

## PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI VIDEO PERMAINAN TRADISIONAL

Oleh

Asnah<sup>1</sup>, Sukendro<sup>1</sup>, Bunga Ayu Wulandari<sup>1</sup>, Ely Yuliawan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi

Email: [asnah@gmail.com](mailto:asnah@gmail.com)

### Abstrak

Permainan tradisional merupakan media yang bisa membangun karakter anak. Dengan permainan tradisional anak akan bermain dan belajar sehingga mengerti apa saja nilai-nilai kebaikan karena pada dasarnya permainan tradisional banyak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembentukan karakter melalui permainan tradisional pada siswa kelas V SD 25/IV Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif-kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian data dianalisis dengan menggunakan model Miles and Huberman, yaitu reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu pembentukan karakter pada siswa yang dilakukan oleh guru PJOK dan Guru Kelas melalui berbagai macam cara salahsatunya melalui video permainan tradisional. Adapun karakter siswa yang terlihat dengan melihat video permainan tradisional adalah memiliki siswa memiliki sifat jujur, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, sabar, percaya diri, dan mandiri

**Kata kunci :** Video permainan tradisional, Karakter siswa

### A. PENDAHULUAN

Di berbagai media dewasa ini, baik cetak maupun elektronik, tersebar luas informasi tentang berbagai pengaruh game digital pada anak, khususnya *game online*. Anak-anak yang bermain game online tanpa pengawasan, terutama dari orang tuanya, cenderung menjadi kecanduan. Oleh karena itu, sebagian besar waktu anak-anak terbiasa bermain game online.

Untuk mengimbangi perkembangan zaman yang modern ini, tentunya diperlukan strategi yang tepat dalam proses mendidik siswa untuk membentuk karakter yang baik bagi siswa. Pendidikan karakter tidak hanya memberikan anak nilai luhur, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas belajar anak. Hubungan antara keberhasilan pendidikan karakter dan prestasi akademik dapat menumbuhkan suasana sekolah yang menyenangkan dan mendukung proses belajar mengajar. (Pupuh dkk., 2013:116).

Pada saat yang sama, ada undang-undang tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas), yaitu UU No. 20 Tahun 2003, ditegaskan kembali fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia. Pasal 3 undang-undang ini menegaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk kepribadian dan peradaban suatu bangsa dalam rangka pendidikan untuk kehidupan bangsa, guna mengembangkan potensinya”.

Dibalik banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan digital modern, ternyata masyarakat Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan penelitian, permainan anak Tradisional dapat merangsang tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk anak-anak. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional anak dapat merangsang anak untuk mengembangkan kerjasama, membantu anak beradaptasi, berinteraksi secara positif satu sama lain, dan menciptakan kondisi anak untuk mandiri, mengembangkan empati terhadap teman, mengikuti aturan, dan menghormati orang lain.

Secara umum karakter diartikan sebagai perilaku yang dilandasi oleh nilai-nilai berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan estetika (Munir.2010:2-3). Wynne mengemukakan bahwa karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Menurutnya ada dua pengertian karakter. Pertama, menunjukkan pada bagaimana seseorang bertingkah laku. Kedua istilah karakter erat kaitannya dengan *personality*. Seseorang baru bisa disebut sebagai orang yang berkarakter apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral (Mulyasa, 2011:3).

Utama (2011:2) menjelaskan bahwa Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Dalam pendidikan tentu saja karakter positif yang ingin ditanamkan dalam diri para peserta didik. Peserta didik yang berkarakter inilah yang selalu diharapkan oleh semua pihak.

Menurut Simon Philips, karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sedangkan menurut Ghazali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam

---

diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi (Gunawan, 2017 : 3).

Demikian juga dengan lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam ikut membentuk karakter. Di sekitar lingkungan sosial yang keras seperti Harlem New York, remaja cenderung berperilaku antisosial, keras, tega, suka bermusuhan, dan sebagainya. Sementara itu di lingkungan yang gersang, panas dan tandus, penduduknya cenderung bersifat keras, dan berani mati (Samani dan Heriyanto. 2011:41).

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan berkerja sama baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya, karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak (Muchlass Samani, 2017 : 41)

Permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok, dan dilakukan secara turun-temurun di daerah tertentu. Dalam permainan tradisional motivasi siswa akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Yulianti, Drajat, & Rahmat, 2013:01).

Perdani (2013:1 menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Perbedaan karakter dan kemampuan anak yang bermain dengan permainan tradisional dibandingkan dengan anak yang bermain permainan moderen yang bersifat individu menunjukkan bahwa anak yang bermain dengan permainan tradisional jauh lebih berkembang bila dilihat dari dua aspek tersebut, (Yudiwinata, 2014 :1-5 ). Widiastuti (2020:43) menambahkan permainan tradisional berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter dengan mengajarkan nilai tanggung jawab, disiplin, jujur, dan saling menghormati.

Yelensi dkk (2020:2) menyebutkan penyampaian pembelajaran dengan menggunakan video akan membuat peserta didik tertarik sehingga dapat membangkitkan

rasa ingin tahu dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologi yang baik terhadap peserta didik.

## **B. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Sedangkan menurut Denzin dan Lincoln dalam Lexy J. Moleong (2011:5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan berbagai metode yang ada. Dalam pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive yaitu dimana peneliti telah menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiono, 2011:9).

Sumber data pada penelitian ini yaitu kepala SD Negeri 25/IV Kota Jambi dan guru serta peserta didik di SD Negeri 25/IV Kota Jambi. Interview, pengamatan, dan studi dokumen digunakan oleh penulis sebagai teknik pengumpulan data. Setelah itu penulis menganalisis data menggunakan teknik analisis data versi Miles dan Huberman yaitu melalui proses *data reduction*, *data display*, dan *verivication*. Untuk menghasilkan data yang valid dan kredibel digunakanlah uji validitas dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Farisia, 2017:8). Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dengan cara telaah dan *kros check* data hasil wawancara dengan data dokumen.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Pada tahap pertama (1) ini ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru. *Pertama*, mengenalkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional. Pembentukan karakter anak diawali dengan mengenalkan nilai-nilai kebaikan yang mudah dipahami oleh anak. Guru menjelaskan kepada anak tentang contoh-contoh perilaku baik dan perilaku buruk

ketika mereka bermain. Perilaku baik yang dicontohkan saat bermain seperti saling tolong-menolong, jujur, mau menerima kekalahan, sportif, dan pemaaf. *Kedua*, menjelaskan tentang kebermanfaatan dari perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebaikan saat bermain dengan permainan tradisional. Tujuannya yaitu agar anak menjadi tahu dan bisa memahami kebermanfaatan yang didapat dari perbuatan baiknya. *Ketiga*, mengungkapkan akibat ketika melakukan keburukan saat bermain dengan permainan tradisional. Anak mampu memahami suatu aktivitas di saat ia terlibat dalam aktivitas tersebut. Jadi guru dapat mengungkapkan akibat ketika anak melakukan keburukan dengan memberikan penjelasan tentang dampak keburukan yang dia lakukan bagi sesamanya melalui kejadian-kejadian yang riil di lingkungannya.

Tahap kedua (2) adalah memberikan dorongan kepada anak agar mewujudkan nilai-nilai kebaikan pada saat bermain dengan permainan tradisional. Pada tahap ini ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru. *Pertama*, mengenalkan aturan bermain, cara bermain dan manfaat permainan tradisional pada anak. Hal ini dilakukan agar tumbuh minat pada diri anak untuk bermain dengan permainan tradisional. Upaya ini dilakukan oleh guru dengan metode demonstrasi dan metode bercerita. *Kedua*, mengungkapkan kisah-kisah populer di masyarakat yang mendeskripsikan tentang kebaikan-kebaikan manusia dalam berinteraksi sosial setelah anak bermain atau ketika anak beristirahat dari kegiatan bermain. *Ketiga*, memberikan hadiah dan hukuman atas perilaku yang ditampilkan oleh anak ketika bermain dengan permainan tradisional. Hadiah yang diberikan seperti pemberian pujian, pemberian simbol bintang, pemberian pelukan dan pemberian makanan tradisional kepada anak yang berperilaku positif. Sedangkan hukuman yang diberikan berupa pemberian teguran.

Tahap ketiga (3) adalah memberikan petunjuk kepada anak untuk menampilkan perilaku-perilaku baik saat bermain dengan permainan tradisional. Ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru pada tahap yang ketiga ini. *Pertama*, memberikan contoh perilaku baik kepada anak ketika bermain dengan permainan tradisional. Ketika anak diberi contoh secara langsung, anak akan mengamati kemudian dapat memahami hal-hal yang dideskripsikan oleh gurunya. *Kedua*, melibatkan anak berbuat baik ketika bermain dengan permainan tradisional. Memberikan contoh saja belum tentu anak paham. Setelah memberikan contoh guru harus menindaklanjutinya dengan memberikan instruksi kepada anak untuk melakukan kebaikan-kebaikan. *Ketiga*, membiasakan anak untuk

mengaktualisasikan nilai-nilai kebaikan dalam permainan tradisional. Pembiasaan sangat penting dan tepat untuk membentuk karakter anak SD, dengan terbiasa berbuat baik maka ia akan melakukan pengulangan terhadap kebaikan-kebaikan tersebut.

Berdasarkan hasil interview dan observasi berikut penulis sajikan jenis-jenis permainan tradisional yang digunakan untuk membentuk karakter anak di SD 25/IV Kota Jambi:

Tabel 1  
Permainan Tradisional dan Nilai-nilai karakter

No	Nama Permainan Tradisional	Uraian nilai karakter
1	Bakiak	<p>a. Kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan bakiak adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan keserasian langkah kaki agar langkah tetap serasi. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan jauh tertinggal bahkan bisa terjatuh.</p> <p>b. Kerja Keras Karakter kerja keras dalam permainan bakiak yaitu ketika mempertahankan keseimbangan tim agar dapat melangkah dengan cepat</p>
2	Dagongan	<p>a. Kerjasama Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan dagongan adalah dari kerjasama dari anggota tim yang yang bermain. Anggota tim yang bermain berusaha mempertahankan kekompakkan tim agar tidak mudah terdorong kebelakang</p> <p>b. Kerja Keras Karakter kerja keras dalam permainan dagongan yaitu ketika mempertahankan dorongan dari tim lawan</p>
3	Gobak sodor	<p>a. Jujur Transfer nilai dalam permainan gobag sodor terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena daam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.</p> <p>b. Sportivitas Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan gobag sodor. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.</p>

---

		<p>c. Kerjasama</p> <p>Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan gobag sodor adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.</p>
4	Petak Umpet	<p>a. Jujur</p> <p>Karakter jujur dalam permainan petak umpet yaitu ketika anak tertangkap oleh si kucing maka ia mengaku jika ia tertangkap dan tidak menuduh temannya. Contohnya ketika adiba menjadi kucing ia menemukan friastuti dan friastuti mau mengakui jika ia yang ditemukan adiba pada tempat persembunyian</p> <p>b. Cinta damai</p> <p>Karakter cinta damai pada permainan petak umpet yaitu ketika friastuti dinyatakan di temukan dalam tempat ia sembunyi maka ia tidak marah dan menerima kekalahannya.</p> <p>c. Disiplin</p> <p>Karakter disiplin dalam permainan petak umpet yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama, contohnya ketika friastuti tertangkap maka ia yang akan menjadi kucing pada permainan berikutnya.</p> <p>d. Toleransi</p> <p>Karakter toleransi dalam permainan petak umpet yaitu ketika adiba terjatuh saat berlari karena tersandung kaki ismail yang tidak sengaja maka adiba memaafkan ismail.</p> <p>e. Kerja Keras</p> <p>Karakter kerja keras dalam permainan petak umpet yaitu ketika adiba menjadi kucing maka ia harus berusaha menemukan teman-teman yang bersembunyi agar ia tidak menjadi kucing lagi pada permainan berikutnya.</p> <p>f. Rasa ingin tahu</p> <p>Karakter rasa ingin tahu pada permainan petak umpet adalah ketika seorang anak bermain petak umpet maka ia akan penasaran siapa yang akan menjadi kucing dan siapa yang bersembunyi.</p> <p>g. Cinta tanah air</p> <p>Karakter cinta tanah air dalam permainan petak umpet adalah ketika anak memainkan permainan tradisional maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>h. Tanggung Jawab</p> <p>Karakter tanggung jawab dalam permainan petak umpet adalah ketika adiba berlari dan mengejar ismail lalu ismail terjatuh dan terluka pada bagian lututnya maka adiba meminta maaf dan memberikannya betading.</p>

---

5	Bentengan	<p>a. Religius Karakter religius yaitu sebelum permainan si mulai semua anak berdoa terlebih dahulu dengan membaca bismillah.</p> <p>b. Komunikatif Karakter komunikatif dalam permainan benteng yaitu terjalannya komunikasi dengan baik.</p> <p>c. Jujur Karakter jujur pada permainan benteng yaitu ketika Nasya mengejar Yuna dan tertangkap maka Yuna mengakui jika ia tersentuh tangannya.</p> <p>d. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan benteng yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>e. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan benteng yaitu ketika regu I kalah maka ia tidak marah.</p> <p>f. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan benteng adalah ketika anak memainkan permainan benteng maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p>
6	Engklek	<p>a. Jujur Karakter jujur pada permainan engklek yaitu ketika Adiba menyentuh garis maka ia mengakui dan ia harus bergantian dengan Nabila untuk bermain.</p> <p>b. Disiplin Karakter disiplin dalam permainan engklek yaitu semua anak setuju dengan peraturan yang di buat bersama.</p> <p>c. Cinta tanah air Karakter cinta tanah air dalam permainan engklek adalah ketika anak memainkan permainan engklek maka ia telah memiliki karakter cinta tanah air.</p> <p>d. Kerja keras Karakter kerja keras pada permainan engklek yaitu ketika Nabila bermain ia harus bekerja keras untuk tidak menyentuh garis.</p> <p>e. Cinta damai Karakter cinta damai pada permainan engklek yaitu ketika Nabila kalah maka ia tidak marah.</p>

## 2. Pembahasan Penelitian

Pendidikan karakter dalam dasarnya adalah proses transformasi ataupun internalisasi nilai karakter ke pada diri anak. Nilai karakter sanggup jua diistilahkan menggunakan nilai kebaikan. Proses transformasi juga internalisasik sanggup dilakukan melalui aktivitas pembelajaran, pembiasaan, & ekstrakurikuler. Anak yg belajar dalam jenjang Sekolah Dasar mempunyai disparitas menggunakan anak yg belajar dalam jenjang dikdasmen, misalnya Sekolah Dasar & MI. Usia anak Sekolah dasar mengikuti aktivitas pembelajaran menggunakan cara bermain. Pada waktu anak bermain banyak



.....  
sekali aspek tumbuh-kembangnya ikut terlibat (Anggraini & Putri, 2019). Hal itu internalisasi nilai karakter bisa dilakukan melalui aktivitas bermain. Ada banyak jenis aktivitas bermain yg sanggup dilakukan sang anak & sanggup dipakai menjadi media buat menginternalisasikan nilai karakter. Permainan tradisional menjadi jenis aktivitas bermain guna mengoptimalkan pembentukan karakter anak. Pemilihan permainan tradisional pada Usia sekolah dasar sangatlah strategis. Bukan hanya karakter dalam anak saja yg terbentuk namun juga keberadaan permainan tradisional bisa dilestarikan. Berbagai permainan tradisional pada suatu wilayah dalam dasarnya adalah suatu bentuk kearifan lokal yg wajib dikenalkan pada anak melalui aktivitas pembelajaran. Nilai karakter yg diinternalisasikan dalam anak dalam kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional diantaranya disiplin, kerja keras, jujur, cinta damai, cinta tanah air, komunikatif, dan tanggung jawab. Ketika nilai karakter tadi sanggup diaktualisasikan pada anak disaat bermain menggunakan permainan tradisional, ekspektasinya setiap anak juga sanggup mengaktualisasikannya pada kehidupan sehari-hari baik dalam lingkup sekolah juga pada rumahnya serta pada lingkungan masyarakat.

Pembentukan karakter dalam anak usia dini menggunakan aktivitas bermain memanfaatkan permainan tradisional pada siswa SD Negeri 25/IV Kota Jambi dilakukan menggunakan 3 tahapan. Pertama, mengenalkan pada anak tentang nilai-nilai kebaikan yg terkandung pada permainan tradisional. Kedua, menaruh dorongan pada anak supaya mewujudkan nilai-nilai kebaikan dalam waktu bermain menggunakan permainan tradisional. Ketiga, menaruh petunjuk pada anak buat menampilkan konduite-konduite baik waktu bermain menggunakan permainan tradisional.

Pengenalan pada anak tentang nilai-nilai kebaikan diklaim menggunakan kata *knowing the good*. Ini adalah langkah awal yg dilakukan sang pengajar waktu menciptakan karakter anak. Pada dasarnya tujuan menurut dilakukannya hadiah pengetahuan mengenai nilai-nilai kebaikan merupakan buat mengenalkan banyak sekali perbuatan yg positif dan banyak sekali perbuatan yg negatif dalam anak usia dini. Disadari ataupun nir, anak usia dini masih mengalami kesulitan waktu mengidentifikasi disparitas antara konduite positif menggunakan perilaku negatif. Tugas orang dewasa misalnya pengajar merupakan memberitahuakn pada anak mana saja bentuk-bentuk konduite tadi. Hal itu sanggup dilakukan sang pengajar pada anak waktu anak bermain menggunakan permainan tradisional. Pengenalan anggaran bermain & hadiah model

bermain yg baik bisa dijadikan menjadi taktik buat memberitahuakn model konduite yg positif & konduite negatif dalam anak. Kemudian menaruh dorongan pada anak supaya mewujudkan nilai-nilai kebaikan dalam waktu bermain menggunakan permainan tradisional sanggup diupayakan sang pengajar menggunakan memberitahuakn kemanfaatan menurut nilai-nilai kebaikan yg diaktualisasikan sang anak waktu bermain menggunakan permainan tradisional, juga waktu anak tinggal pada tempat tinggal & lingkungannya. Selain itu pengajar jua memberitahuakn pada anak tentang mudharat perbuatan negatif yg diperbuat anak baik terhadap dirinya juga terhadap sesamanya.

Tugas pengajar merupakan menaruh bimbingan pada anak supaya anak selalu memposisikan diri buat melakukan kebaikan-kebaikan. Ketika hal itu bisa dilakukan sang anak maka dia sebagai sosok pecinta kebaikan atau *loving the good*. Pengetahuan akan kebaikan (*knowing the good*) & kecintaan dalam banyak sekali hal yg baik (*loving the good*) dalam diri anak bisa menggerakannya berperilaku baik pada pada kehidupan sehari-harinya (*acting the good*). Jadi tugas pengajar selanjutnya merupakan mengarahkan supaya anak mau dan sanggup melakukan kebaikan. Itulah sebabnya dalam termin ketiga pengajar melakukan hadiah menaruh petunjuk pada anak buat menampilkan konduite-konduite baik waktu bermain menggunakan permainan tradisional. Petunjuk diberikan secara optimal melalui keteladanan. Dalam hal ini pengajar terlibat secara pribadi pada aktivitas bermain menggunakan permainan tradisional. Pengajar menaruh model mengenai bagaimana cara bermain sinkron menggunakan anggaran & cara memperlakukan sahabat waktu bermain.

Dengan demikian pada pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional pengajar wajib sanggup memposisikan diri menjadi role contoh atau teladan bagi anak-anak. Kehadiran pengajar waktu anak bermain bukan sekedar melihat, namun ikut mendampingi menggunakan menaruh model dan mengontrol konduite anak, baik itu konduite positif juga konduite yg negatif. Pemberian pendampingan pada anak waktu bermain akan bisa memacu antusiasme & keterlibatan anak waktu bermain. Kemudian bila pengajar sanggup menaruh hibah pada anak menggunakan asa supaya anak konsisten buat melakukan kebaikan. Hadiah yg diberikan sanggup berupa pujian, ucapan selamat, & hadiah simbol bintang atau simbol lainnya. Berdasarkan output penelitian disebutkan bahwa penggunaan simbol bintang bisa memunculkan agama diri dalam anak waktu melakukan sesuatu (Munawaroh, 2019). Pemberian hadiah juga wajib dibarengi

menggunakan hadiah hukuman. Hukuman sanggup berupa teguran atau hadiah sanksi. Tujuannya merupakan buat mencegah supaya anak tidak berperilaku buruk (Jajang Aisyul Muzakki, 2016). Tentunya pada aplikasi suatu aktivitas ataupun acara terdapat faktor pendukung & faktor penghambatnya. Faktor pendukung waktu menciptakan karakter anak menggunakan permainan tradisional pada SD Negeri 25/IV Kota Jambi wajib dipertahankan bahkan dikembangkan supaya terdapat faktor-faktor pendukung yg lainnya. Untuk itu Kepala Sekolah dapat menjadi seseorang pemimpin sekaligus manajer perlu menciptakan kebijakan secara formal mengenai penerapan permainan tradisional pada SD Negeri 25/IV Kota Jambi. Kebijakan tadi nantinya bisa dijadikan menjadi bahan pertimbangan sang pengajar pada menyusun kurikulum 2013. Jadi nanti akan didapatkan kurikulum 2013 pada SD Negeri 25/IV Kota Jambi yg mendukung aplikasi aktivitas bermain menggunakan permainan tradisional.

Keberhasilan dalam aplikasi suatu acara atau aktivitas termasuk pembentukan karakter dalam melalui permainan tradisional sangat dipengaruhi sang gaya kepemimpinan ketua Taman Kanak-kanak. Agar ketua Taman Kanak-kanak sanggup berhubungan bukan hanya menggunakan pengajar juga menggunakan orangtua & komite sekolah maka dia wajib mempunyai kemampuan buat mengaktualisasikan gaya kepemimpinan demokratis (Wahyuni, 2019).

#### **D. KESIMPULAN**

Pemanfaatan video permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 25/IV Kota Jambi sudah dilaksanakan secara sistematis & hasilnya anak-anak bisa menampilkan karakter positif waktu melakukan aktivitas bermain menggunakan permainan tradisional. Keberhasilan tadi lantaran 3 termin yg dilakukan pada aktivitas bermain buat menciptakan karakter anak dilakukan menggunakan diiringi pendampingan dan contoh keteladanan seorang Guru. Anak mau dan bisa terlibat aktif buat berbuat baik waktu bermain ketika didampingi seorang pengajar secara optimal dan diberi aneka macam model *konduite positif* oleh guru waktu bermain bersama.

#### **Daftar Pustaka**

Anggraini, W., & Putri, A. D. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. JECED : *Journal of Early*

- Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Abdullah Munir. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- E. Mulyasa, 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farisia, H. 2017. *Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Dan Civic Education Dalam Buku Tematik Kurikulum 2013 (Edisi Revisi 2016)*. Jurnal Handayani, 8(01), 1-10.
- Gunawan. Heri, 2017. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabet
- Kurniati, E. 2011. *Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lexy J. Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muchlas Samani & Heriyanto. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya,
- Muchlas Samani & Hariyanto. 2017. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif “Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya”*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munawaroh, Z. A. 2019. *Pengaruh Pemberian Reward Stiker Bintang Terhadap Percaya Diri Anak Kelompok B di TK Thoriqussalam Sidoarjo*. JECED : *Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 21–29.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.494>
- Perdani, Putri Admi. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B*. Jurnal Pendidikan Usia Dini , Vol. 7, No. 2, 2013, h. 1.
- Pupuh, dkk. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiono. 2011. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, A. B. 2011. *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal pendidikan jasmani indonesia, 8(1).
- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Tyas, D. A. P., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. 2020. *Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. JURNAL PANJAR: *Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(2), 42-47.
- Yelensi, Y., Wiyono, K., & Andriani, N. 2020. *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Materi Usaha Dan Energi Berbasis Permainan Tradisional*. Jurnal Pijar MIPA, 15(1), 1-6.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia. 2014. *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Paradigma , Vol. 02, No. 03, 2014, hh.1 – 5
- Yulianti, A. 2013. *Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sdn Cibeunying 2 Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Permainan Tradisional* (Desertasi, Universitas Pendidikan Indonesia).