

Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018

Rizkie Yusza, Dra. Sariana Marbun, M.Pd

Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FIP Universitas Negeri Medan

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih kurangnya karakter anak usia 5-6 tahun. belum berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak usia 5-6 tahun di TK AL-ALAQ Aceh Utara T.A. 2017/2018. Metode dalam penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif (eksperimen) yaitu *pre-Experimental Design*, dengan bentuk *One Group Pretest-Postes Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh Kelompok B yang ada di TK AL-ALAQ Aceh Utara. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *porpositive random sampling* dengan sampel 10 anak. Variabel bebas adalah permainan tradisional galah asin sedangkan variabel terikat adalah karakter anak. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman observasi. Data dianalisis dengan metode deskriptif dan uji hipotesis dengan uji t yang dilanjutkan dengan uji pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa data postest anak memiliki nilai tertinggi 10, nilai terendah 4 dan nilai rata-rata 5,9 yang lebih tinggi dibandingkn dengan skor data pretest yang memiliki nilai tertinggi 6, nilai terendah 2 dan nilai rata-rata 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa karakter anak yang hanya diberikan perlakuan dua kali dalam seminggu lebih baik dibandingkan anak yang hanya diberikan perlakuan sekali dalam seminggu. Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,111$ dengan $dk = n-1 = 9$; $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,111 > 1,833$. Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan “Ada pengaruh dari permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak usia 5-6 tahun di TK AL-ALAQ Aceh Utara T.A 2017/2018”.

Kata Kunci : Karakter Anak Usia 5-6 tahun, Permainan Tradisional Galah Asin

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulans terhadap setiap aspek perkembangannya. pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal dengan tujuan membantu anak untuk membangun karakter dalam diri anak.

Sehubungan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 pendidikan Nasional membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan karakter sendiri adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku pekerti luhur. Sehingga pendidikan karakter dinilai sangat penting untuk ditanamkan dalam diri anak usia dini.

Karakter adalah perilaku kebaikan dengan pemahaman yang baik dan dapat diterapkan dalam bertindak dan bertanggung jawab akan apa yang dilakukan dan keputusan yang telah diperbuat baik dalam berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, lingkungan, sesama manusia dan kepada diri sendiri. Karakter telah dikembangkan menjadi beberapa nilai yaitu nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis dan rasa ingin tahu. Semua bentuk karakter dapat ditanamkan sejak anak usia dini.

Membangun karakter bukanlah merupakan proses instant yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan. Membangun karakter merupakan proses panjang yang harus dimulai sejak dini pada anak-anak dan baru akan dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa. karakter harus ditanamkan sejak usia dini. Salah satu cara untuk menanamkan karakter pada anak adalah melalui pendidikan di sekolah. Pada anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap dalam membangun karakter anak. Terlebih dahulu harus dikenalkan konsep atau

pemahaman kepada anak usia dini tentang karakter, selanjutnya dilakukan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga perilaku berkarakter anak semakin berkembang seiring dengan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak.

Menurut Lickona (Wibowo 2012 : 32), karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan karakter mulia lainnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di TK Negeri Pembina 1 Medan, pengalaman mengajar selama 3 bulan di TK Negeri Pembina 1 Medan dan hasil observasi peneliti lakukan sebanyak 3 kali di TK AL-ALAQ. Terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun, perilaku berkarakter anak masih belum berkembang dengan baik terutama di TK AL-ALAQ. Hal ini dilihat dari perilaku anak yang masih belum kreatif saat melakukan kegiatan menggambar bebas, anak tidak mampu menggambar sesuatu yang baru, anak yang belum mampu bertanggung jawab untuk membereskan alat mainan, anak belum bisa bekerja sama dengan teman sebayanya saat bermain, dan anak kurang kerja keras dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berbagai faktor penyebab pembentukan karakter anak belum berkembang di antaranya kegiatan permainan yang sering dilakukan guru hanya bermain dengan fasilitas TK seperti ayunan, jungkat-jungkit dan tangga majemuk. Selain itu guru kurang perhatian terhadap karakter anak dan guru kurang melakukan permainan di TK sehingga karakter anak masih perlu dikembangkan agar karakter anak berkembang dengan semestinya.

Untuk anak usia dini adalah menyesuaikan kemampuan anak dengan kegiatan perkembangannya. Maka peneliti memilih kegiatan bermain tradisional untuk menanamkan karakter anak terutama karakter dalam berpikir kreatif, kerja sama, bertanggung jawab, dan kerja keras.

Permainan yang menanamkan karakter adalah permainan tradisional galah asin.

Permainan tradisional galah asin menurut Menurut Tatminingsih (2015 : 8.14) galah asin atau di daerah lain disebut *galasin* atau *gobak sodor* adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini dimainkan secara kelompok sebagai kelompok hadang dan kelompok serang. Melalui permainan galah asin dapat menanamkan karakter anak, khususnya anak mampu berpikir kreatif saat bermain, anak mampu bekerja sama dengan teman, anak mampu bertanggung jawab pada melaksanakan tugas dalam bermain, dan anak mampu bekerja keras dalam menyelesaikan tugas dalam bermain.

KAJIAN PUSTAKA

Karakter adalah tingkah laku yang sesuai dengan kaidah moral, dalam bersikap atau melakukan perbuatan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik baik yang terdapat dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Menurut Munir (Media 2015 : 129) karakter pada hakikatnya terdiri atas dua hal, yaitu : pertama, karakter merupakan sekumpulan kondisi yang telah ada begitu saja atau telah ada dari sananya (given) serta karakter dipahami sebagai tingkat kekuatan seorang individu untuk mampu menguasai sebuah kondisi yang terjadi pada orang yang bersangkutan.

Tujuan pendidikan karakter anak usia dini untuk membangun karakter anak dalam berpikir kreatif, kerja sama, bertanggung jawab dan kerja keras. Menurut Fitri (2012: 22) menyatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab. Secara substantif, tujuan pendidikan karakter adalah membimbing dan memfasilitasi anak agar memiliki karakter positif (baik).

Setiap karakter pada anak berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pendapat Megawangi (dalam Wibowo 2012 : 70) faktor yang mempengaruhi karakter anak terdapat lima faktor yaitu: (1) Temperamen dasar; (2) Keyakinan; (3) Pendidikan; (4) Motivasi hidup; dan (5) Perjalanan atau pengalaman.

Dari kelima faktor yang diatas yang paling mempengaruhi karakter anak, salah satunya di pengaruhi dalam pendidikan. Pendidikan di bagi menjadi dua yaitu pendidikan dalam keluarga dan pendidikan dalam sekolah. Pendidikan keluarga adalah pendidikan yang berlangsung dalam keluarga yang dilaksanakan oleh orangtua sebagai tugas dan tanggung jawab dalam mendidik anak khususnya mendidik karakter pada anak. Selanjutnya pendidikan sekolah merupakan perubahan cara berpikir dan bersikap seseorang terbentuk dan berkembang melalui strategi pembelajaran di sekolah yaitu bernyanyi, menari, dan bermain. Salah satu strategi guru untuk menanamkan karakter anak adalah melalui bermain permainan tradisional galah asin.

Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. permainan dibedakan menjadi dua bagian yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi selanjutnya.

Menurut Misbach (Mulyani 2016 : 46) menyatakan permainan tradisional adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Keterlibatan anak dalam melakukan permainan tradisional dapat menanamkan karakter anak dalam berpikir kreatif, kerja sama, bertanggung jawab, dan kerja keras.

Permainan galah asin merupakan permainan tradisional Indonesia yang cocok dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Menurut Tatminingsih (2015 : 8.14) galah asin atau di daerah lain disebut *galasin* atau *gobak sodor* adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini dimainkan secara kelompok sebagai kelompok hadang dan

kelompok serang. Peserta kelompok terdiri atas 3-5 orang. Inti permainan galah asin adalah setiap anggota kelompok penjaga menghadang lawannya agar tidak dapat lolos melewati garis yang dijaganya secara bolak-balik. Kelompok penyerang akan dikatakan menang jika seluruh anggota kelompoknya dapat kembali ke depan tanpa tersentuh oleh anggota kelompok penjaga. Apabila anggota kelompok penyerang tersentuh maka otomatis kelompok penyerang akan menjadi kelompok penjaga.

Menurut Mulyani (2013 : 58) mengemukakan cara-cara melakukan permainan galah asin :

Pertama dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis rangkap. Dua ketua regu melakukan 'sut' untuk menentukan yang menang dan yang kalah. Regu yang kalah akan bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi agar regu yang menang tidak dapat lolos ke garis terakhir secara bolak-balik. Untuk meentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota regu yang lagi "jaga" akan menjaga lapangan. Yang dijaga garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertical. Penjaga garis horizontal tugasnya menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Penjaga garis vertical menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan. Pelajaran yang bisa diambil dari permainan ini adalah belajar kerjasama yang kompak antara satu penjaga dengan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali dan keluar dari kurungan kita. Di pihak lain yang lihat menerobos disana masih ada celah atau pintu-pintu yang terbuka bila dirasa satu pintu tertutup. Artinya jangan pernah putus asa karena bila satu pintu tertutup masih banyak pintu yang lainnya.

Karakter merupakan sifat pribadi pada diri individu yang berperilaku sesuai dengan nilai dan norma, sesuatu kepriadian seseorang yang bersifat alami dalam merespons situasi secara bermoral, dan serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan sebagai landasan

untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak seperti berpikir kreatif, bekerja sama, bertanggung jawab dan kerja keras.

Salah satu cara guru dalam menanamkan karakter anak usia 5-6 tahun adalah dengan kegiatan bermain galah asin. Permainan tradisional galah asin merupakan Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok yang dapat dimainkan 3-5 orang sehingga total pemain adalah 6-10 orang. Melalui Permainan galah asin ini dapat menanamkan karakter pada anak. Dan dari permainan ini diharapkan mampu menanamkan karakter anak dalam hal berpikir kreatif untuk memenangkan permainan, mampu bekerja sama dengan temannya, bertanggung jawab dengan melakukan tugas dengan baik sesuai perannya sebagai anggota kelompok, dan juga kerja keras terhadap temannya saat bermain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif (eksperimen). Menurut Sugiyono (2014:14) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Desain dalam penelitian ini adalah pre-Experimental Designs, dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design.

Populasi adalah data yang menjadi perhatian dalam melakukan penelitian permainan tradisional galah asin. Sugiyono (2014 : 117) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK B1 di AL-ALAQ yang berjumlah 20 anak.

Sampel adalah jumlah sebagian dari populasi. Sugiyono (2014 : 118) Menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian adalah sebagian dari

populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Maka teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tekni *random sampling* dengan memilih sampel karena pertimbangan tertentu yaitu berjumlah 10 anak.

Adapun definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

Karakter merupakan sifat pribadi pada diri individu yang berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada, kepribadian seseorang bersifat alami dalam merespons situasi secara bermoral yang dapat dilihat melalui perilaku anak dalam berpikir kreatif, bekerja sama, bertanggung jawab dan kerja keras.

permainan tradisional galah asin permainan daerah yang disebut *galasin* atau *gobak sodor*, sejenis permainan daerah dari Indonesia. merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, permainan ini dapat dimainkan kelompok terdiri atas 3-5 orang, dengan peralatan yang sederhana yaitu kapur tulis atau potongan kayu.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi). Observasi dilakukan untuk menilai karakter anak melalui kegiatan bermain galah asin. Menurut Sugiyono (2014 : 146) menyatakan observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri, untuk mengamati apakah ada pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes yaitu observasi terstruktur tentang karakter anak dalam bermain galah asin. Menurut Sugiyono (2014 : 146) menyatakan observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan

diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri, untuk mengamati apakah ada pengaruh bermain galah asin terhadap karakter anak.

Penelitian ini dilaksanakan di TK AL-ALAQ yang berlokasi di di JL.Akasia Komplek Perumahan ASEAN Gampong Paloh Lada Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. TK ini memiliki 15 kelas. Sedangkan diluar gedung terdapat alat-alat permainan seperti ayunan, prosotan dan putaran yang memiliki luas tanah $\pm 340 \text{ m}^2$.

Sekolah ini memiliki ekstrakurikuler seperti menari, fashion show dan menyanyi. Secara keseluruhan di TK AL-ALAQ adalah sekolah yang baik, yang dipimpin oleh ibu Isnah Muriza dibantu oleh ibu Mardiliah. Kualifikasi pendidikan guru, 1 guru tamatan S1 PGTK, 1 guru tamatan S1 PGSD.

Waktu penelitian ini dilakukan selama 2 bulan pada semester genap T.A 2017/2018 yang dimulai pada bulan Maret sampai bulan Mei 2018.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Telah diterangkan sebelumnya dalam metode penelitian pada BAB III, bahwa data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan teknik observasi. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data karakter anak.

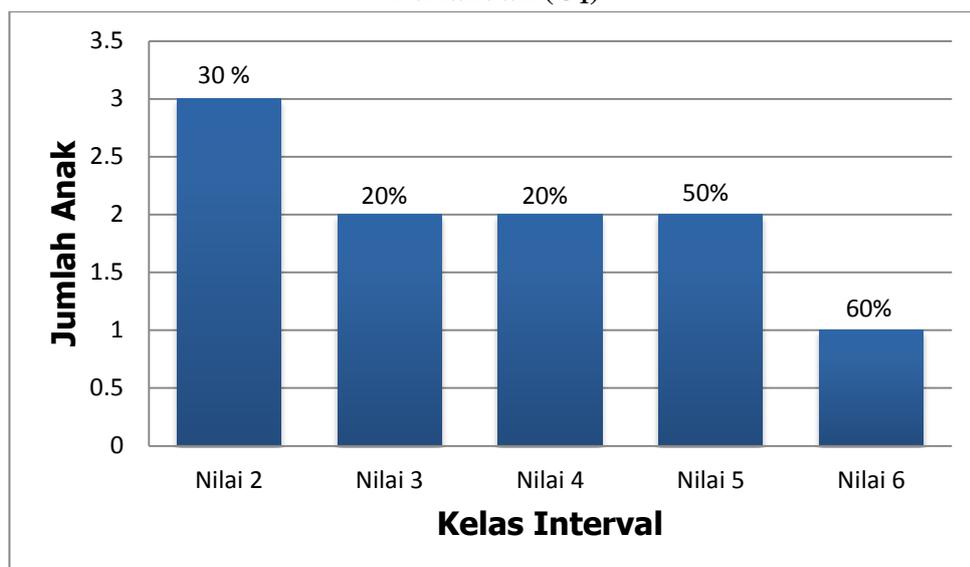
Pada saat pembelajaran berlangsung pada anak diobservasi dengan menggunakan instrumen yang sudah dipersiapkan. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dari hasil observasi yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut, datanya dianalisis dengan statistik deskriptif yang diawali dengan mentabulasi data, membuat tabel frekuensi, diagram, nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, rata-rata, simpangan baku, dan varians. Kemudian analisis data dilanjutkan dengan statistik inferensial yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan uji-T. Sebelumnya terlebih dahulu persyaratan analisis dilakukan dengan cara melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Karakter Anak Sebelum diberikan Perlakuan (O_1)

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
2	3	30 %
3	2	20 %
4	2	20 %
5	2	20 %
6	1	10 %
Jumlah	10	100 %
	$\bar{x}_1 = 3,6$	SB = 1,428

Dari tabel distribusi frekuensi diatas nilai karakter anak terdapat nilai rata-rata ($\bar{x}_1 = 3,6$) sebelum diberikan perlakuan (O_1) dipaparkan grafiknya berdasarkan perolehan frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Gambar 4.1 Grafik Frekuensi Data Nilai Karakter Sebelum diberikan Perlakuan (O_1)



Dari tabel distribusi frekuensi dan grafik di atas terlihat 3 orang anak dengan nilai kelas interval 2 responden kategori cukup dengan persentase (30%), 2 orang anak dengan nilai kelas interval 3 responden kategori kurang dengan persentase (20%), 2 orang anak dengan nilai kelas interval 4 responden kategori kurang dengan persentase (20%), 2 orang anak dengan nilai kelas interval 5 responden kategori baik dengan persentase (20%), dan 1 orang anak dengan nilai kelas interval 6 responden katagori kurang dengan presentasi (10%)

Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak usia 5-6 tahun, maka dilakukan penelitian dengan enam kali pertemuan sebelum perlakuan (pretest) maupun sesudah perlakuan (posttest) dilakukan dengan observasi untuk mengumpulkan data penelitian dengan instrumen yang telah disediakan. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis statistik deskriptif.

Dari hasil observasi kedua sampel tersebut dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak sebelum diberikan perlakuan (O_1) dan sesudah diberikan perlakuan (O_2). Hal ini dikarenakan permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak sesuai di lakukan anak dalam bersikap yang kreaif dalam menggambar, bekerja sama, bertanggung jawab, dan bekerja keras.

Menurut Playplus (2016: 83) Menyatakan bahwa nilai-nilai permainan tradisional gobak sodor adalah kejujuran, meningkatkan kepatuhan, kerja sama, membiasakan diri untuk bertanggung jawab, kerja keras, mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan inovatif, dan mengasah ketangkasan

Deskripsi data antara pretest dan posttest mengacu pada pedoman observasi mengenai karakter anak usia 5-6 tahun. Karakter anak pada saat sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional galah asin hanya dilakukan satu kali dalam seminggu sedangkan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional galah asin dua kali dalam seminggu. Setelah sesudah diberikan perlakuan permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak dari aspek bersikap kreaif dalam menggambar, bekerja sama, bertanggung jawab, dan bekerja keras anak dapat berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan

tradisional galah asin terhadap karakter anak usia 5-6 tahun di TK AL-ALAQ Aceh Utara T.A 2017/2018.

Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini nilai $t_{hitung} = 5,111$ menunjukkan $t_{tabel} = 1,833$. Data *pre-test* diperoleh rata-rata 3,6 sedangkan data *post-test* diperoleh rata-rata 5,9. Artinya skor rata-rata anak setelah melakukan permainan tradisional galah asin lebih tinggi dari pada sebelum melakukan permainan tradisional galah asin. Hal ini menunjukkan ada pengaruh permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak usia 5-6 tahun di TK AL-ALAQ Aceh Utara T.A 2017/2018.

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi kepala sekolah agar menghimbau guru-guru untuk melakukan permainan khususnya permainan tradisional.
2. Bagi guru diharapkan dapat menerapkan berbagai permainan tradisional khususnya permainan galah asin untuk menanamkan karakter pada anak.
3. Bagi penelitian selanjutnya sebagai bahan dan sumber referensi bagi penelitian berikutnya yang melakukan penelitian mengenai permainan tradisional galah asin terhadap karakter anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis. 2015. *Pendidikan Keluarga*. Yogyakarta : Gava Media.
- Ekayati, Ifa Aristia Sandra. 2015. *Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal pada Anak Usia Dini*. Didaktika, Vol 13. <http://digilib.unmuhjember.ac.id/download.php=3405/> diakses 12 Maret 2018.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Kompasiana. 2012. *Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Blogging. http://kompasiana.com/wididaye/nilai-nilai-karakter-dalam-permainan-tradisional-gobak-sodor_55198fbc813311de779de12.

- Musfiroh, dkk. 2008. *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building*. Yogyakarta :Tiara Wacana.
- Musfiroh, T. & Tatminingsih, sri. 2015. *Bemain dan Permainan Anak Tangerang Selatan* : Universitas Terbuka.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Lengesari Publishing
- Purba, Edward & Yusnadi. 2016. *Filsafat Pendidikan*. Medan : Unimed Press.
- Playplus, tim. 2016. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Gapprint : Erlangga.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung : Tasito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo.. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Mebangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Wibowo.. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta : Kencana.