

PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI

Yosevin Evi, M. Syukri, Indri Astuti

PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email:yos.3.6.1974@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi adanya temuan dimana anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak terdapat 12 anak yang sering menangis jika kalah dalam permainan, 15 orang anak sering kali berbohong dan tidak mau mengakui jika curang dalam permainan, dan 16 orang anak suka berbuat curang dalam permainan, sehingga sering menimbulkan perkelahian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui permainan rakyat. Subjek penelitian satu guru dan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 orang. Hasil analisa data menunjukkan bahwa tingkat persentase aktivitas peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat mencapai 80% dan menunjukkan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: perilaku jujur, permainan rakyat, anak usia 5-6 tahun.

Abstract: This research is motivated their findings where children aged 5-6 years in preschool early childhood Dipasidi the District Overseer Porcupine District there are 12 children who often cry if you lose in the game, 15 children often lie and do not want to admit if cheating in the game, and 16 people child likes to cheat in the game, so it is often menimbulkan fights. This study aimed to describe the increase in people's honest behavior through the game at 5-6 years old children in early childhood Dipasidi the District Overseer Porcupine District. Research is a form of class action through folk games. The research subject of the teachers and children aged 5-6 years who numbered 20 people. The results of data analysis showed that the highest percentage increase in the activity of honest behavior through folk games reached 80% and shows very good criteria.

Keywords: honest behavior, folk games, children aged 5-6 years.

Salah satu karakter baik adalah perilaku jujur, berdasarkan indikator pembangunan karakter menurut Najib Sulhan *dalam* Zainal Aqib (2012:3-4), definisi jujur adalah : (1) apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan, (2) hati dan ucapannya sama, dan (3) apa yang dikatakannya benar. Sementara menurut Zainal Aqib (2012:42) jujur merupakan salah satu nilai-nilai karakter dimana jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Karena begitu pentingnya pembentukan karakter terhadap anak-anak didik, dapat dilihat dari komitmen nasional tentang

perlunya pendidikan karakter. Secara imperatif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 3 undang-undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pendidikan karakter dalam Zainal Aqib (2012:24), dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik itu dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Mengingat begitu pentingnya pendidikan karakter khususnya perilaku jujur dimiliki dalam pribadi seseorang, maka penanaman perilaku jujur harus dimulai sejak anak usia dini. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:54) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis, sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari (Montessori dalam Yuliani Nurani Sujiono, 2009:54). Dari definisi anak usia 5-6 tahun menurut pendapat tersebut, maka PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak adalah anak usia dini yang mengalami masa keemasan dalam perkembangannya. Peningkatan perilaku jujur sangatlah tepat dilakukan pada anak usia tersebut, mengingat pada masa inilah anak siap menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan. Salah satu stimulasi dan upaya pendidikan karakter yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini adalah melalui bermain. Karena bermain adalah hal yang mendatangkan rasa senang dan gembira, tanpa paksaan (suka rela), dimana lebih terfokus pada proses.

Permainan rakyat menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan turun temurun, serta mempunyai banyak variasi. Pada umumnya permainan rakyat dimainkan secara kolektif. Karena dimainkan secara bersama-sama permainan rakyat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerjasama, saling mendukung, saling percaya, dan saling menolong, serta membangun kepercayaan diri. Permainan rakyat biasanya dimainkan di area terbuka seperti di luar rumah, di halaman atau di lapangan. Bahan atau media bermain diambil dari

alam atau lingkungan sekitar, karena karakteristik permainan rakyat membuat anak-anak memiliki kedekatan dengan alam dan semangat untuk menjaga lingkungan. Permainan rakyat menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetensi secara sehat, kesabaran, kerukunan, sportifitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan demikian, ketika bermain permainan rakyat dengan sendirinya anak-anak telah belajar nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakternya. Permainan rakyat anak-anak sarat dengan gerakan, seperti melompat, berlari, berjalan dengan alat, atau gerakan tangan. Juga melibatkan anak dalam proses pembuatan mainan. Gerakan-gerakan dan aktivitas ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Berdasarkan pengamatan pendahuluan yang peneliti lakukan terdapat permasalahan perilaku jujur dalam penerapan kegiatan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak, diperoleh data sementara yaitu dari 20 anak, masih terdapat 12 anak yang sering menangis jika kalah dalam permainan (60%), 15 anak seringkali berbohong dan tidak mau mengakui jika curang dalam permainan (75%), dan 16 anak suka berbuat curang dalam permainan (80%), sehingga sering menimbulkan perkelahian. Sedangkan guru belum menggunakan metode bermain dengan memanfaatkan permainan rakyat sebagai bagian dari muatan lokal dalam penerapan pembelajaran. Untuk memecahkan masalah pendidikan karakter khususnya perilaku jujur pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak, guru akan memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan permainan rakyat. Upaya perbaikan pembelajaran tersebut akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Alasan peneliti menggunakan metode bermain dalam PTK ini adalah karena bermain merupakan kegiatan yang bersifat volunter (sukarela), spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, dan fleksibel (Solehudin, 1996).

Perilaku jujur menurut Zainal Aqib (2012:42) merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri, maupun orang lain. Sementara Najib Sulhan *dalam* Zainal Aqib (2012:4) berpendapat bahwa perilaku jujur adalah : (1) apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan, (2) hati dan ucapannya sama, dan (3) apa yang dikatakannya benar. Sedangkan menurut Abdullah Gymnastiar (2013:58) perilaku jujur adalah lawan dari bohong. Dalam bahasa Arab, jujur diistilahkan dengan *shidqu* yang artinya adalah ucapan yang bisa diterima kebenarannya. Ngainun Naim (2012:132) secara harfiah perilaku jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Perilaku jujur merupakan nilai penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Jujur tidak hanya diucapkan, tetapi juga harus dicerminkan dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku jujur adalah suatu perilaku seseorang yang mencerminkan apa adanya, tidak menambah dan tidak mengurangi suatu ucapan apabila terucap kepada orang lain, bertindak sesuai aturan norma yang berlaku dengan kata lain tidak curang dalam tindakan dan sepele hati dalam pekerjaan.

Menurut James Danandjaja (1987), permainan rakyat adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan rakyat adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk, meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar faktanya, permainan rakyat tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan rakyat merupakan permainan yang dimainkan secara kolektif dalam tahapan perkembangannya bermain kerjasama dalam bermain atau dengan aturan (*cooperative or organized supplementary play*). Parten dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:148) dalam permainan kooperatif anak bermain bersama lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Bermain secara kooperatif, anak secara aktif menggalang hubungan dengan anaklain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian tindakan kelas yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus selama kegiatan penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan bentuk deskriptif. Bentuk deskriptif, yaitu peneliti ingin menggambarkan/melukiskan/ memaparkan secara faktual dan objektif mengenai peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak. Agar dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta mendapatkan data yang mendalam dari fokus penelitian, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Imam Gunawan (2013:82), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Sedangkan penelitian kualitatif menurut Flick dalam Imam Gunawan (2013:81) ialah *specific relevance to the study of social relations, owing to the fact of the pluralization of life worlds*. Penelitian Kuantitatif menurut Watson dalam Imam Gunawan (2013:45) merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah (*scientific inquiry*) yang didasari oleh filsafat positivisme logikal (*logica positivism*) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika kebenaran, hukum-hukum, dan prediksi. Fokus penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas dan memilih permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan pada instrumen penilaian perkembangan anak dan panduan wawancara, sementara untuk lembar penilaian kemampuan guru dan persentase perkembangan anak dilakukan pendekatan kuantitatif.

Alasan peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan perilaku jujur melalui permainan rakyat. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru dan dua puluh anak, dalam hal ini disposisikan sebagai subjek penelitian karena anak usia 5-6 tahun tersebut dinilai memiliki hambatan dalam peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain, kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain, dan kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong).

Penelitian ini dirancang melalui siklus PTK dengan menggunakan 2 siklus (1 siklus 2 kali pertemuan). Pada siklus I dan siklus II melalui permainan rakyat dibedakan pada jenis permainan yang dimainkan. Adapun kegiatan dalam pertemuan pada siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : 1) Perencanaan tindakan adalah membuat rencana pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), didalamnya terkait dengan persiapan materi atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan melalui permainan tradisional, 2) Pelaksanaan tindakan, yaitu pelaksanaan dari rencana yang telah disusun, dimana guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran, 3) Observasi (pengamatan), yakni pelaksanaan pembelajaran dilihat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dan 4) Tahap refleksi merupakan evaluasi kelemahan dan kekurangan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi kemudian dianalisis sehingga memperoleh kesimpulan apakah terjadi perubahan dalam proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh dari hasil pembelajaran apakah sudah memuaskan atau belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penilaian peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi anak. Jumlah anak di kelompok B yang merupakan subjek penelitian dalam skripsi ini sebanyak 20 orang anak. Tingkat perilaku jujur melalui permainan rakyat, yaitu : kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain, kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain, dan kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) dapat dilihat pada tiap siklus dan pertemuan.

Siklus 1 pertemuan 1, untuk mengetahui peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat dilakukan observasi aktivitas anak. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Hasil Observasi Anak Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Aspek yang Dinilai	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain	6	30	5	25	8	40	1	5
2.	Kemampuan anak dalam menerima kekalahan setelah bermain	7	35	12	60	1	5	0	0
3.	Kemampuan anak dalam berkata jujur (tidak berbohong)	1	5	11	55	4	20	4	20

Berdasarkan pada Tabel 1 diketahui peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (30%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (25%), Berkembang Sesuai

Harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak (40%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (5%). Kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (35%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 12 orang anak (60%), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang anak (5%). Tidak seorangpun anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (5%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 11 orang anak (55%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (20%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (20%).

Siklus 1 pertemuan 2, hasil observasi yang peneliti lakukan pada siklus 1 pertemuan 2 ini untuk menindaklanjuti kelemahan yang terjadi pada anak khususnya peningkatan kemampuan perilaku jujur melalui permainan rakyat. Adapun hasil kegiatan anak dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2
Hasil Observasi Anak Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Aspek yang Dinilai	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain	0	0	5	25	12	60	3	15
2.	Kemampuan anak dalam menerima kekalahan setelah bermain	0	0	6	30	14	70	0	0
3.	Kemampuan anak dalam berkata jujur (tidak berbohong)	0	0	5	25	12	60	3	15

Berdasarkan pada Tabel 2 diketahui peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (25%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 12 orang anak (60%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (15%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB). Kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (30%) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 14 orang anak (70%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (25%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 12 orang anak (60%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (15%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB).

Siklus 2 pertemuan 1, hasil observasi terhadap aktivitas anak mengenai peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan 1 adalah untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan pada siklus 1 pertemuan 2. Adapun hasil observasi kegiatan anak dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3
Hasil Observasi Anak Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Aspek yang Dinilai	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain	0	0	1	5	8	40	11	55
2.	Kemampuan anak dalam menerima kekalahan setelah bermain	0	0	0	0	14	70	6	30
3.	Kemampuan anak dalam berkata jujur (tidak berbohong)	0	0	0	0	6	30	14	70

Berdasarkan pada Tabel 3 diketahui peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak

curang) saat bermain Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak (40%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 11 orang anak (55%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB). Kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 14 orang anak (70%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (30%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (30%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 14 orang anak (70%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

Siklus 2 pertemuan 2, observasi yang peneliti lakukan pada siklus 2 pertemuan 2 ini untuk menindaklanjuti kelemahan yang terjadi pada anak khususnya dalam peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4
Hasil Observasi Anak Siklus 2 Pertemuan 2

No.	Aspek yang Dinilai	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain	0	0	0	0	5	25	15	75
2.	Kemampuan anak dalam menerima kekalahan setelah bermain	0	0	0	0	4	20	16	80
3.	Kemampuan anak dalam berkata jujur (tidak berbohong)	0	0	0	0	4	20	16	80

Berdasarkan pada Tabel 4 diketahui peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (25%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 orang anak (75%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (20%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 16 orang anak (80%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (20%) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 16 orang anak (80%). Tidak seorangpun anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan disajikan sebelumnya, maka peneliti memberi ulasan sesuai dengan masalah khusus, yaitu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak.

Menurut Masitoh (2007:4.4) perencanaan pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan apa yang akan dilakukan oleh guru dan anak agar tujuan tercapai, Sedangkan menurut Saleh dan Wismiarti (2010:69) rencana pembelajaran adalah sebuah rencana belajar untuk mengalirkan materi-materi yang telah dipilih dengan metode-metode yang diorganisasikan ke dalam serangkaian kegiatan serta prosedur kerja. Dalam skripsi ini metode yang digunakan bermain permainan rakyat. Perencanaan pembelajaran dapat disimpulkan adalah hal-hal yang harus dilakukan oleh guru sebelum

melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam perencanaan pembelajaran, guru memilih beberapa permainan rakyat yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Permainan rakyat yang disiapkan bertujuan agar apa yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai, diantaranya : permainan unyar jumprit, permainan engkeng, permainan tabak kaleng, dan permainan kapet balon. Perencanaan pembelajaran permainan rakyat untuk meningkatkan perilaku jujur pada usia anak 5-6 tahun di Kelompok Bermain PAUD Dipasidi Sumsum Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dikategorikan baik, dalam hal ini penilaian terhadap pemilihan tema dan subtema, perumusan tujuan pembelajaran, memilih permainan rakyat, pemilihan bahan main, metode pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Dengan demikian, pada perencanaan pembelajaran kemampuan guru sesuai dengan pendapat Masitoh (2007:4.4) dan pendapat Saleh dan Wismiarti (2010:69).

Menurut Tangyong dkk (2009:6) adapun pelaksanaan proses belajar mengajar yaitu pengorganisasian kelas, penggunaan sarana belajar mengajar, melakukan kegiatan belajar mengajar dengan susunan bermain yang mendukung (kegiatan awal, inti, dan penutup). Dalam melaksanakan suatu pembelajaran, diperlukan langkah-langkah yang harus ditempuh guru, begitu juga kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perilaku jujur melalui permainan rakyat. Berdasarkan penataan lingkungan main yang dipaparkan di atas, guru menyiapkan ruang bermain yang sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan permainan rakyat yang aman bagi anak, demikian pula halnya media yang digunakan juga aman bagi anak dan mudah digunakan. Selama kegiatan permainan rakyat berlangsung, guru lebih berperan sebagai motivator yang memberikan arahan saat dibutuhkan selama kegiatan berlangsung tanpa mengurangi makna dan tujuan bermain. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan rakyat dalam meningkatkan perilaku jujur pada usia anak 5-6 tahun di Kelompok Bermain PAUD Dipasidi Sumsum Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dikategorikan baik, dalam hal ini guru melakukan beberapa kegiatan diantaranya : kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan pendapat Tangyong dkk (2009:6) dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009.

Menurut Zainal Akib (2012:42), perilaku jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan baik pada diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan Najib Sulhan *dalam* Zainal Aqib (2012:4) berpendapat bahwa perilaku jujur adalah apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan, hati dan ucapannya sama, dan apa yang dikatakannya benar. Menurut Abdullah Gymnastiar (2013:58) perilaku jujur adalah lawan dari bohong. Dalam bahasa Arab, jujur diistilahkan dengan shidqu yang artinya adalah ucapan yang bisa diterima kebenarannya. Sedangkan Ngainun Naim (2012:132) berpendapat bahwa secara harfiah perilaku jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Berdasarkan hasil penilaian perkembangan perilaku jujur anak, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang sangat baik dari setiap pertemuan pada tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dengan aspek penilaian : a) kemampuan anak menunjukkan

perilaku jujur (tidak curang) saat bermain, b) kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain, dan c) kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong). Adapun hasil kegiatan menunjukkan perkembangan perilaku jujur anak berkembang sangat baik, yaitu mencapai delapan puluh persen pada akhir pertemuan, dimana menurut Arikunto (2008:29) hasil prosesntase dikatakan sangat baik apabila mencapai delapan puluh persen hingga seratus persen. Perkembangan anak dalam berperilaku jujur terlihat pada permainan rakyat yang dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran, dimana dalam kegiatan tersebut permainan rakyat dilakukan sebanyak empat kali pada keempat kali pertemuan. Pada penelitian tindakan kelas ini, terdapat hasil temuan yang menunjukkan bahwa perilaku jujur anak terlihat saat mereka bermain secara individual dalam satu kelompok, sementara untuk permainan yang melibatkan anak dalam satu tim perilaku jujur tidak berkembang dengan baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, mengenai perilaku jujur anak dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Zainal Akib (2012:42) dan Najib Sulhan *dalam* Zainal Aqib (2012:4). Sedangkan pendapat Abdullah Gymnastiar (2013:58) dan Ngainun Naim (2012:132) hanya sebagian yang sesuai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak mengenai peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa pelaksanaan penelitian mengacu pada permendiknas nomor 58 tahun 2009 dan diterapkan dengan baik. Sedangkan secara khusus dapat disimpulkan : (1) Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dalam bentuk instrumen penilaian aktifitas anak dan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) dinilai baik, (2) Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak dinilai baik dan sesuai dengan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada permendiknas nomor 58 tahun 2009 dan dinilai baik, dan (3) Peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dipasidi Kecamatan Mandor Kabupaten Landak yang terbagi dalam tiga aspek penilaian dari siklus I pertemuan I sampai siklus II pertemuan II, yaitu : kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat bermain terjadi peningkatan yang signifikan dan dinilai baik, kemampuan anak menerima kekalahan setelah bermain terjadi peningkatan secara fluktuatif dan dinilai baik, dan kemampuan anak berkata jujur (tidak bohong) terjadi peningkatan secara fluktuatif dan dinilai baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Peran guru dalam hal ini adalah kemampuan dalam menjelaskan dan mendemostrasikan cara anak melakukan permainan sehingga tujuan dari

pembelajaran dapat tercapai maksimal. Kemampuan guru dalam penguasaan aturan permainan harus lebih ditingkatkan agar dapat memberikan penjelasan dan pemahaman yang lebih baik kepada anak, 2) Perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan guru diharuskan sesuai dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan diterapkan dengan baik, sehingga proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dan 3) Untuk meningkatkan kemampuan perilaku jujur melalui permainan rakyat pada anak usia 5-6 tahun, ada baiknya seorang guru dalam menerapkan pembelajaran melalui metode yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik anak, dengan kata lain anak lebih senang dan menggemari permainan yang dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Gymnastiar. (2013). *Membangun Karakter Baku*. Bandung: SMS Tauhid Publishing.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Imam Gunawan. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngainum Naim. (2012). *Character Building*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Yuliani Nuarani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Ideks.
- Zainal Aqib. (2012). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

**PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI
PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:

YOSEVIN EVI
NIM F54211061



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI
PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

YOSEVIN EVI
NIM F54211061

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. M. Syukri, M.Pd
NIP 19580505 198603 1 004

Dra. Indri Astuti, M.Pd
NIP 19580922 198602 2 001

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan IP

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 19680316 199403 1 014

Dr. M. Syukri, M.Pd
NIP. 19580505 198603 1 004