

## **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HOMPIMPA BERBANTUAN MEDIA OGOH-OGOHO TERHADAP NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 TK SARASWATI SUKAWATI**

Ida Ayu Made Putri Astiti<sup>1</sup>, I Nengah Suadnyana<sup>2</sup>, Luh Ayu Tirtayani<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan PG PAUD, <sup>2</sup>Jurusan PGSD  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: dayugek07@gmail.com<sup>1</sup>, suadnyanainengah@gmail.com<sup>2</sup>,  
ayu.tirtayani@undiksha.ac.id.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai karakter anak yang dibelajarkan sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh pada anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-eksperimen (Non-desain)* dengan *One Group Pre-tets and Post-test Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Gianyar yang berjumlah 26 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi menggunakan instrumen rubrik penilaian nilai karakter anak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis uji-t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* (90,58) lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* (46,73). Berdasarkan hal itu maka, uji statistik menunjukkan bahwa harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$ , dimana harga  $t_{hitung} = 33,40$  dan harga  $t_{tabel} = 2,060$ . Berdasarkan hal itu, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 25$ . Jadi data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai karakter anak kelompok yang dibelajarkan melalui permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh berpengaruh terhadap peningkatan nilai karakter anak usia dini kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah agar pendidik dapat menerapkan permainan tradisional dalam pengembangan nilai karakter pada anak didik usia dini di kelas.

**Kata-kata kunci:** permainan hompimpa, media ogoh-ogoh, nilai karakter anak.

### **Abstract**

The purpose of this research is to know the difference of students' character values before and after they received the tradisional game called Hompimpa assisted by ogoh-ogoh media. This research type is a pre-experiment research with One Group Pre-test and Post-test Design. The sample in this research is 26 children of group B1 TK Saraswati Sukawati in Subdistrict of Gianyar. Data was collected by observation with using of the child value character rubric. The data obtained were analyzed using t-test analysis. The results showed that the mean *posttest* (90.58) was higher than the *pretest* average score (46.73). Based on that, the statistical test shows that the price of  $t_{count} >$  from the  $t_{table}$  price, where the price  $t_{count} = 31.31$  and the price  $t_{table} = 2.060$ . Based on that, then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted at 5% significant level with  $dk = n-1$ . This means there the difference of students value character before study and after study tradisional game called Hompimpa helping by ogoh-ogoh media to population of students B1 TK Saraswati Sukawati District Gianyar Year Lesson 2016/2017. Based on the result, the suggestion that can be given to the teacher is to implement the traditional games

through the learning activities, specially in developing the children's character value in the classroom.

**Keywords:** Hompimpa Game, ogoh-ogoh media, students' character values.

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang religius, yang mengakui dan mengimani adanya Tuhan sebagai Pencipta yang salah satunya terdapat di dalam Pancasila. Pancasila merupakan sumber jati diri, kepribadian, dan moralitas bangsa (Ludigdo, 2013: 4). Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang diwariskan para pendiri bangsa, bagi anak-anak bangsa pada generasi selanjutnya untuk membentuk masyarakat bangsa yang bermartabat, bangsa yang ber-Ketuhanan yang Maha Esa, berkemanusiaan yang adil dan beradab, menjunjung tinggi kebersamaan dalam bingkai persatuan, mengutamakan musyawarah untuk mufakat, serta mengedepankan keadilan bagi seluruh warga.

Pengimplementasian nilai-nilai luhur Pancasila merupakan kemutlakan bagi seluruh warga negara. Faktor penanaman nilai-nilai Pancasila menjadi sangat penting dan dapat dilakukan sejak anak dalam kandungan, orang tua berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai tersebut. Ketika anak mulai tumbuh maka tauladan bagaimana menerapkan nilai-nilai Pancasila multak diperlukan, beri anak contoh bagaimana pentingnya agama sebagai pondasi dalam beribadah kepada Tuhan yang Maha Esa, mencontohkan pentingnya saling menghormati, saling toleransi, menerapkan keadilan, kemauan untuk berbagi serta kemampuan untuk berempati.

Banyak terjadi penyimpangan atau kesalahan yang sebenarnya berakar dari kurang pahaman warga terhadap nilai-nilai yang dikandung dalam Pancasila itu sendiri. Maka dari itu penting memahami Pancasila dan juga mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila sebagai pendidikan

karakter. Oleh karena itu pentingnya membelajarkan Pancasila yang mencerminkan seluruh karakter Bangsa Indonesia sejak dini.

Tiap-tiap sila dalam Pancasila mengandung nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam sila-sila Pancasila yaitu yang pertama berbunyi "Ketuhanan yang Maha Esa", pada sila ini yang merupakan nilai karakter yaitu saling menghormati, bersikap toleransi, bekerja sama dan tidak memaksakan seseorang untuk menganut agama tertentu. Sila ke-2 yang berbunyi "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab", pada sila ini yang merupakan nilai karakter yaitu manusia wajib memperlakukan sesamanya dengan baik, mengakui adanya HAM dan melaksanakannya dan mengakui dengan adanya persamaan hak. Setiap orang harus mampu mengembangkan sikap saling mencintai, menghormati serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Pada sila ke-3 yang berbunyi "Persatuan Indonesia", pada sila ini yang merupakan nilai karakter yaitu menjadi landasan utama pemersatu keragaman bangsa. Kesatuan dan kepentingan bangsa berada di atas segala-galanya. Rasa kebanggaan dan bertanah air Indonesia harus dimiliki oleh setiap warga Negara. Pada sila ke-4 yang berbunyi "Kerakyatan yang dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan", pada sila ini yang merupakan nilai karakter yaitu mengajarkan agar selalu menjadikan musyawarah sebagai jalan untuk mengambil keputusan bersama, dan pada sila ke-5 yang berbunyi "Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia", pada sila ini yang merupakan nilai karakter yaitu setiap manusia wajib membina hubungan sosial yang baik terhadap sesama. Karakter inilah yang ditegaskan dalam sila kelima.

Pada bidang pendidikan misalnya, pendidikan di Indonesia ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi negara yang bertanggung jawab. Menurut Suyadi (2012: 22) menyatakan, "Pendidikan karakter merupakan nilai-nilai universal manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun dengan lingkungan yang terwujud dalam pikiran sikap, perasaan, perbuatan dan perkataan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya dan adat istiadat.

Dalam pendidikan karakter seorang guru harus menanamkan nilai-nilai karakter pada anak guna membentuk kepribadian anak secara utuh. Menurut Suyadi (2012: 24) menyatakan, Ada 18 nilai karakter yang akan digunakan untuk membangun karakter bangsa melalui pendidikan yang dirumuskan oleh Kemendiknas yaitu sebagai berikut. 1) Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan), serta hidup rukun dan berdampingan, 2) Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan (mengetahui yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya, 3) Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat dan lain-lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut, 4) Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku, 5) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan

dan lain sebagainya dengan sebaik-baiknya, 6) Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi, dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya, 7) Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Akan tetapi, hal ini bukan berarti tidak boleh kerja sama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain, 8) Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain, 9) Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar dan dipelajari secara lebih mendalam, 10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan, 11) Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, budaya, ekonomi, politik dan lain sebagainya sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri, 12) Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap berprestasi orang lain serta mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi lebih tinggi, 13) Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik, 14) Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang , mencerminkan suasana damai, aman, tenang dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu, 15) Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran dan lain sebagainya

sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya, 16) Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupa menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar, 17) Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya, 18) Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara maupun agama.

Harapannya penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dapat melahirkan generasi penerus bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Maka pentingnya pendidikan karakter diberikan sejak dini baik melalui sebuah pembelajaran, nasihat, memberikan contoh sikap-sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, maupun melatih anak untuk rajin beribadah. Menurut Rohinah (2012: 95), "Pendidikan karakter adalah gerakan nasional untuk menciptakan sekolah yang membina generasi muda yang beretika, bertanggung jawab dan peduli melalui pemodelan dan pengajaran karakter baik dengan pendekatan pada nilai universal yang disetujui bersama.

Penelitian yang membuktikan bahwa karakter dapat mempengaruhi kesuksesan seseorang yaitu penelitian di Harvard University Amerika Serikat, menurut Najib (2016:66) menyatakan bahwa, "ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan sepenuhnya oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hardskill*), tetapi kemampuan mengelola diri dan orang lain (*softskill*)".

Kenyataan memperlihatkan bahwa pendidikan karakter belum berhasil dengan hasil memuaskan. Banyak dijumpai perilaku para anak didik yang kurang sopan, bahkan lebih ironis lagi tidak menghormati orang tua, baik guru maupun sesama. Hal ini tidak dapat terlepas dengan adanya perkembangan atau laju ilmu pengetahuan dan teknologi serta informasi yang menggglobal, bahkan sudah tidak mengenal batas-batas negara hingga mempengaruhi ke seluruh sendi kehidupan manusia. Dengan demikian, pendidikan berperan bukan hanya

merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi lebih luas lagi sebagai pembudayaan yang tentu saja hal terpenting dan pembudayaan itu adalah pembentukan karakter.

Fakta di lapangan berbeda dengan hal di atas. Bangsa Indonesia kini tengah mengalami krisis karakter. Sungguh disayangkan, dalam kenyataan yang terjadi di lapangan implementasi pendidikan karakter di lembaga PAUD masih belum berjalan sesuai harapan. Kenyataan ini berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada kelompok B TK Gugus PAUD III Melati. Hal ini terlihat ketika anak melakukan sebuah kegiatan yang berkaitan dengan nilai karakternya. Rendahnya nilai karakter yang dimiliki oleh anak disebabkan oleh bagaimana pengelolaan pembelajaran itu sendiri yang diberikan oleh guru serta sarana dan prasarana yang terbatas. Umumnya, guru dalam kegiatan menanamkan nilai karakter lebih mengarah pada kegiatan ceramah tanpa menggunakan sebuah media permainan atau alat peraga yang mendukung.

Penanaman nilai karakter untuk anak usia dini akan lebih menarik apabila diberikan sebuah media yang mendukung pembelajaran, agar anak-anak lebih termotivasi ketika belajar. Apalagi karakteristik anak usia dini adalah belajar seraya bermain. Untuk itu, dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati pada bulan Mei, kendala yang muncul adalah masih kurangnya nilai karakter anak ketika melaksanakan kegiatan sosial seperti halnya disiplin anak yang kurang, kurangnya interaksi dengan teman, kurang memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian, kurang memiliki sikap sabar, kerja keras yang kurang dalam suatu permainan sosial serta kurangnya kebersamaan yang membuat anak-anak merasa sulit bergaul. Untuk itu kerjasama merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap anak guna menjalin hubungan kerjasama yang baik dan harmonis dengan guru dan sesama anak di kelas sehingga tujuan pembelajaran di kelas

dapat tercapai (Swastrini, dkk., 2016). Selain itu, ada juga penelitian lain (Jayanti, dkk., 2016) yang menstimulasi karakter anak usia dini dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal. Upaya yang digunakan adalah melalui cerita lokal, yang memuat nilai-nilai karakter dan sekaligus mengembangkan minat serta bakat anak.

Rendahnya nilai karakter yang dimiliki oleh anak disebabkan oleh bagaimana pengelolaan pembelajaran itu sendiri yang diberikan oleh guru serta sarana dan prasarana yang terbatas. Umumnya, guru dalam kegiatan menanamkan nilai karakter lebih mengarah pada kegiatan ceramah tanpa menggunakan sebuah media permainan atau alat peraga yang mendukung.

Dalam upaya mengoptimalkan nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati, maka perlu upaya pengembangan dengan digunakannya permainan dan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Penanaman nilai karakter untuk anak usia dini akan lebih menarik apabila diberikan sebuah media yang mendukung pembelajaran, agar anak-anak lebih termotivasi ketika belajar. Apalagi karakteristik anak usia dini adalah belajar seraya bermain.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2015) dengan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Juru Pencar dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak". Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa berdasarkan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Tegallalang pada penerapan siklus I sebesar 68,36 % yang berarti tergolong pada kategori sedang dan berada pada rentangan 65-79. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 82,14% yang menunjukkan kemampuan sosial emosional anak tergolong pada kriteria tinggi dan berada pada rentangan 80-89. Oleh karena itu,

pada siklus II kemampuan sosial emosional anak dikatakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Peningkatan kemampuan sosial emosional anak dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 13,78. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional juru pencar dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap (Latif, 2013: 152). Dalam hal ini, media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai alat pemberi informasi atau pesan pengajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, diterapkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif, baik dari segi fisik maupun mental, dan juga pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap pengembangan nilai karakter anak usia dini. Berdasarkan realita permasalahan sosial yang ada di TK Saraswati Sukawati, pendidikan karakter diharapkan dapat melahirkan anak didik yang memiliki pribadi yang baik dan bertanggung jawab terhadap lingkungan anak, bangsa dan negaranya. Dalam penelitian ini diujicobakan pembelajaran anak usia dini melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh terhadap nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati.

Permainan ini diharapkan memiliki manfaat untuk anak. Misalnya dengan permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh anak-anak dapat menanamkan nilai tradisi budaya bangsa yang religius, rasa kebanggaan yang tinggi serta penuh kekuatan, membentuk peserta didik memiliki kecerdasan emosional, anak mampu mentaati peraturan yang berlaku, memiliki solidaritas yang baik dan benar, berorganisasi yang baik dan benar, rasa tanggung jawab yang tinggi, memiliki

semangat yang tinggi, memiliki sikap bekerja keras, sikap disiplin, anak memiliki rasa kebersamaan dan anak memiliki sikap waspada dalam bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Mulyani (2016: 23), "Bermain bagi anak usia dini merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial, yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas yang lain". Menurut Nopilayanti (2016), "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir".

Menurut Mulyani (2016), "Permainan Tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal". Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Kurniati (2016: 02), "Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya".

Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah dan jumlahnya mencapai ribuan diseluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia. Menurut Achroni (2012: 45), "Permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan. Menurut Suyeni (2016), "Permainan tradisional atau bisa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya serta dapat menyenangkan hati pemainnya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang".

Hompimpa sering dimainkan oleh anak-anak. Menurut Mulyani (2016: 169), "Hompimpa merupakan sebuah cara untuk menentukan orang yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan". Hompimpa dilakukan sebelum

bermain dan biasanya dilakukan jika jumlah pemain lebih dari dua orang. Hompimpa hanya bisa memilih dua kemungkinan yaitu tertutup dan terbuka atau iya dan tidak. Tidak ada alat khusus untuk bermain hompimpa ini.

Menurut Fakhrlrizal (2013: 34), "Permainan Hompimpa sudah sangat akrab di telinga anak. Permainan ini biasanya digunakan untuk mengundi pemain sebelum permainan dimulai".

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar yaitu dengan media ogoh-ogoh. Media ogoh-ogoh sebagai media pembelajaran visual yang dapat dilihat oleh anak dan tidak mengandung unsur suara. Media ini dapat menarik perhatian anak karena dengan ogoh-ogoh anak dapat menuangkan ekspresinya seperti anak senang bermain bersama dengan teman-temannya. Media ogoh-ogoh ini juga memiliki kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Dalam proses permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pembuat ogoh-ogoh saja, namun juga memberikan nilai tambah dari segi pendidikan, seperti halnya dapat meningkatkan nilai-nilai karakter dalam mengembangkan keterampilan sosial anak apabila diterapkan sebagai sebuah permainan di pendidikan anak usia dini.

Bermain bagi anak merupakan hal yang menyenangkan. Apalagi permainan mengarak ogoh-ogoh ini di dalamnya melibatkan banyak anak. Permainan ini dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak mengontrol diri, mengembangkan sikap empati kepada teman, mentaati aturan serta menghargai orang lain.

Berdasarkan paparan di atas melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dapat berpengaruh terhadap nilai karakter anak

usia dini kelompok B1 TK Saraswati Sukawati. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yakni apakah ada pengaruh permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh terhadap nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh terhadap nilai karakter anak usia dini kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **METODE**

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh terhadap nilai karakter anak usia dini. Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *Pre-eksperimen (Non-desain)* dengan desain eksperimen yang digunakan yaitu *One Group Pre-tets and Post-test Design* (Setyosari, 2013:206).

Data pengembangan nilai karakter anak dalam penelitian ini akan diambil dari skor *post-test*. *Pre-test* dilakukan hanya untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh anak. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 26 anak, 12 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh. Sedangkan, variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai karakter anak usia dini kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017.

Data yang dikumpulkan adalah data nilai karakter anak kelompok B1 TK

Saraswati Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data nilai karakter anak dalam penelitian ini adalah metode observasi. Data observasi didapatkan dari *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diterapkannya permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dalam proses pembelajaran anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017. Data Observasi pada nilai karakter anak merupakan jenis data yang bersifat kuantitatif berupa angka-angka. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang dilengkapi rubrik penilaian nilai karakter anak usia dini.

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data nilai karakter anak adalah statistik uji t dengan menggunakan rumus uji varians.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data dalam hasil penelitian ini memaparkan tentang mean, uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan data nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati yang dibelajarkan melalui permainan tradisional Hompimpa Untuk data observasi sebagai instrumen dalam penelitian nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati yang digunakan sebanyak 5 butir indikator. Banyaknya anak didik yang dianalisis data *post-tes* nilai karakter pada kelompok B1 TK Saraswati Sukawati adalah sebanyak 26 peserta didik. Hasil *pre-test* nilai karakter anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 46,73 dan hasil *post-test* nilai karakter anak diperoleh nilai rata-rata sebesar yaitu 90,58.

Uji normalitas data nilai karakter anak menggunakan rumus chi-kuadrat. Berdasarkan hasil uji normalitas kriteria pengujian adalah jika  $X^2_{HIT} < X^2_{tabel}$ , maka  $h_0$  diterima (gagal ditolak) yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan taraf signifikansinya adalah 5 % dan derajat kebebasannya  $n-1$ . Jadi hasil uji normalitas pada pemberian *post-test*, diperoleh *Chi Kuadrat* hitung ( $x^2_{hitung} = 8,03$ ) kemudian nilai tersebut dibandingkan

dengan *Chi Kuadrat* tabel ( $\chi^2_{tabel} = 11,07$ ). Berdasarkan hal itu maka uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t dengan menggunakan rumus uji varians. Setelah perhitungan selesai kemudian dilakukan uji signifikansi yaitu dengan cara membandingkan antara  $t_{hit}$  yang diperoleh dan  $t_{tab}$ . Dengan kriteria jika harga  $t_{hitung} \leq$  dari harga  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = n-1$ .

$H_0$  menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai karakter anak antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dengan anak yang dibelajarkan tanpa melalui

permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh pada kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan nilai karakter anak antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dengan anak yang dibelajarkan tanpa melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh pada kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dari hasil analisis uji hipotesis yang dilaksanakan diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji-t

No	Populasi	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Status
1	Kelompok B1	26	31,31	2,060	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima

Berdasarkan tabel di atas, dengan kriteria jika harga  $t_{hitung} \leq$  dari harga  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = n-1$ . Dari data tersebut menunjukkan bahwa harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$ , dimana harga  $t_{hitung} = 31,31$  dan harga  $t_{tabel} = 2,060$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = n-1$ . Jadi data tersebut menunjukkan bahwa nilai karakter anak kelompok yang dibelajarkan melalui permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok yang dibelajarkan tanpa menggunakan media.

Perbedaan yang signifikan ini dikarenakan perbedaan perlakuan yang diberikan pada saat pemberian *pre-test* dan pemberian *post-test*. Pada saat pemberian *post-test* dengan menerapkan permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dirancang dengan melibatkan aktivitas anak dalam kegiatan bersosialisasi berupa kegiatan permainan hompimpa untuk menentukan

peserta yang menang untuk mendapat kesempatan mengarak ogoh-ogoh dengan berkelompok. Dalam permainan dan media ogoh-ogoh ini, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan nilai karakternya. Selain itu melalui permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dapat memberikan semangat dan memotivasi anak-anak untuk belajar bersosialisasi.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh terhadap nilai karakter anak usia dini. Hasil analisis data diperoleh nilai *mean* atau rerata nilai karakter anak yang mengikuti pembelajaran melalui permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh yaitu  $\bar{X} = 90,58$ , sedangkan nilai *mean* atau rerata nilai karakter anak yang dibelajarkan tanpa menggunakan bantuan media, yaitu  $\bar{X} = 46,73$  dengan. Setelah perhitungan



selesai kemudian dilakukan uji signifikansi yaitu dengan cara membandingkan antara  $t_{hit}$  yang diperoleh dan  $t_{tab}$ . Dengan kriteria jika harga  $t_{hitung} \leq$  dari harga  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = n-1$ .

Dari data tersebut menunjukkan bahwa harga  $t_{hitung} >$  dari harga  $t_{tabel}$ , dimana harga  $t_{hitung} = 31,31$  dan harga  $t_{tabel} = 2,060$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = n-1$ . Jadi data tersebut menunjukkan bahwa nilai karakter anak kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dibelajarkan melalui permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok yang dibelajarkan tanpa menggunakan media.

Media pembelajaran merupakan media yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) (Sanjaya, 2008: 205). Dalam proses belajar pembelajaran media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Menurut Fadlillah (2012:207), "Media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya".

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah dalam sebuah pembelajaran seorang pendidik atau guru hendaknya lebih memperhatikan karakteristik peserta didiknya terutama untuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan sebelum anak memasuki sekolah dasar untuk mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki anak, dimana anak masih belajar secara konkret dan masih membutuhkan fasilitator yang mendukung dalam kegiatan belajarnya.

Pemberian kegiatan dalam pendidikan anak usia dini haruslah didukung dengan sebuah media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak seperti halnya bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain. Untuk itu guru dapat menerapkan sebuah permainan atau media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak, misalnya permainan tradisional Hompimpa berbantuan media ogoh-ogoh dalam mengembangkan nilai karakter anak agar dalam pembelajaran peserta didik jadi lebih tertarik dan termotivasi apabila pembelajaran diiringi oleh sebuah media pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: JAVALITERA.
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fakhrulrizal, F. 2013. *Webseries Drama Anak "Petualang Hompimpa"*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Departemen Ilmu Komunikasi, Depok.
- Jayanti, N.K.E., dkk. 2016. Penerapan Cerita Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Moral Anak Kelompok B di PAUD Widya Laksmi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Nomor 2*. Dapat diakses pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7807>
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Latif, M., dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori*

- dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ludigdo, U. 2013. Nilai-nilai Luhur Pancasila dalam Mencegah Terjadinya Kecurangan. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Najib, M. 2016. *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Nopilayanti, A.K.N., dkk. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Risma Putra Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4. No. 2.
- Putri, K., dkk. 2015. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Juru Pencar Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 1.
- Rohinah. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: PEDAGOGIA
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Suyadi. 2012. *Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Suyeni, R.P., dkk. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Magoak Goakan untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Nomor 2.
- Swastrini, C.K., dkk. 2016. Penerapan Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Nomor 2.