



**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP
KARAKTER JUJUR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-63
KOTAPADANG**

Welli Mailona¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: wellimailona05@gmail.com¹, serlimarlina@fip.unp.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah belum optimalnya pengembangan karakter jujur anak seperti melakukan masih banyak anak yang melakukan kecurangan saat bermain, berkata bohong ketika ditanya oleh guru, dan tidak mau mengembalikan barang milik temannya. Sampel penelitian adalah anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang sebanyak 45 orang anak yang terdiri dari 15 anak dikelas eksperimen dan 15 anak dikelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi eksperimental*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes dilakukan dengan membandingkan perbedaan dua rata-rata nilai, kemudian diolah dengan uji t (t-test) dan dilanjutkan dengan *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian, nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Perolehan *effect size* sebesar 1,65 disimpulkan termasuk dalam kategori kuat, dengan demikian penggunaan permainan tradisional congklak untuk menstimulasi karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang efektif digunakan.

Kata kunci: *Permainan Tradisional Congklak, Karakter Jujur, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

This research was conducted to determine how effective the traditional congklak game is on the honest character of children at Kartika 1-63 Kindergarten, Padang City. The background to this research is that the development of children's honest character has not been optimal, as many children still cheat when playing, lie when asked by teachers, and do not want to return their friend's belongings. The research sample was 45 children in the Kartika 1-63 Kindergarten, Padang City, consisting of 15 children in the experimental and 15 children in control classes. This type of research is quantitative research using a quasi-experimental method (quasi-experimental). Data collection techniques use tests. The test was conducted by comparing the difference between the two average values, then processing the t-test and continuing with the effect size. Based on the research results, the sig (2-tailed) value was $0.000 < 0.05$. Obtaining an effectsize of 1.65 was concluded to be included in the strong category. Thus the use of the traditional congklak games to stimulate children's honest character at the Kartika 1-63 Kindergarten in Padang City was effectively used.

Keywords: *Traditional Congklak Game, Honest Character, Early Childhood.*

Corresponding author :

Email Address: wellimailona05@gmail.com

Received 06 December 2023, Accepted 25 January 2024, Published 30 January 2024

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak usia pada rentang usia 0-8 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau lebih dikenal dengan masa golden age atau masa keemasan.¹ Masa keemasan maksudnya adalah masa yang sangat berharga bagi anak. Karena pada masa ini adalah masa yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan anak yaitu pengembangan nilai agama dan moral, fisik, motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak dapat berjalan secara optimal. Sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia adalah periode awal yang penting bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Dimana semula potensi anak dapat berkembang cepat jika distimulasi dengan baik. Dan dimasa keemasan ini merupakan masa krisis anak yang tidak dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya.² Artinya jika kurang terstimulasi potensi anak saat masa keemasan ini maka akan dapat menghambat tahap perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu masa keemasan hanya dapat terjadi sekali, dan amat penting bagi anak usia dini. Untuk itu maka pendidikan sangatlah penting bagi anak untuk menstimulasi aspek perkembangannya mulai dari nilai agama dan moral, fisik- motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, juga harus dapat dikembangkan melalui layanan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama).³ Pendidikan anak usia dini bertujuan sebagai suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya agar

¹ Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 59-66.

² Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press

³ Djoko dan Anies. (2017). *Kompendium PAUD (Memahami PAUD Secara Singkat)*. Depok: Prenada Media Group

mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.⁴ Salah satu pendidikan yang utama harus diberikan pada anak adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin dari sifat kodratinya menuju kearah peradaban yang manusiawi dan lebih baik.⁵ Seperti yang diketahui bahwa pendidikan karakter di Taman Kanak-kanak masih kurang atau belum berhasil, sehingga masih banyak ditemui karakter yang kurang baik, banyak anak yang berkata berbohong karena ia takut jika berkata jujur ia akan dimarahi atau dihukum. Untuk itu diperlukan pendidikan karakter pada anak sejak di Taman Kanak-kanak. Maka dari itu proses pembelajaran yang dilakukan sebuah lembaga pendidikan harus mampu mengarahkan, mengembangkan, dan menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak agar nantinya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter wajib dikembangkan dalam diri anak agar menjadi bekal dikehidulpanya dan dimasa depannya nanti.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik yang terdiri dari pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melakukan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan agar kedepanya nanti dapat menjadi anak yang berakhlak. Pengembangan nilai-nilai karakter pada anak usia dini perlu diberikan pada anak, sebab data kasus korupsi yang sangat mengkhawatirkan saat sekarang ini.⁶ Menurut ACCH (2016) tahun 2004 sampai 2006 sebanyak 386 kasus.⁷ Hal ini membuktikan bahwa rendahnya moral karakter bangsa saat ini. Untuk itu penanaman nilai karakter sangat diperlukan dalam pendidikan. Terdapat 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter, seperti yang dirumuskan Depdiknas yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, pedulli lingkungan, peduli sosial,

⁴ Dhieni, Nurbiana. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

⁵ Mulyasa, H. E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁶ Marlina S, Qalbi Z, & Putera, R, F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 5 (2), 83-90.

⁷ Marlina, S. (2016). Character Value Development In Early Childhood Through Traditional Games

dan bertanggung jawab.⁸ Lickona menyatakan bahwa ada tiga komponen karakter yang saling terkait yaitu pengetahuan tentang moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*), dan mencintai kebaikan (*loving the good*), serta melakukan kebaikan (*acting the good*). Salah satu pendidikan karakter yang penting bagi anak adalah karakter jujur.

Karakter jujur ialah suatu aspek berkarakter dan bermoral seseorang, dimana ketika mempunyai karakter maka ia juga mempunyai integritas, jujur, keadilan, ketulusan, kelseltiaan, dan bisa dipercaya dari orang lain.⁹ Kejujuran adalah keberanian untuk mengungkapkan sesuatu sesuai dengan kondisi sebenarnya. Indikator yang ada dalam karakter jujur yaitu: mengatakan sesuatu sesuai kenyataan, tidak berkata bohong, senang bercerita tentang kejujuran, tidak mengambil barang orang lain, tidak menukar barang miliknya dengan milik orang lain tanpa izin, amanah ketika diberi kepercayaan, menepati janji, menyampaikan pesan atau titipan barang orang lain, bijak menjaga perasaan teman, tidak menyakiti orang lain, mengingatkan teman dengan bijak, tidak menyebutkan kekurangan orang lain di depan umum.¹⁰

Jadi, jujur adalah sikap apa adanya dari seorang individu tanpa melebih-lebihkan atau menambah-nambahkan sesuatu dari apa yang sebenarnya terjadi. Proses kegiatan belajar anak haruslah disesuaikan dengan karakteristik anak yaitu belajar seraya bermain, bermain seraya belajar. Metode bermain adalah cara yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan karakter anak, contohnya sebelum bermain anak akan diberikan tata cara atau atulran yang harus ditaati dan tidak boleh dilanggar dan anak melakukannya dengan jujur.¹¹ Untuk membantu guru maupun orang tua dirumah dalam menstimulasi karakter jujur anak diperlukan alat bantu atau permainan yang dapat mengembangkan, nilai-nilai karakter jujur. Ada

⁸ Sutarti, Tatik. (2018). *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Aksara Media Pratama

⁹ Prawiro. (2019). Pengertian jujur: Arti, Manfaat, Jenis, dan Contoh Perilaku Jujur. Peroleh 6 Maret 2023 dari <https://www.maxmaroe.com/vid/sosial>

¹⁰ Samsinar, dkk. (2022). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Watampone: Akademia Pustaka

¹¹ Marlina S, Qalbi Z, & Putera, R, F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 5 (2), 83-90.

bermacam-macam permainan yang dapat meningkatkan karakter jujur anak, salah satunya adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan olah raga yang berkembang dalam suatu kebiasaan masyarakat tertentu.¹² Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya (seperti nilai budaya kejujuran, disiplin) dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹³ Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat. Namun pada saat sekarang ini, permainan tradisional sudah jarang digunakan orang. Karena sekarang sudah banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih canggih, sehingga membuat permainan tradisional semakin ditinggalkan. Bahkan banyak dari anak yang tidak mengerti bagaimana cara memainkan permainan tradisional. Oleh karena banyaknya manfaat dari permainan tradisional ini maka permainan tradisional bisa dijadikan alternatif untuk menstimulasi karakter jujur anak.

Permainan tradisional bermacam-macam ragamnya, salah satunya adalah permainan tradisional congklak. Permainan ini banyak mengandung nilai luhur yang baik bagi anak. Nilai luhur yang terkandung dalam permainan congklak/dakon adalah menambahkan daya nalar atau mengasah motorik anak dengan cara berhitung, melatih jujur dan sportivitas, melatih ketelitian dan kejelian.¹⁴ Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: nilai kesenangan dan kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai jujur dan sportivitas.¹⁵

¹² Marlina S, & Prasiska, R. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kemampuan Sosial Anak TK Baiturridha Padang Pariaman. *Jurnal ICECE*, 220-223

¹³ Kurniati, E. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana

¹⁴ Yani, Huri. (2022). *Permainan Tradisional Anak Negeri*. Jakarta: Balai Pustaka

¹⁵ Dharmamulya. (2016). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kencana

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang. Terdapat permasalahan yang ditemui yaitu sebagian besar anak belum bisa berkata jujur. Hal ini terlihat ketika guru bertanya kepada salah satu anak apakah dimeja makanya tidak ada sisa makanan yang tertinggal? Dan 10 dari 15 anak tersebut menjawab tidak ada, setelah guru melihat masih ada sisa makanan diatas meja yang belum dibersihkan. Dari hal ini dapat dilihat bagaimana karakter kejujuran anak belum terstimulasi dengan baik. Selain itu ada anak yang tidak mau mengakui kesalahannya ketika ditanya oleh guru siapa yang mencoret-coret dinding. Ini membuktikan bahwa karakter jujur anak masih belum berjalan secara optimal. Untuk menjadikan seorang anak mempunyai karakter jujur yang baik, dibutuhkan orang tua dan guru sebagai contoh dan memberikan motivasi bagi anak untuk mendorong mereka bersikap dan berperilaku yang baik, seperti jujur, percaya diri, penuh tanggung jawab, dan mampu mengontrol diri. Maka dari itu, peneliti ingin menggunakan permainan congklak yang menarik dan menyenangkan dimainkan secara berkelompok guna menstimulasi karakter jujur anak.

Berdasarkan permasalahan yang sudah peneliti amati dilapangan, maka peneliti ingin mengangkat judul penelitian yaitu “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Karakter Jujur Anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang”. Diharapkan dengan kegiatan permainan congklak ini dapat menstimulasi karakter jujur anak, tidak takut untuk berkata jujur, tidak melakukan kecurangan saat bermain, dan mau mengakui kesalahan jika berbuat salah dan meminta maaf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektifnya permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang.

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (Quasi eksperimental) dengan model one group pretest posttest design. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang memandang gejala, fenomena, sebab akibat yang digunakan untuk meneliti sampel dan populasi tertentu serta pengumpulan data yang bersifat kuantitatif

dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.¹⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang dengan teknik pengambilan sampelnya menggunakan purposive sampling, yaitu kelompok B1 dan B2 masing-masing berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, kemudian diolah dengan uji t (t-test) dan dilanjutkan dengan effect size.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama 10 hari penelitian, 5 hari dikelas eksperimen dan 5 hari dikelas control. Kelas eksperimen menggunakan permainan tradisional congklak dilakukan oleh peneliti dan kelas control menggunakan permainan biji sentrum yang dilakukan oleh guru kelas. Penilaian dilakukan dengan kategori angka 1-4 dengan 4 item pernyataan, dan pengolahan data hasil penelitian dengan menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 1. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas Eksperimen | | | | Kelas Kontrol | | | |
|------------------|----------|-----------|---------|---------------|----------|-----------|---------|
| Nama Anak | Pre-Test | Post-test | Selisih | Nama Anak | Pre-test | Post-test | Selisih |
| Wi | 4 | 13 | 9 | Be | 7 | 11 | 4 |
| Na | 8 | 10 | 2 | Ra | 7 | 10 | 3 |
| Ay | 8 | 16 | 8 | Je | 6 | 8 | 2 |
| Ra | 4 | 13 | 9 | Ar | 7 | 8 | 1 |
| Vi | 5 | 13 | 8 | Vi | 6 | 12 | 6 |
| Ra | 6 | 13 | 7 | Hu | 8 | 11 | 3 |
| Gi | 8 | 13 | 5 | Se | 5 | 11 | 6 |
| Sh | 4 | 10 | 6 | Ve | 4 | 12 | 8 |
| Ti | 7 | 14 | 7 | Fa | 8 | 12 | 4 |
| An | 7 | 16 | 9 | Na | 5 | 10 | 5 |
| Ch | 6 | 12 | 6 | Va | 6 | 11 | 5 |
| Va | 6 | 14 | 8 | Ha | 5 | 9 | 4 |
| Im | 4 | 11 | 7 | At | 7 | 10 | 3 |
| Ad | 6 | 12 | 6 | Ha | 5 | 8 | 3 |
| Ka | 5 | 16 | 11 | Ra | 8 | 10 | 2 |
| Jumlah | 88 | 196 | 108 | Jumlah | 94 | 153 | 59 |
| Rata-rata | 5,87 | 13,1 | 7,2 | Rata-rata | 6,27 | 10,20 | 3,93 |

¹⁶ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Berdasarkan analisis dari data hasil penelitian tentang efektifitas permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang dengan hasil: dari tabel diatas terlihat hasil keseluruhan kenaikan terhadap kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen jumlah skor pre-test anak adalah berjumlah 88 dengan rata-rata 5,87 dan post-test berjumlah 196 dengan rata-rata 13,1. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah skor pre-test anak berjumlah 94 dengan rata-rata 6,27 dan post-test berjumlah 153 dengan rata-rata 10,20. Sementara untuk selisih kelas eksperimen berjumlah 108 dengan rata-rata 7,2 sedangkan untuk kelas kontrol selisihnya berjumlah 59 dengan rata-rata 3,93. Pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Namun, kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut tabel hasil perhitungan uji normalitas:

Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 26 Tests of Normality

Tests of Normality

| Kolmogorov-Smirnova Statistic | Df | Sig. | Shapiro-Wilk | | |
|----------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest Eksperimen | 15 | .200* | .886 | 15 | .058 |
| Posttest Eksperimen | 15 | .200* | .917 | 15 | .173 |
| Pretest Kontrol | 15 | .187 | .914 | 15 | .155 |
| Posttest Kontrol | 15 | .200* | .888 | 15 | .063 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Liliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 27 diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 15 anak. Nilai signifikansi pada tabel Shapiro-Wilk pretest kelas eksperimen sebesar adalah 0,058 dan posttest sebesar 0,173. Dapat dikatakan bahwa data pretest maupun posttest masing-masing $>0,05$ yang artinya

data pada kelas eksperimen sudah berdistribusi normal. Kemudian kelas kontrol nilai signifikansi pretest adalah 0,155 dan posttest sebesar 0,063. Data pretest maupun posttest masing-masing $>0,05$ yang artinya data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau memiliki variasi yang sama, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

| Levene Statistic | | | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|--------------------------------------|------|-----|--------|------|
| Karakter | Based on Mean | .510 | 1 | 28 | .481 |
| Jujur | Based on Median | .448 | 1 | 28 | .509 |
| | Based on Median and with Adjusted df | .448 | 1 | 23.869 | .510 |
| | Based on trimmed mean | .516 | 1 | 28 | .478 |

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar $0,481 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan data yang diperoleh kelas eksperimen maupun kontrol sudah bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

Untuk dapat mengembangkan karakter jujur anak maka selorang guru harus dapat menjadi teladan yang baik bagi anak. Selain itu guru juga harus mampu menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Karakter jujur merupakan salah satu dari aspek perkembangan moral anak yang harus dikembangkan pada usia dini. Karakter jujur yang harus dikembangkan adalah perkataan dan tindakan. Jujur dalam perkataan merupakan keserasian antara ucapan yang berasal dari hati, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya seperti ketika anak mengatakan kepada temanya bahwa biji yang dimasukan lubang harus satu saja. Sedangkan jujur dalam tindakan artinya mengakui apa yang dilakukan atau dirasakan secara benar dari hati, seperti mengakui kesalahan, mengembalikan benda milik orang lain dan berbuat baik.¹⁷

¹⁷ Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character: How Our School*

Sejalan dengan pendapat menurut Chairilisyah bahwa sikap jujur juga merupakan sikap yang ditandai dengan melakukan perbuatan yang belnar dan mengucapkan perkataan apa adanya sesuai kenyataan tanpa melebih-lebihkan dari apa yang sebenarnya terjadi. Penilaian pada karakter jujur dapat dilakukan dengan melakukan tes dan mengamati selcara langsung bagaimana terbentuknya karakter jujur anak tersebut.¹⁸ Kemudian pendapat ini diperkuat lagi oleh Delwayani sikap jujur dapat dilihat berdasarkan perkataan dan perbuatan. Dalam melakukan permainan tradisional congklak jujur dalam perkataan dapat dilihat pada anak tidak berbohong ketika menghitung jumlah biji kucing-kucingan miliknya dan dapat menyampaikannya dengan jujur. Sedangkan jujur dalam perbuatan dapat dinilai ketika anak memasukan satu persatu biji kucing-kucingan kedalam lubang congklak, dan berhenti bermain ketika sudah mati dilubang yang kosong.¹⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat menstimulasi karakter jujur anak baik dalam perkataan maupun tindakan. Jika karakter jujur sudah ditanamkan pada anak sejak dini, maka akan menjadi bekal untuk membimbing anak dikehidupan sehari-harinya. Dengan bersikap jujur dapat membuat anak menjadi seseorang yang dapat dipercaya oleh semula orang disekitarnya. Selain itu juga dapat meningkatkan kognitif anak melalui kegiatan berhitung.

D. SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak efektif terhadap karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan engklek. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 13,1 dan pada kelas kontrol sebesar 10,2. Berdasarkan nilai sig (2-tailed) diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Apabila nilai sig $< 0,005$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional congklak

¹⁸ Chairilisyah, D. (2016). Metode Dan Teknik Mengajarkan Jujur Pada Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal EDUCHILD*, Vol.5, No. 1, Hal.8-14

¹⁹ Dewayani, Sofie. (2016). *Menumbuhkan Jujur Kepada Anak Sejak Dini*. Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia

sangat efektif digunakan untuk mengembangkan karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang. Berdasarkan hasil uji effect size diperoleh nilai sebesar 1,655 sesuai dengan ketentuan uji effect size apabila diperoleh nilai >1, maka termasuk dalam kategori kuat, dengan demikian penggunaan permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Kota Padang berpengaruh kuat dan efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djoko dan Anies. (2017). *Kompendium PAUD (Memahami PAUD Secara Singkat)*. Depok: Prenada Media Group.
- Annisa A, M. Z. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Potensia*, 4 (1), 59-66.
- Chairilisyah, D. (2016). Metode dan Teknik Mengajarkan Jujur Pada Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Educhild*, 5(1), 8-14.
- Dewayani, S. (2016). *Menumbuhkan Jujur Kepada Anak Sejak Dini*. Jakarta: Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia.
- Dharmamulya. (2016). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kencana.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character*. Yogyakarta: How Our School.
- Marlina, S. (2016). Pengembangan Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *ICECE*, 404-408.
- Marlina, S., & Prasiska, R. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kemampuan Sosial Anak TK Baiturridha Padang Pariaman. *Atlantis Press*, 169, 220-223.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Ilmiah Potensia*, 5(2), 83-90.
- Mulyasa, H. E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurbiana, D. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prawiro. (2023, Mei 6). *Pengertian Jujur, Arti, Manfaat, Jenis, dan Contoh Perilaku*

Jujur. Retrieved from Maxmaroe: <https://www.maxmaroe.com/vid/sosial>

Samsinar, d. (2022). Pendidikan Karakter nak Usia Dini. Watampone: Akademia Pustaka.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran). Padang: UNP Press.

Sutarti, T. (2018). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Aksara Media Pratama.

Yani, H. (2022). Permainan Tradisional Anak Negeri. Jakarta: Balai Pustaka.