

## PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA “BUDI PEKERTI DAN KEBIASAAN BAIK” TERHADAP KARAKTER ANAK PADA TAMAN KANAK-KANAK

Titis Imanda<sup>1</sup>, Mutiara Magta<sup>2</sup>, Putu Rahayu Ujjanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: titisimanda16@gmail.com<sup>1</sup>, mutiara.magta@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
puturahayuujjanti@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan karakter anak antara anak yang diberikan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dengan anak yang diberikan pembelajaran melalui metode ceramah. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment* dengan rancangan *non equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus VI Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 387 orang. Sampel penelitian ini dipilih dengan teknik *cluster random sampling*. Data penelitian tentang karakter anak dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang dikumpulkan adalah data mengenai karakter anak yang dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis di peroleh  $t_{hitung} = 2.742$  pada taraf Sig 0,05 dengan dk 40 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2.021$ . Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_0$  ditolak, ini berarti hipotesis  $H_1$  diterima yang menyatakan terdapat perbedaan karakter anak antara anak yang diberikan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan anak yang diberikan pembelajaran tanpa melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” berpengaruh terhadap karakter anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus VI Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

**Kata-kata kunci:** karakter, permainan ular tangga, eksperimen

### Abstract

*The purpose of this research is to know the difference of children character between children who are given learning using "Character Education and Good Habit" Snake and Ladder Game with the children given by lecture method. This research type is quasi-experiment research with non-equivalent control group design. The population of this study is group B children in Kindergartens of Gugus VI Singaraja academic year 2017/2018 which is 387 students. The sample of this research is selected using cluster random sampling technique. The research data about the character of the children is collected by observation method. The data collected was the data on the character of the children analyzed using descriptive statistical analysis method and inferential statistic with t-test. Based on the analysis results obtained  $t_{count} = 2.742$  at the level of Sig 0.05 with dk 40 obtained value  $t_{table} = 2.021$ . Based on the test criteria,  $H_0$  is rejected, this means the  $H_a$  hypothesis is accepted which states there are differences between the children character between the children who were given the lesson using the "Character Education and Good Habit" Snake and Ladder Game*

*and children who are given learning through without the "Character Education and Good Habit" Snake and Ladder Game. Thus, it can be concluded that "Character Education dan Good Habit" Snake and Ladder game influences the character of group B's children in Kindergartens in Gugus VI Singaraja of academic year 2017/2018.*

**Keywords:** *character, snake and ladder game, experiment*

## PENDAHULUAN

Masa depan bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh karakter tiap individu masyarakat. Hal ini dikarenakan, setiap individu berperan penting dalam membangun peradaban bangsa di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, sangat diperlukannya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pembentukan karakter bangsa. Lickona (Saptono, 2011:15) mengatakan "kesejahteraan sebuah bangsa bermula dari karakter kuat warganya".

Pentingnya menanamkan karakter sejak dini bertujuan untuk memberikan kesiapan pada anak untuk beradaptasi di lingkungan sekitar dia tinggal. Fakta tersebutlah yang kemudian menjadikan pemerintah gencar memasukkan pendidikan karakter pada kurikulum pendidikan. Pada saat ini pemerintah Indonesia sedang menggalakkan penguatan pendidikan karakter. Melalui Siaran Pers Kemendikbud Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden Jusuf Kalla (Ristekdikti, 2017) mengungkapkan bahwa penguatan karakter menjadi salah satu program prioritas, di dalam nawa cita disebutkan pula bahwa pemerintah akan melakukan revolusi karakter bangsa.

Pendidikan karakter erat pula kaitannya dengan perkembangan moral anak. Menurut T. Ramli (Wibowo, 2012:66) pendidikan karakter itu memiliki esensi yang sama dengan pendidikan moral atau pendidikan ahlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi pribadi yang baik, jika dimasyarakat menjadi warga yang baik, dan jika dalam kehidupan bernegara menjadi warga negara yang baik.

Namun sayangnya hal tersebut jauh dari kenyataan yang terjadi pada

anak bangsa Indonesia. Pada saat ini anak bangsa Indonesia sedang mengalami krisis moral. krisis yang nyata dan mengkhawatirkan dalam masyarakat yaitu dengan melibatkan milik kita yang paling berharga, yaitu anak-anak. Krisis itu antara lain berupa meningkatnya kasus pelecehan seksual serta kekerasan pada anak-anak dan remaja, kejahatan pada teman sendiri dan guru, kebiasaan mencotek, penyalah gunaan obat-obatan dan pornografi sudah menjadi masalah social yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas.

Degradasi moral yang terjadi dikarenakan masih banyak lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia lebih mengutamakan nilai akademik yang tinggi dibandingkan nilai karakter. Mirisnya lagi kondisi ini terjadi juga pada lembaga PAUD. Padahal sesungguhnya lembaga PAUD lah yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak agar memiliki karakter yang baik serta agar anak terbiasa berperilaku positif. Kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Maka dari itu sangat dibutuhkan pendidikan karakter pada usia dini.

Pendidikan karakter pada usia dini, akan menjadi pondasi sekaligus dasar pada karakter selanjutnya. Hal ini dikarenakan karakter anak merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, menurut Leonard (Wibowo, 2012:28) "pendidikan karakter itu sebaiknya dimulai sejak anak dalam fase usia dini, usia dini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya". Dengan demikian, membentuk karakter sejak usia dini merupakan suatu langkah yang tepat. Maka dari itu, pendidikan karakter pada

anak usia dini sebaiknya diberikan melalui proses-proses kebiasaan baik anak di rumah maupun disekolah, sehingga sedini mungkin anak dapat mengetahui dan mengenal bentuk-bentuk perilaku baik maupun perilaku tidak baik di lingkungan anak.

Hal inipun sejalan dengan tujuan pendidikan karakter. Mulyasa (2011:9) mengungkapkan bahwa “pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan ahlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan”. Melalui pendidikan karakter peserta didik diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan ahlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Unsur terpenting dalam pembentukan karakter adalah pikiran, karena pikiran merupakan pelopor segalanya, di dalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya. Program ini kemudian membentuk sistem kepercayaan yang dapat membentuk pola berpikir yang bisa mempengaruhi perilakunya. Menurut Doni Koesoema (2010: 80), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membentuk karakter anak, yaitu pembiasaan tingkah laku sopan, kesadaran terhadap kebersihan, kerapian, dan ketertiban, serta pembiasaan untuk berlaku jujur dan bersikap disiplin.

Bedasarkan hasil pejajakan awal yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2018 sampai dengan 05 Maret 2018 di taman kanak-kanak pada gugus VI Kecamatan Buleleng, ditemukan permasalahan bahwa penanaman nilai-nilai karakter pada proses pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih terdapat anak yang suka mengajak berbicara temannya yang sedang berdoa, anak tidak mau membantu temannya yang mengalami kesusahan, anak saling menurunkan celana temannya yang dianggap oleh anak sebuah

candaan, serta tidak mau mendengarkan dengan baik ketika diajak berbicara.

Proses pembelajaran yang tidak variatif membuat anak cepat merasa jenuh dan kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Materi pembelajaran juga masih kurang mengenai nilai-nilai karakter untuk anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut, karakter anak masih tergolong rendah.

Musfiroh (Listyono, 2012) karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Adapun menurut Foerster (Adisusilo, 2012:77) karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, jujur, pantang menyerah, sederhana, dan lain-lain. Dengan karakter itulah kualitas seseorang diukur.

Dalam konteks sekolah, pada dasarnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan pendidikan karakter merupakan suatu proses penanaman dan pelajaran mengenai nilai-nilai karakter yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan yang mendidik. Menurut Steeman (Adisusilo, 2012:56) nilai adalah sesuatu yang memberi makna pada hidup, yang memberi acuan, titik tolak dan tujuan hidup. Nilai akan selalu berhubungan dengan kebaikan kebajikan dan keluhuran budi serta akan menjadi sesuatu yang dihargai dan dijunjung tinggi serta dikejar oleh seseorang sehingga ia merasakan adanya suatu kepuasan, dan ia merasa menjadi manusia yang sebenarnya.

Secara umum ada 18 nilai karakter anak yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Dalam penelitian ini peneliti mengkhususkan 3 nilai utama yang akan digunakan yaitu

rasa hormat (*respect*), peduli (*caring*) dan Disiplin Diri (*Self-discipline*).

Mengingat begitu pentingnya pendidikan karakter, maka institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat menjadi jembatan komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pengajaran mengenai nilai-nilai dalam pendidikan karakter kepada anak-anak, baik di rumah maupun di sekolah yaitu bermain.

Kegiatan bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, hal ini dikarenakan melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Vygotsy (Iva Rifa, 2012: 12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak, dimana seorang anak kecil tidak mampu berpikir abstrak sehingga dibutuhkan cara agar mereka dapat memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak. Hal ini sejalan pula dengan Byrnes (Wibowo, 2012:49) yang mengatakan bahwa saat bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang. Saat tenang itu, pendidikanpun bisa masuk dan tertanam.

Cara bermain yang demikian, tentu saja membutuhkan guru yang memiliki kemampuan dan cara mengajar yang tepat serta media atau alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulus aspek perkembangan anak dengan optimal. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak yaitu melalui permainan ular tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik".

Menurut Maisyaroh (dalam Swastrini, 2016) permainan ular tangga adalah "kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeperapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan

"ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain". Permainan ular tangga merupakan permainan yang berasal dari India pada abad kedua SM.

Menurut Godman (Rigou, 2012) diyakini bahwa permainan ini dikembangkan oleh guru agama yang menggunakannya untuk mengajar anak-anak tentang perbedaan antara "baik dan jahat". Papan mewakili kemajuan seseorang dalam kehidupan, dengan setiap kotak mewakili perilaku tertentu. Tangga memberi hadiah perilaku yang baik dari alun-alun yang mereka mulai (sehingga memungkinkan orang untuk pindah ke tingkat yang lebih tinggi) dan ular menghukum perilaku buruk kuadrat kepala ular (sehingga menyebabkan keturunan ke tingkat yang lebih rendah).

Permainan ular tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" merupakan permainan yang dirancang oleh Watiek Ideo dan Fitri Kurniawan. Permainan ini dirancang khusus untuk mengenalkan aneka budi pekerti dan kebiasaan baik kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Permainan ular tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" berukuran 2X3,5 meter, sehingga anak-anak bisa langsung menjadi biduk dalam permainan tersebut. Pada permainan ini, permainan memiliki kotak angka 1-100 pada setiap kotak angka terdapat gambar dan tulisan mengenai nilai-nilai budi pekerti dan kebiasaan baik dalam lingkungan sehari-hari anak.

Pada permainan ular tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" terdapat nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter di permainan ular tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" terdiri atas (*respect*) rasa hormat, (*caring*) peduli, dan (*self-discipline*) disiplin diri. Rasa hormat (*respect*) dalam permainan ini ada pada angka 4 yang berisi gambar dan tulisan mengenai menghormati teman yang berbeda agama dan gambar tangga menuju angka 45, maka pemain akan menaiki tangga dan berpindah posisi pada angka 45. Rasa peduli (*caring*) dalam permainan ini ada pada angka 39 yang berisi gambar dan tulisan mengenai suka membantu teman kesusahan. Rasa disiplin diri (*self-discipline*)

dalam permainan ini ada pada angka 55 yang berisi gambar dan tulisan mengenai membuang sampah pada tempatnya.

Pada permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” tidak hanya terdapat nilai –nilai karakter yang mengajarkan perilaku maupun kebiasaan baik akan tetapi, pada permainan ini terdapat pula perilaku maupun kebiasaan tidak baik dalam lingkungan sehari-hari anak. Adapun perilaku maupun kebiasaan tidak baik dalam permainan ini di tunjukkan pada angka 20 yang berisi gambar dan tulisan mengenai berbohong dan gambar ular menuju angka 2, maka pemain wajib berpindah posisi pada angka 2 dll.

Pada saat permainan pemain akan mendapatkan pertanyaan dari temannya mengenai sebab akibat (mengapa dapat berpindah posisi) pada gambar dalam permainan tersebut. secara tidak langsung anak akan faham mengenai alasan dari aturan permainan mengapa bisa berpindah posisi, dll.

Melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” anak akan dapat mengetahui mengenai budi pekerti dan kebiasaan baik, sehingga anak dapat mengimplementasikan kebiasaan baik pada kegiatan sehari-hari serta menjauhi kebiasaan tidak baik.

Berdasarkan uraian di atas, pada kesempatan ini perlu dirancang sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik Terhadap Karakter Anak Kelompok B DI Taman Kanak-kanak Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Gugus VI Singaraja dengan jumlah populasi 387 anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experiment* dengan rancangan desain penelitian eksperimen *Non Equivalen Control Group Design*. Berdasarkan karakteristik populasi pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik cluster *random sampling*.

Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan random sampling dengan cara di undi. Undian ini dilakukan dengan cara mula-mula seluruh kelompok kelas atau anggota populasi ditulis namanya pada kertas kecil yang berukuran sekitar 5x5 cm. Kemudian kertas-kertas yang telah ditulis tersebut digulung dan dimasukkan kedalam satu wadah. Kertas bergulung yang ada pada wadah tersebut kemudian dikocok. Setelah dikocok kemudian diambil satu gulungan kertas, lalu ambil satu gulungan kertas lain tanpa memasukkan kembali gulungan kertas pertama. Nama-nama yang tercantum pada kedua gulungan kertas tersebut merupakan sampel penelitian, sehingga telah didapatkan dua kelompok kelas.

Setelah dilakukan pengundian diperoleh hasil dua kelompok kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian yaitu Kelompok B di RA Nurul Huda yang berjumlah 17 anak sebagai kelompok eksperimen dan Kelompok B1 RA Ath-Thooriq yang berjumlah 25 anak sebagai kelompok kontrol. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel *independent* yakni permainan ular tangga, variabel *dependent* yakni karakter anak.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Instrumen yang digunakan adalah instrumen karakter anak. Sebelum instrumen dapat digunakan untuk mengukur karakter anak maka instrumen akan diujikan terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk uji validitas ini dilakukan dengan tabulasi silang 2 pakar yang menggunakan *formula* Gregory. Berdasarkan perhitungannya maka, dapat dilihat koefisien validitas isi instrument perilaku disiplin adalah 1,00 dengan kategori sangat tinggi. Setelah uji validitas isi akan dilanjutkan dengan uji validitas butir menggunakan rumus *korelasi product moment*. dengan hasil dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Rangkuman Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Karakter Anak**

NO	Nilai $r_{tabel}$	Nilai $r_{xy}$	Kualifikasi
1	0.396	0.642	Valid
2	0.396	0.492	Valid
3	0.396	0.500	Valid
4	0.396	0.607	Valid
5	0.396	0.690	Valid
6	0.396	0.507	Valid
7	0.396	0.493	Valid
8	0.396	0.448	Valid
9	0.396	0.577	Valid
10	0.396	0.476	Valid
11	0.396	0.561	Valid
12	0.396	0.530	Valid
13	0.396	0.647	Valid
14	0.396	0.625	Valid
15	0.396	0.528	Valid
16	0.396	0.441	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen menunjukkan 16 butir instrumen dapat diterima dan digunakan untuk pengambilan data karakter anak pada penelitian yang akan dilakukan. Setelah validitas maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Adapun hasilnya yaitu nilai reliabilitas karakter anak dengan jumlah butir yakni 16 butir instrumen dan responden 25 sebesar 0,8438 yang memiliki reliabilitas tinggi. Setelah uji instrumen maka akan di lanjutkan dengan pengumpulan data yang kemudian dianalisis melalui uji prasyarat dan uji asumsi. Adapun uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas sedangkan uji asumsinya menggunakan uji hipotesis dengan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara teknis pemberian perlakuan pada kedua kelompok dilakukan selama

14 kali pertemuan, yaitu pada kelompok eksperimen dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan pada kelompok kontrol dengan metode ceramah. Pada pertemuan pertama masing-masing kelompok diberikan *pretest*. Selama kegiatan *pre-test* anak menunjukkan karakter yang masih sangat rendah.

Setelah kegiatan *pre-test* dilaksanakan peneliti menerapkan metode yang berbeda di masing-masing kelas, yaitu pada kelompok eksperimen dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan pada kelompok kontrol dengan metode ceramah. Pada pertemuan ke-14 masing-masing kelompok diberikan *posttest*. Selama kegiatan *post-test* anak menunjukkan karakter anak secara mandiri.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap perilaku disiplin, diperoleh hasil seperti yang tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2.**  
**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Karakter Anak**

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Kelompok Kontrol</b>
<b>Mean</b>	44.0588	35.6000
<b>Median</b>	45	36
<b>Modus</b>	46	38
<b>Varians</b>	6.934	13.333
<b>Standar Deviasi</b>	2.63322	3.36650

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa: rata-rata skor perilaku disiplin pada anak yang dibelajarkan dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” adalah 44.0588 dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan rata-rata skor karakter pada anak yang dibelajarkan dengan metode ceramah sebesar 35.6000 dengan kategori kurang tinggi. Secara deskriptif, dapat dijelaskan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” memiliki karakter yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode ceramah. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik”

lebih unggul dari pada model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan perilaku disiplin anak.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan perilaku disiplin melalui pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian prasyarat analisis diperoleh bahwa data perilaku disiplin anak berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen. Berikut akan disajikan ringkasan hasil uji normalitas perilaku disiplin anak pada tabel 3.

**Tabel 3.**  
**Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen**

<b>No</b>	<b>Kelompok Data</b>	<b>N</b>	<b>D<sub>hitung</sub></b>	<b>D<sub>tabel</sub></b>	<b>Status</b>
1.	Eksperimen	17	0,181	0,286	Berdistribusi Normal
2.	Kontrol	25	0,122	0,264	Berdistribusi Normal

Dari tabel diatas maka dapat diketahui hasil penghitungan data *post test* karakter anak kelompok eksperimen dan kelompok berdistribusi normal. selanjutnya akan dilanjutkan dengan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi stara atau tidak.

Adapun hasil perhitungannya menggunakan yaitu didapatkan nilai  $F_{hitung} = 1.63$  sedangkan nilai  $F$  pada distribusi  $F$  dengan dk pembilang  $25-1=24$  dan dk

penyebut  $17-1 = 16$  pada tarafsignifikansi 0,05, maka diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2.24$ . Maka nilai  $F_{hitung}$  (1.63) jauh lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$  (2.24). Dengan demikian hipotesis nol diterima. Jadi semua kelompok data memiliki varians yang homogen. Setelah semua asumsi terpenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji- $t$ . Hasil pengujian hipotesis dengan uji- $t$  dapat dilihat padaTabel 3.

**Tabel 4.**  
**Rangkuman Analisis Uji-t**

No	Kelompok	N	dk	M	S <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Simpulan
1.	Eksperimen	17	40	44.0588	6.934	2.742	2.021	Ho ditolak
2.	Kontrol	31	40	35.6000	11.333			

Berdasarkan hasil uji-t data karakter anak yang dibelajarkan melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan anak yang mengikuti pembelajaran tanpa melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik”, Menghasilkan harga  $t_{hitung}$  sebesar 2.742 dan  $dk = 40$ , dan  $t_{tabel}$  2.021. Dimana hasil perhitungannya menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini berarti penelitian signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” berpengaruh terhadap karakter anak. Perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan anak yang mengikuti pembelajaran tanpa melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran.

Pembelajaran dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” memberikan anak pemahaman mengenai sebab akibat perilaku dan kebiasaan baik maupun tidak baik di lingkungan sekitar anak dibandingkan. Bila awalnya anak berbuat baik hanya karena alasan “hukuman dan hadiah”, maka setelah intensif melakukan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” menjadi karena “cinta dan sayang” atau karena “ingin berbuat baik”. Selain itu permainan ini juga memberi kesempatan kepada setiap untuk menjadi pemain secara langsung bergerak dan mengikuti aturan dalam permainan tersebut, dan siswa pun mendapat kesempatan untuk saling bertukar pikiran dengan temannya serta anak mampu mengekspresikan semua keinginannya maupun perasaannya. Hal ini sesuai dengan Gardner dan Forman (dalam Setiyawati dan Revai, 2014) mengungkapkan bahwa Snake

Ladders adalah permainan papan yang memungkinkan anak-anak mengekspresikan diri melalui semua ekspresi yang tersedia, bahasa komunikatif dan kognitif mereka. Hal ini berarti permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” memberikan peningkatan perkembangan penalaran moral anak-anak.

Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Godman (dalam Rigou, 2012) diyakini bahwa permainan ini dikembangkan oleh guru agama yang menggunakannya untuk mengajar anak-anak tentang perbedaan antara "baik dan jahat". Hasil penelitian ini memperkuat simpulan yang disampaikan oleh Tuti Andriyani (2012) tentang “permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Melalui sebuah permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia serta dapat meningkatkan karakter pada anak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Misbach (dalam Nur, 2013) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yakni aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya dan Aspek spiritual yakni permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*). Permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dapat digunakan secara efektif sebagai awal untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada anak.

Sedikit berbeda dengan pembelajaran pada kelompok eksperimen,

kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada kelompok kontrol kurang optimal karena hanya mengacu pada guru sebagai pemberi informasi sehingga membuat anak menjadi semakin pasif. Keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat kurang aktif jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengungkapkan keinginannya maupun bertukar pikiran dengan teman-temannya. Kegiatan siswa lebih banyak dilatih untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran menggunakan permainan ular tangga pada penelitian ini memiliki keunggulan, yakni dapat mengenalkan berbagai macam kebiasaan dan perilaku baik maupun tidak baik kepada anak. Permainan ini juga efektif dalam memacu semangat dan aktif dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran di dalam kelas, serta dapat membuat anak mampu untuk menyampaikan pendapatnya maupun menerima pendapat teman-temannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” berpengaruh terhadap karakter anak. Sehingga permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang bertujuan pada pembentukan karakter anak, khususnya 3 nilai karakter yakni rasa hormat, peduli, dan disiplin diri.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap nilai karakter pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus VI Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari hasil uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  adalah 2.742 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = (n_1 + n_2) - 1 = 40$  adalah 2,021.

Dengan demikian,  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2.742 > 2,021$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” berpengaruh terhadap karakter anak dikarenakan, permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” memberikan pemahaman bagi anak mengenai sebab akibat dari perilaku dan kebiasaan baik maupun tidak baik

Saran digunakan untuk memperbaiki pembelajaran dan memperbaiki kekurangan kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. 1) permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran oleh guru-guru dalam membentuk karakter pada anak. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi yang pada akhirnya dapat membentuk karakter yang baik 2) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan karakter anak antara anak yang dibelajarkan dengan permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” dan anak yang dibelajarkan tanpa melalui permainan ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik”. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru hendaknya memperhatikan karakteristik siswa dalam setiap proses pembelajaran untuk mencapai karakter yang baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, Sutarjao. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, Volume 9 No 1
- Koesoema Doni. 2007. *Pendidikan Karakter: Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo

- Listyono. 2012. "Pendidikan Karakter Dan Pendekatan Sets (Science Environment Technology And Society) Dalam Perencanaan Pembelajaran Sains". *Phenomenon*, Volume 2 No. 1.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Prasetyo, Nana. 2011. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rigou, Maria. 2012. Is There A Place For Casual Games In Teaching And Learning? The Snakes And Ladders Case. *International Journal of Game-Based Learning*. Volume 2 No. 1 (hal 16-32)
- Risetdikti. 2017. Siaran Pers Kemendikbud: Penguatan Pendidikan Karakter, Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional. Tersedia pada <https://ristekdikti.go.id/siaran-pers-kemendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional/> (diakses pada 17 Juli 2017)
- Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Games di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books
- Saptono. 2011. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Erlangga
- Swastrini, Cahya. 2016. Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 4. No. 2
- Wibobo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar