

IMPLEMENTASI *CHARACTER'S SNAKES AND LADDERS GAME* UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dita Primashanti Koesmadi¹⁾, Elisa Novie Azizah
PG-PAUD, STKIP Modern Ngawi
email : dita.prima23@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia 5-6 tahun dengan penerapan *character's snakes and ladders game* (permainan ular tangga karakter). *Character's snakes and ladders game* merupakan pengembangan dari permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis and Mc.Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun (Kelompok B) TK Dharma Wanita Purwosari berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Character's snakes and ladders game* mampu meningkatkan pendidikan karakter anak usia 5-6 tahun. Penguatan karakter mampu ditingkatkan melalui permainan yang menyenangkan bagi anak. Peningkatan pendidikan karakter dapat dilihat pada kondisi awal kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 33,3% (5 anak), pada siklus I meningkat menjadi 53,3% (8 anak), siklus II meningkat menjadi 73,3% (11 anak) dan pada siklus III meningkat menjadi 93,3% (14 anak).

Kata Kunci : *character's snakes and ladders game*, karakter, anak usia 5-6 tahun

IMPLEMENTATION OF CHARACTER'S SNAKES AND LADDERS GAMES FOR IMPROVING CHARACTER IN CHILDREN 5-6 YEARS

This study aims to improve the character education of children aged 5-6 years with the application of character's snakes and ladders game. Character's snakes and ladders game is the development of the ladder snake game. This type of research is collaborative classroom action research. The research model used refers to the Kemmis and Mc.Taggart model. The subjects of this study are children aged 5-6 years (Group B) TK Dharma Wanita Purwosari amounted to 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. Data collection is done through observation. Data analysis techniques using qualitative and quantitative descriptive techniques. This study shows that the implementation of Character's snakes and ladders game can improve character education of children aged 5-6 years. Strengthening the character can be improved through games that are fun for the child. The improvement of character education can be seen from the initial condition of Expectancy and Very Good Developing reached 33.3% (5 children), in the first cycle increased to 53.3% (8 children), cycle II increased to 73.3% (11 children) and in the third cycle increased to 93.3% (14 children).

Keywords: *character's snakes and ladders games*, characters, children aged 5-6 years

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi masa depan bagi suatu bangsa. Dikatakan sebagai investasi masa depan karena dalam era globalisasi sekarang ini, setiap bangsa yang besar diukur berdasarkan sumber daya manusianya. Hal tersebut karena pendidikan secara hakiki menjadi bagian yang tidak terpisahkan oleh kebutuhan dasar manusia. Sehingga sangat penting pembekalan pendidikan sejak dini. Pendidikan yang dilakukan sejak usia dini namun hanya mementingkan kecerdasan tanpa diimbangi dengan karakter yang baik, dapat berakibat buruk. Akibat buruk tersebut diungkapkan oleh (Suyadi,2013) yang berpendapat bahwa Indonesia tengah mengalami krisis karakter. Hal tersebut dibuktikan dengan contoh maraknya kasus korupsi yang terjadi di Indonesia, bahkan pelaku korupsi merupakan tokoh yang dianggap panutan atau pemimpin rakyat. contoh lain di bidang pendidikan akibat terjadinya krisis karakter yaitu maraknya tawuran antar pelajar, pembohongan dan pembangkangan terhadap orang tua dan guru, kecurangan ketika ujian, penyalahgunaan narkoba, dan pergaulan bebas di kalangan pelajar. krisis karakter yang terjadi di kalangan anak, menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) kekerasan yang terjadi pada anak pada tahun 2013 sebanyak 4311 kasus dan meningkat tajam pada tahun 2014 sebanyak 5066 kasus kekerasan pada anak

(<http://www.kpai.go.id,2014>). Contoh-contoh tersebut merupakan sebagian kecil akibat kurangnya pendidikan karakter terhadap anak.

Maraknya krisis karakter yang terjadi di Indonesia, pendidikan karakter pada anak usia dini sangat penting dilakukan, karena usia dini merupakan tolak ukur dan fondasi terbentuknya karakter seseorang. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak usia dini yaitu nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Melihat hasil observasi di lapangan yaitu di Kelompok B TK Dharma Wanita Desa Purwosari, diperoleh hasil bahwa karakter anak kelompok B masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi sebesar 33,3 % atau anak yang memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) baru 5 anak dari jumlah total 15 anak. Berdasarkan hasil tersebut tertarik untuk mengembangkan nilai karakter anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Purwosari melalui implementasi *character's snake and ladders game*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaboratif, yaitu penelitian tindakan kelas yang melibatkan kerjasama dengan guru-guru TK Dharma Wanita Desa Purwosari. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan setiap siklus terdiri dari dua kali tatap muka. Model penelitian ini mengacu pada model Kemmis and Mc. Taggart. Penelitian model ini terdiri dari empat tahap dalam satu siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Suharsimi,2008).

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat permainan ular tangga karakter, yaitu papan ular tangga karakter, dadu, dan orang-orangan untuk memainkan ular tangga. Sedangkan instrumen untuk melihat hasil penelitian menggunakan lembar observasi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi tahun ajaran 2017/2018 semester genap yaitu bulan Januari-Februari 2018. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sebanyak 15 anak dengan rincian 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Serta penelitian ini dibantu oleh 1 guru kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan dua kali tatap muka dengan menerapkan permainan ular tangga karakter (*character's snake and ladders game*) untuk meningkatkan nilai karakter anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi. Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, maka nilai karakter yang diteliti oleh peneliti difokuskan pada nilai karakter religius, disiplin, percaya diri, kreatif, tanggung jawab, mandiri, dan jujur.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penerapan *character's snake and ladders game* terhadap peningkatan nilai karakter pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi diperoleh nilai awal (*pre test*) dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 33,3 % (5 anak dari total 15 anak). Setelah diberikan *treatment* yaitu penerapan *character's snake and ladders game* terhadap peningkatan nilai karakter pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) diperoleh hasil dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus pertama sebesar 53,3% yaitu 8 anak, kemudian mengalami peningkatan sebesar 73,3% yaitu 11 anak pada siklus kedua, serta mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ketiga yaitu sebesar 93,3% atau 14 anak dari total 15 anak. Observasi/pengamatan perkembangan nilai karakter anak, dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari, diluar kegiatan penerapan *character's snake and ladders game*.

Hasil penelitian dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

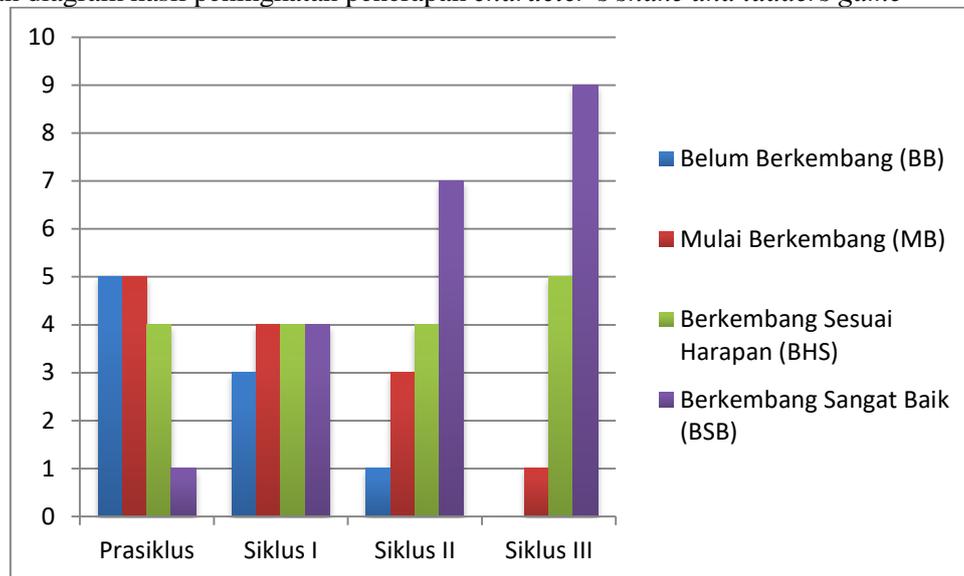
Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan *character's snake and ladders game*

Siklus	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai	Berkembang Sangat Baik	Total
--------	------------------	------------------	-------------------	------------------------	-------

	(BB)	(MB)	Harapan (BHS)	(BSB)	
Prasiklus	5	5	4	1	15
Siklus I	3	4	4	4	15
Siklus II	1	3	4	7	15
Siklus III	0	1	5	9	15

(Harun,2014)

Sedangkan diagram hasil peningkatan penerapan *character's snake and ladders game*



Gambar 1. Diagram hasil penerapan *character's snake and ladders game*

Hasil penelitian penerapan *character's snake and ladders game* untuk meningkatkan nilai karakter anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi yang dilakukan oleh peneliti yaitu diperoleh hasil dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus pertama sebesar 53,3% yaitu 8 anak, kemudian mengalami peningkatan sebesar 73,3% yaitu 11 anak pada siklus kedua, serta mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ketiga yaitu sebesar 93,3% atau 14 anak dari total 15 anak. Berdasarkan hasil tersebut diatas, sesuai dengan pendapat para ahli bahwa permainan ular tangga mengajarkan peserta didik belajar secara menyenangkan, selain itu juga melatih peserta didik tentang sikap jujur dan tahu aturan (Rifa,2012). selain itu, pendapat lain mengungkapkan bahwa permainan ular tangga memiliki tiga tujuan, yaitu (1) melatih peserta didik dalam bekerja sama dengan kelompok, (2) melatih peserta didik dalam menjawab soal pengetahuan umum, (3) dan meningkatkan kekuatan fisik dan mental peserta didik (Jamil,2009).

Pendapat lain menjelaskan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kerjasama antar teman dan percaya diri peserta didik (Hargiah,2013). Selain itu, Sriningsih (2009) berpendapat bahwa permainan ular tangga yang diberikan pada anak usia 5-6 tahun mampu menstimulus berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Nafiah (2014) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa permainan ular tangga mampu mengembangkan kedisiplinan, mengikuti aturan, motivasi belajar dan sosialisasi dengan orang lain.

PENUTUP

Penerapan *character's snake and ladders game* untuk meningkatkan nilai karakter anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi yang dilakukan oleh peneliti yaitu diperoleh hasil dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus pertama sebesar 53,3% yaitu 8 anak, kemudian mengalami peningkatan sebesar 73,3% yaitu 11 anak pada siklus kedua, serta mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ketiga yaitu sebesar 93,3% atau 14 anak dari total 15 anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *character's snake and ladders game*

terbukti efektif meningkatkan nilai karakter anak usia 5-6 tahun (kelompok B) TK Dharma Wanita Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi.

Dalam penelitian ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dalam terselesainya penelitian ini. Pertama, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua dan Dosen STKIP Modern Ngawi yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Kedua, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru TK Dharma Wanita Desa Purwosari yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Suharsimi,A. (2008). *Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hargiah,A.P. (2013). Pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar. *Artikel Penelitian*, 1-13(1).
- Harun,R. (2014). *Pengembangan instrumen asesmen anak usia dini*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Jamil,S. (2009). *101 games cerdas dan kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Kpai.(2014). Kasus kekerasan anak. <http://www.kpai.go.id>. Diunduh pada 24 Januari 2018.
- Nafiah,N.R. (2014). Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas IIIA SDN nogopuro sleman. *journal.student.uny.ac.id*. Diunduh 24 Januari 2018.
- Rifa,I. (2012). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Sriningsih,N. (2008). *Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung: Rosda