

## Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter

Tri Atmaji  
SD Negeri Pragak Semanu  
[itr\\_ija@yahoo.co.id](mailto:itr_ija@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran interaktif untuk memperkuat pendidikan karakter. Pendidikan karakter mengarahkan anak mengenai budi pekerti luhur dan hal ini berisi tentang nilai-nilai religius, kejujuran, sopan santun, kerjasama/kegotong-royongan, sportivitas/kedisiplinan, dan lain-lain. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informannya yaitu kepala sekolah, guru dan peserta didik. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosedur dalam penelitian meliputi, penentuan sumber, pengumpulan data, analisis data, perbaikan, dan pelaporan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk pengecekan keabsahan data dilakukan dengan kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan media interaktif sebagai salah satu sarana pembelajaran. Permainan tradisional bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya religius, kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi, dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak.

**Kata kunci:** media pembelajaran, interaktif, permainan tradisional, karakter

**Abstract:** *This research aims to describe the use of traditional games as interactive learning media to strengthen character education. Character education directs children to noble character and this contains about religious values, honesty, courtesy, cooperation / mutual cooperation, sportsmanship/discipline, and others. This research is a descriptive study with a qualitative approach. The information is the principal, teachers and students. Data collection methods include interviews, observation, and documentation. The procedures in the study include, determining the source, data collection, data analysis, improvement, and reporting. Data analysis was performed by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. To check the validity of the data is done with credibility, dependability, and confirmability. The results showed that traditional games are interactive media as a learning tool. Traditional games are beneficial for health, fitness and child development, there are also positive values contained in traditional games such as religious, honesty, cooperation, sportsmanship, help, responsibility, discipline and much more, where these things can be building a child's character.*

**Keyword:** *learning media, interactive, traditional games, characters*

## **Pendahuluan**

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Dengan bermain banyak manfaat yang dapat diperoleh anak misalnya, anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri.

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Menurut Setiya Yunus Saputra (2017: 92) permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental.

Permainan tradisional diharapkan dapat digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai karakter. Menurut Komara (2014) media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang digunakan oleh guru/fasilitator pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Mulyasa dalam Fadlillah (2014:44) pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang berperilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun sayangnya seiring perkembangan zaman yang semakin modern permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu dan mengenal permainan tradisional. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih permainan melalui *game online* atau melalui *gadget* mereka.

## **Metode Penelitian**

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama bulan Agustus 2019. Tempat penelitian adalah di TK ABA Karangjajen Yogyakarta.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah permainan tradisional yang dilaksanakan pada pembelajaran kelas A3 TK ABA Karangjajen Yogyakarta yang berjumlah 15 peserta didik. Alasan memilih subjek tersebut karena TK merupakan lembaga formal yang masih menekankan permainan dalam pembelajarannya.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan permainan tradisional yang dilaksanakan di luar ruangan (outdoor) setiap awal pelajaran sebelum pelajaran dalam kelas di TK ABA Karangjajen Yogyakarta merupakan media pembelajaran interaktif untuk memperkuat pendidikan karakter. Permainan ini merupakan bagian dari kegiatan yang dilakukan sebelum mengikuti pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan secara bersama antara guru dan peserta didik.

### Prosedur

1. Menentukan informan dalam penelitian, Informan dalam penelitian ini adalah Kepala TK, guru, dan peserta didik di TK ABA Karangjajen Yogyakarta
2. Pengumpulan data: terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data, tetapi yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara dengan informan untuk memperoleh data mengenai penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di TK tersebut. Peneliti juga melakukan observasi langsung di TK ABA Yogyakarta untuk mendapatkan informasi mengenai media permainan yang digunakan dalam pembelajaran di TK tersebut. Selain itu dalam penelitian juga menggunakan teknik dokumentasi untuk menghimpun dan memperoleh doumeen-dokumen pendukung yang merupakan bukti fisik penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran. Alasan penggunaan teknik dokumentasi ini adalah sebagai bukti penguatan dari keterangan-keterangan yang diperoleh dalam wawancara dan observasi serta sebagai bahan analisis mengenai penggunaan media permainan dalam pembelajaran yang intraktif. Dokumen yang dijadikan sumber antara lain berupa profil sekolah, visi dan misi, kurikulum, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
3. Analisis data: setelah data terkumpul peneliti dapat mulai mengagregasi, mengorganisasi, dan mengklasifikasi data menjadi unit-unit yang dapat dikelola. Agregasi merupakan proses mengabstraksi hal-hal khusus menjadi hal-hal umum guna menemukan pola umum data. Data dapat diorganisasi secara

kronologis, kategori atau dimasukkan ke dalam tipologi. Analisis data dilakukan sejak peneliti di lapangan, sewaktu pengumpulan data dan setelah semua data terkumpul atau setelah selesai dan lapangan.

4. Perbaikan (refinement): meskipun semua data telah terkumpul, peneliti melakukan penyempurnaan atau penguatan (reinforcement) data baru terhadap kategori yang telah ditemukan. Pengumpulan data baru mengharuskan peneliti untuk kembali ke lapangan dan barangkali harus membuat kategori baru, data baru tidak bisa dikelompokkan ke dalam kategori yang sudah ada.
5. Penulisan laporan: laporan hendaknya ditulis secara komunikatif, mudah dibaca, dan mendeskripsikan suatu gejala atau kesatuan sosial secara jelas, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami seluruh informasi penting. Laporan diharapkan dapat membawa pembaca ke dalam situasi kasus kehidupan seseorang atau kelompok.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga bentuk instrument penelitian yakni pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi. Pedoman-pedoman tersebut disusun secara sederhana yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Sumber data penelitian ini yaitu data yang berhubungan dengan penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Desain penelitiannya menggunakan desain etnografi. Teknik pengumpulan data digunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik adalah menguji keabsahan data dengan mengecek data yang diperoleh dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi pada seorang sumber dengan data permasalahan yang sama yaitu tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil *interview* langsung dengan informan yang dapat menunjang penelitian ini, yaitu kepala sekolah, guru dan peserta didik dicocokkan dengan hasil observasi dan dokumentasi yang dikumpulkan.

Dengan melihat sisi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, dapat dikembangkan suatu permainan sebagai media pembelajaran bagi anak untuk menguatkan pendidikan karakter. Melalui kajian literatur akan digali bagaimana proses permainan sebagai media pembelajaran anak di usia prasekolah ini. Dalam penjabarannya, Penjelasan awal diberikan mengenai rasionalisasi permainan dalam pengembangan pertumbuhan anak. Analisis urgensi dilanjutkan dengan fokus pada permainan pada pengembangan kecakapan sosial anak usia dini.

### **Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

TK ABA Karangkajen merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berdiri sejak tanggal 1 Agustus 1930 di Kota Yogyakarta dengan menempati areal tanah seluas ±1830 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan ± 650 m<sup>2</sup>. TK ABA Karangkajen terletak di Karangkajen, MG III/ 923, Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta.

Visi TK ABA Karangkajen adalah “Terbentuknya Peserta Didik yang Cerdas, Berbudaya, Kreatif dan Islami”. Sedangkan yang menjadi misinya adalah:

1. Memberikan informasi yang jelas kepada peserta didik sesuai tahap perkembangannya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan masalah sederhana untuk dipecahkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
3. Memberikan tugas sesuai kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan secara sederhana.
5. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan hasil karya secara leluasa.
6. Melatih peserta didik untuk menemukan hubungan antara informasi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.
7. Memberi contoh berbicara dan berperilaku santun dalam kehidupan sehari-hari.
8. Melatih peserta didik untuk melakukan ibadah praktis dalam kehidupan sehari-hari.
9. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dilapangan, menurut Kepala TK ABA Karangkajen penanaman nilai karakter merupakan hal yang sangat penting karena karakter adalah fondasi nantinya bagi kehidupan anak dimasa datang, agar nantinya anak mampu bersaing dan tidak terpengaruh oleh arus globalisasi atau perkembangan zaman yang negatif. Ini sejalan dengan visi dari TK ABA Karangkajen “Terbentuknya Peserta Didik yang Cerdas, Berbudaya, Kreatif dan Islami”. Dengan visi ini anak diharapkan mempunyai kecerdasan baik akademik maupun non akademik dan mampu menguasai ilmu pengetahuan yang selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman tetapi tidak meninggalkan nilai-nilai budaya ketimuran yang luhur dan tentu saja harus dilandasi dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas A3 TK ABA Karangkajen mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran nilai- nilai karakter bisa menggunakan media permainan tradisional. Ini sejalan dengan Silabus muatan lokal yang digunakan di TK ini. Dari silabus tersebut kemudian diturunkan ke

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa  
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”*

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

RPPM dan RPPH. Dalam RPPH secara jelas tercantum langkah-langkah kegiatan yang mencantumkan pelaksanaan kegiatan permainan tradisional.

Berdasarkan data yang diperoleh jenis permainan tradisional yang paling sering dimainkan oleh anak-anak Kelas A3 TK ABA Karangkajen adalah Kucing dan Tikus, Lintang Alihan, Jamuran, Gobak Sodor, dan Bentengan. Melalui permainan-permainan tradisional ini peserta didik memperoleh pengalaman gerak yang membuat tubuhnya menjadi bugar, suasana hati menjadi senang, juga terjadi interaksi sosial yang baik dengan teman-teman sebayannya.

Permainan tradisional kucing tikus merupakan kegiatan bermain anak sebelum pembelajaran dilakukan dikelas yaitu dilaksanakan pada pukul 08.00-08.30, dalam permainan tersebut melibatkan banyak pemain sehingga anak merasa senang, anak dapat berkejar-kejaran dan berinteraksi dengan lingkungannya. Ketika anak melakukan permainan tersebut secara tidak disadari dalam diri anak akan muncul nilai-nilai karakter seperti nilai sportif, jujur, percaya diri dan kreatif, karena anak berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

Berikut adalah cara permainan tradisional kucing tikus berdasarkan observasi dilapangan dalam tahap persiapan semua pemain berdoa sebelum permainan dimulai. Kemudian selanjutnya dalam tahap pelaksanaan semua pemain melakukan hompimpah, Lalu dua anak diakhir hompimpa melakukan pingsut untuk menjadi kucing dan tikus. Setelah selesai hompimpa atau mendapatkan pemain yang berperan menjadi tikus dan kucing semua pemain bergandeng tangan membuat kandang (lingkaran) kecuali kucing dan tikus.

Selama permainan kucing dan tikus, kelompok sebaya yang membentuk lingkaran berjalan berputar-putar untuk memisahkan pengambil peran kucing dari sekelompok pemain peran tikus. Mereka berjalan sambil menyanyikan lagu tradisional selama permainan sebagai berikut:

*Sopo to sing glothekan...* (siapa yang berisik)

*Jebul tikus gojekan...* (ternyata tikus sedang bercanda)

*Tikus-tikus mlayuo, kiyaine kucing teko...* (tikus-kikus larilah, si kucing datang)

Tikus menempatkan diri di dalam kandang sedangkan kucing berada di luar, kemudian pada saat hitungan ketiga aba-aba dimulai kucing mencari cara untuk menangkap tikus dengan cara menerobos masuk ke dalam kandang. Tikus berusaha menghindari mencari cara agar tidak tertangkap oleh kucing dan pemain kandang berusaha menghalang-halangi jalan agar kucing tidak bisa masuk ke dalam kandang untuk menangkap tikus. Sebaliknya pemain kandang membebaskan tikus untuk keluar masuk kandang, pemain kandang menjaga tikus dengan berjongkok, kucing berusaha melewati bawah gandingan tangan dan berdiri apabila kucing berusaha

melompati gandingan tangan. Permainan akan berakhir apabila tikus sudah tertangkap dan boleh berganti pemain.

Dari hasil observasi permainan tersebut diatas, iringan lagu yang dinyanyikan secara berulang-ulang dalam permainan merupakan pembangunan situasi sehingga dapat meningkatkan motivasi para peserta didik dalam bermain karena anak dapat merasakan pengalaman dalam permainan, anak-anak merasakan keberhasilan, kegagalan, penderitaan dan kesenangan sesuai dengan alur permainan. Syair pada lagu pada permainan tikus dan kucing berisi harapan agar tikus berhati-hati karena kucing telah datang untuk memangsanya.

Dalam permainan, keterlibatan guru dalam permainan tikus dan kucing dibedakan dalam dua kelompok, partisipan dan pengawas. Partisipan adalah guru yang terlibat langsung dalam permainan secara langsung, guru turut dalam kelompok lingkaran dan berputar seperti halnya peserta yang lain. Sedangkan guru pengawas berdiri di luar mengawasi jalan permainan tanpa terlibat langsung dalam permainan. Ia mengatur persoalan yang tidak dapat dikendalikan oleh guru partisipan selama permainan.

Guru pengawas dapat memberi intervensi dalam permainan setelah guru partisipan bersama-sama kelompok lingkaran tidak mampu memotivasi anak, yang tergabung dalam kelompok lingkaran itu sendiri, atau yang berperan menjadi tikus dan kucing menyimpang dari garis peraturan dalam permainan. Pengawas dapat mengeluarkannya dari permainan untuk sementara dan mendekati anak tersebut secara individual.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan nilai-nilai karakter yang terinternalisasi dalam permainan tradisional tikus dan kucing yaitu nilai jujur, nilai percaya diri, dan nilai kreatif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil temuan penelitian, melalui tabel dan uraian di bawah ini.

**Tabel 1. Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tikus dan Kucing**

No.	Teknik permainan tikus dan kucing	Nilai Karakter
1.	Berdo'a sebelum bermain	Religius
2.	Penjelasan aturan main	Rasa ingin tahu
3.	Anak berkumpul melakukan hompimpa untuk, mendapatkan peran menjadi kandang	Jujur
4.	Dua anak sisa hompimpa melakukan pingsut, untuk menentukan peran sebagai kucing atau tikus	Jujur

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa  
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

5.	Anak yang mendapat peran sebagai kandang, bergandeng tangan membuat lingkaran atau kandang	Tanggungjawab
6.	Kucing dan tikus menempatkan diri sesuai peran (kucing diluar kandang dan tikus didalam kandang) sebelum aba-aba permainan dimulai	Tanggungjawab
7.	Kucing mulai mengejar tikus saat aba-aba dimulai	Kerja keras
8.	Penjagaan kandang	Peduli sosial
9.	Pergantian tikus dan kucing setelah tikus tertangkap oleh kucing	Tanggungjawab
10.	Hompimpa kembali permainan dimulai dari awal	Jujur
11.	Berdo’a setelah bermain	Religius

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional masih diperlukan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter peserta didik. Dalam permainan tradisional tikus dan kucing dapat digunakan untuk menguatkan pendidikan nilai karakter. Nilai karakter yang muncul pada permainan tikus dan kucing yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, dan nilai peduli sosial.

Permainan tradisional merupakan permainan warisan budaya bangsa Indonesia yang sarat dengan penanaman nilai luhur. Melalui permainan tradisional ini dapat dijadikan *filter* atas dampak buruk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga perlu adanya sosialisasi dan pelestarian terhadap permainan tradisional secara berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., Alic, M. A. 2018. Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa, *Journal of Sport Science and Education*, Vol. 3, No. 2, 55-59
- Fadlillah, Muhamad dan Lilif. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Imas. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika pada Materi Barisan Bilangan dan Deret Sebagai Upaya Meningkatkan

---

ISBN: 978-602-53231-3-3

Prodi Magister Manajemen Pendidikan  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

336



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa  
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

- Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX-H SMP Negeri Unggulan Sindang Indramayu. Mathline, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.3, No.1, 47-64
- Komara, E. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Monica, R. 2018. *Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi
- Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Congklak* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, No.02, 343-358
- Saputra, S.Y. 2017. Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar, *Elementary School Education Journal*, Vol. 1 No.1, 85-94
- Sudrajat, dkk. 2015. *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Sivi Panggungharjo Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ukasyah Q.A.P dan Irfansyah. 2015. Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebenangan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. *Jurnal Sositologi*, Vol. 14, No. 2, 124-140
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, halaman 371-376