuh. Untuk triangulasi teknik, selain menggunakan

metode wawancara, penulis juga melakukan observasi untuk memperoleh data tentang menanamkan kejujuran melalui permainan congklak. Dalam hal ini, setelah penulis memperoleh data-data mengenai menanamkan kejujuran melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun, khususnya yang diperoleh melalui kegiatan wawancara, penulis akan meminta kesepakatan (*member check*) kepada informan mengenai data-data yang telah diberikan untuk selanjutnya dianalisis oleh penulis sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pendidikan karakter ialah suatu proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk tumbuh-kembang dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang tersebut. Pendidikan karakter paling tidak mencakup nilai-nilai kebajikan, yang kemudian ditumbuh-kembangkan di dalam diri seseorang (anak), dan akhirnya menjadi kepribadian, maupun kebiasaan dalam bertingkah laku sehari-hari. Seperti halnya nilai kejujuran yang harus ada dalam diri setiap manusia dan menjadi sebagai patokan pencerminan diri adalah salah satu nilai yang penting untuk ditanamkan kepada anak. Dalam menanamkan kejujuran diperlukan kreativitas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Seperti halnya melalui bermain, dan memilih permainan yang tepat untuk menanamkan kejujuran pada anak. Banyak permainan yang dapat menunjang pembelajaran guru. Pembelajaran dapat disampaikan dengan metode-metode yang menarik. Salah satunya melalui metode bermain. Karena seperti yang kita ketahui dunia anak adalah bermain, dan melalui bermain anak dapat bereksplorasi, berimajinasi, melatih koordinasi anak serta bekerja sama. Melalui bermain pula anak dapat menemukan pengetahuan – pengetahuan baru bagi dunia mereka. Demikian pula halnya dalam menanamkan kejujuran guru menggunakan metode bermain, yaitu melalui permainan congklak. Dalam permainan congklak anak dilatih untuk dapat bekerjasama dengan teman, sabar dalam menunggu giliran, lebih teliti pada saat proses permainan, dan yang terpenting dapat bersikap jujur dalam bermain dan tidak boleh berbuat curang kepada lawan mainnya. Seperti yang kita ketahui pada masa usia dini anak sedang berada dimasa keemasan (*golden age*), dimana pada masa itu tumbuh kembang anak berkembang dengan sangat pesat, sehingga anak memerlukan stimulus yang tepat. Begitu pula halnya dalam menanamkan kejujuran pada anak diperlukan perencanaan pembelajaran yang sedemikian menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan pada anak. Sehingga apa yang kita harapkan dapat tercapai dengan baik. Olehsebabitu guru harusdapatmenciptakansuasanabelajar yang menyenangkandantidakmonoton agar anaktidakbosan.

Pembahasan

Perencanaan Pembelajaran Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak

Penyusunan perencanaan pembelajaran disekolah ini berpedoman pada kurikulum yang berdasarkan peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009. Dalam

membuat perencanaan pembelajaran, guru mempertimbangkan hal-hal seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main atau media, serta guru membuat penilaian hasil pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Masitoh, dkk (2004:4.4) menyatakan “Perencanaan pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk menproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan anak agar tujuan tercapai”. Dengan demikian, dalam membuat perencanaan pembelajaran guru harus dengan jelas memaparkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Begitu pula halnya dalam merencanakan pembelajaran menanamkan kejujuran pada anak. Guru menggunakan metode bermain, ini dikarenakan sambil bermain anak belajar, sehingga anak akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan dan memahami pembelajaran yang disampaikan. Seperti yang dikemukakan Dirjen Dikti (dalam Agus Wibowo, 2012:125), “bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif dan sosial-emosional anak”. Dengan demikian kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Bermain juga merupakan proses yang menyenangkan bagi anak karena ini dapat menumbuhkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Ketika memilih bahan main / media yang mendukung kegiatan dalam pembelajaran, guru harus mempertimbangkan bahwa itu sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan kebutuhan anak serta aman bagi anak. Demikian juga halnya dengan memilih bahan main dalam menanamkan kejujuran pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan congklak yang guru gunakan. Keamanannya pun perlu diperhatikan demi kenyamanan anak. Permainan ini pun dapat mengembangkan berbagai aspek lainnya yang juga penting untuk tumbuh kembang anak seperti, aspek kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Semuanya tidak lepas dari peranan guru dalam menanamkan kejujuran pada anak, dan tercapainya pembelajaran yang guru berikan dengan baik.

Pelaksanaan Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Dapat Pada Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak

Kejujuran adalah investasi yang sangat berharga karena dengan kejujuran akan memberikan manfaat yang sangat banyak dalam kehidupan kita dimasa yang akan datang. Dengan menjadi pribadi yang jujur kita akan menjadi orang yang dapat dipercayai dan dihargai oleh orang lain. Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) (2006:126) jujur adalah “Lurus hati, tidak berbohong, tidak curang, tulus ikhlas. Kejujuran sangat berkaitan dengan kepercayaan, dalam hubungan apapun kejujuran dan kepercayaan sulit untuk dipisahkan”. Peran guru di Taman Kanak-kanak sangatlah penting dalam menanamkan kejujuran pada anak usia dini. Menanamkan kejujuran melalui permainan congklak yang guru berikan kepada anak dapat membantu guru membiasakan anak dalam berkata dan bersikap jujur. Menurut Keen Achroni (2012:65), manfaat bermain congklak di antaranya yaitu: “Memberikan kegembiraan, melatih kemampuan motorik halus anak, melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain, melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan, mengembangkan kemampuan berhitung anak, melatih ketelitian, dan melatih

kejujuran anak”.Selama pembelajaran bermain congklak ini berlangsung masih terdapat anak yang bersikap curang dan anak tidak mau mengakui telah berbuat salah pada saat guru bertannya, terdapat pula yang tidak sabar dalam menunggu giliran main. selama proses permainan berlangsung guru berinteraksi langsung pada anak, membimbing anak secara bergantian dan mengamati mereka secara bergantian. Disini lah guru sangat berperan penting untuk membimbing anak-anak dalam bersikap selama pembelajaran di Taman Kanak-kanak, agar anak dapat terbiasa berkata dan bersikap jujur setiap saat dalam keadaan apa pun, tidak hanya selama berada di Taman Kanak-kanak.

Evaluasi Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Pontianak

Setiap pelaksanaan pembelajaran di kelas guru selalu melakukan evaluasi. Seperti yang dikemukakan oleh Edi Suardi (dalam Sardiman 2011:15), “sebagai alat penilaian hasil pencapaian tujuan dalam pengajaran, evaluasi harus dilakukan secara terus menerus. Evaluasi tidak hanya sekedar menentukan angka keberhasilan belajar tetapi lebih penting adalah sebagai dasar untuk umpan balik (feed back) dari proses interaksi edukatif yang dilaksanakan”.Begitu pula halnya dengan kegiatan pembelajaran pada permainan congklak yang guru berikan untuk menanamkan kejujuran kepada anak-anak. Ketika akhir kegiatan pembelajaran guru dan anak bersama melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan serta menyusun rangkuman secara bersama. Guru dan anak bercakap-cakap tentang pembelajaran yang telah di laksanakan, dan guru pun memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa yang telah dipelajari selama satu hari ini. Dengan adanya evaluasi tersebut dapat melatih daya ingat anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Melalui hasil evaluasi dapat menjadikan tolak ukur guru dalam memberikan penilaian dalam mengisi lembar rencana kegiatan harian (RKH) dan menjadi hasil pencapaian anak dengan apa yang telah dipelajari. Dari hasil evaluasi dalam kegiatan permainan congklak yang guru berikan, anak-anak dapat dengan leluasa dan santai dalam menceritakan apa yang telah mereka pelajari. Dari hasil evaluasi tersebut terdapat anak yang tidak menyelesaikan permainan, dan terdapat pula yang berbuat curang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwamenanamkan kejujuran melalui permainan congklak yaitu dengan mengajak anak bermain bersama dan membimbing anak selama permainan berlangsung dengan mendekati mereka secara bergantian untuk menumbuhkankebiasaan berkata jujur dan bersikap jujur pada anak.

Secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut:(1). Perencanaan pembelajaran menanamkan kejujuran melalui permainan congklak yang dibuat oleh guru terdiri dari komponen-komponen yaitu: perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main atau media, penggunaan metode yang tepat, serta membuat penilaian hasil pembelajaran.(2). Pelaksanaan menanamkan kejujuran melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun.

Hal ini dibuktikan dari hasil observasi selama proses pelaksanaan permainan. Dimana anak mulai berkembang dengan baik melalui bimbingan guru selama proses permainan berlangsung. (3). Evaluasi menanamkan kejujuran melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun dilakukan melalui tanya jawab dengan siswa, dengan mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan di atas, penulis memberikan beberapa saran. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut: (1). Dalam pembuatan perencanaan pembelajaran, guru diharapkan lebih mempertimbangkan dalam menentukan kegiatan atau permainan untuk anak agar terkesan tidak monoton dan membosankan. Sehingga mereka dapat belajar lebih banyak dan mendapatkan pengalaman yang berbeda-beda disetiap permainannya serta berbagai aspek perkembangan anak dapat tercapai sesuai usia dan tugas perkembangannya. (2). Guru harus melakukan interaksi dengan semua anak dari awal sampai akhir pembelajaran. Dengan adanya interaksi ini, guru dapat memberikan penanaman perilaku positif pada anak. (3). Pengelolaan lingkungan kelas yang kondusif sangat penting untuk dilakukan guru karena ini akan mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Guru dapat membuat anak merasa nyaman berada di kelas. (4). Gaya mengajar guru sebaiknya bervariasi ketika berinteraksi dengan anak karena ini dapat mempermudah guru dalam memberikan penanaman perilaku positif pada anak. (5). Guru dapat memvariasikan media dalam pembelajaran menanamkan kejujuran pada anak di kelas. (6). Pengadaan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara memaksimalkan kreativitas guru dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirulloh, Syarbini. (2012). *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta: as@-Prima Puataka
- Brewer, Jo Ann. (2007). *Introduction to Early Childhood Education: Preeschool Through Primary Grades*. USA: Libraries of Congress Cataloging.
- B.F.F, Montolalu. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta: Depdiknas
- Keen, Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita
- Masitoh. (2004). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Muhammad, Fadillah dan Lilif, Mualifatul Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Nusa, Putra dan Ninin Dwilestari. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT RajaGrafindo: Bandung
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Megawangi, Ratna. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Umi, Chulsum dan Windy Novia. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- Yuliani Nursani, Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang