

## **PENANAMAN NILAI KARAKTER KEPEDULIAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KUCING TIKUS DI TK IT MUTIARA HATI**

**Ika Rosyadah Hari Afifah<sup>1</sup>, Noto Prasetyo<sup>2</sup>, Rizki Akhir Ramadhan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>[rosyadah28@gmail.com](mailto:rosyadah28@gmail.com)

<sup>2</sup>[rizkiakhir@gmail.com](mailto:rizkiakhir@gmail.com)

<sup>3</sup>[nprasetyo9@gmail.com](mailto:nprasetyo9@gmail.com)

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan zaman, di era globalisasi ini nilai karakter kepedulian sosial terus mengalami degradasi khususnya dikalangan generasi muda. Nilai karakter kepedulian sosial yang saat ini mulai luntur contohnya sikap acuh tak acuh, sikap ingin menang sendiri, tidak setia kawan, dll. Penyebab lunturnya nilai-nilai tersebut sangat beragam, diantaranya karena kesenjangan sosial atau status sosial, karena sikap egois masing-masing individu, kurangnya pemahaman atau penanaman tentang nilai-nilai peduli sosial, kurangnya sikap toleransi, simpati dan empati. Rendahnya nilai kepedulian sosial tidak cukup hanya dengan melakukan suatu tindakan represif, namun yang lebih mendasar lagi adalah melakukan tindakan preventif. Tindakan yang dimaksud ditujukan kepada anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional kucing tikus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan nilai karakter peduli sosial melalui permainan tradisional kucing tikus di TK IT Mutira Hati. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dengan cara triangulasi sumber dan teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, seleksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, anak lebih bisa bergaul bersama temannya dengan baik, pandai bekerja sama, menghargai sesama teman, saling memotivasi, tidak pernah mempunyai niat untuk menyakiti orang lain, saling memahami, toleran terhadap perbedaan, tidak merendahkan orang lain, dan saling memiliki rasa menyayangi satu sama lain.

Kata Kunci: Permainan kucing tikus, Peduli sosial, Anak usia dini

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan usia pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Menurut Hurlock (1997:38) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah atau prakilompok disebut juga masa kanak-kanak dini yaitu anak yang berumur 2-6 tahun. Pada usia ini anak sangat senang dengan hal hal yang baru. Anak harus dibantu dalam mengenal lingkungannya, anak akan mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya tanpa berfikir dampak baik atau buruknya bagi mereka. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri, mereka sangat dinamis, aktif, antusias, dan hampir dari mereka memiliki rasa ingin tau yang besar terhadap apa yang dia lihat maupun yang mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Kepribadian anak setelah dewasa tidak bisa lepas dari bagaimana pola pendidikan yang diterapkan orang tua kepada anak di usia dini. Dengan mengarahkannya semenjak usia dini, maka kemungkinan besar anak menjadi pribadi yang diharapkan oleh orang tua menjadi lebih besar, dan tentunya setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi pribadi yang sebaik-baiknya bahkan lebih dari orang tuanya.

Dengan demikian anak usia dini harus mulai diperkenalkan pendidikan karakter, karena jika sejak usia dini karakter anak sudah dibangun, diharapkan mereka sudah memiliki pondasi atau dasar karakter yang kuat, sehingga pada perkembangan selanjutnya tinggal memupuk serta memperkaya perspektif karakter anak (Wibowo, 2012: 70). Karakter merupakan nilai-nilai yang terlekat dalam diri anak melalui pendidikan, pengalaman, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, serta menjadi landasan sikap dan perilaku anak. Karakter tidak datang dengan sendirinya, melainkan harus dibentuk, ditumbuh kembangkan dan dibangun kemauan yang teguh merupakan salah satu wujud dari karakter seseorang.

Eliyawati (2005: 18) menjabarkan karakteristik anak usia dini adalah: (a) anak bersifat unik, (b) anak bersifat egosentris, (c) anak bersifat energik, (d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat

dan antusias terhadap banyak hal, (e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petulang, (f) anak mengeskpresikan perilakunya secara relatif spontan, (g) anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal, (h) anak masih mudah frustasi, (i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, (k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, (l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Salah satu nilai karakter yang harus ditanamkan yaitu nilai kepedulian sosial supaya anak mempunyai daya perhatian lebih dan semakin menunjukkan minat terhadap temannya. Menurut Zuchdi (2011:170) Kepedulian sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Kepedulian sosial merupakan keterlibatan pihak yang satu kepada pihak yang lain dalam merasakan apa yang sedang dialami atau dirasakan oleh orang lain.

Anak membutuhkan kurang lebih 9-10 jam untuk belajar di lingkup sekolah, selebihnya anak gunakan untuk berinteraksi di lingkungan rumahnya. Waktu yang digunakan anak untuk sekolah ini merupakan waktu yang tidak sedikit, itu artinya bahwa sekolah merupakan hal penting untuk menunjang perkembangan anak. Sekolah pradasar merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang mempunyai tugas menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak usia dini. Hal ini dikarenakan memudarnya rasa empati terhadap sesama, misalnya saja sikap egois dan acuh tak acuh dengan keadaan teman, perkelahiran antar anak, kurangnya kepedulian membantu teman yang kurang pandai dan lain sebagainya. Maka sangat penting adanya internalisasi nilai peduli sosial yang dilakukan guru di sekolah pradasar melalui pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi akan memberikan pengalaman langsung kepada anak. Disadari atau tidak dari berbagai macam metode, penggunaan metode permainan didalamnya dapat bermanfaat dalam menanamkan nilai karakter salah satunya nilai karakter peduli sosial. Sebagaimana dikemukakan Haerani (2013:4) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai penanaman nilai karakter kepedulian sosial pada anak usia dini dalam permainan tradisional kucing tikus.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dalam menentukan subjek penelitian ini dilakukan teknik purposive yaitu pengambilan sumber data didasarkan atas adanya tujuan tertentu yang menjadi fokus penelitian dan juga tidak mempersoalkan tentang ukuran dan jumlah dalam pengambilan sumber data atau subjek penelitian Arikunto (2010:183).

Namun dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi yang besar, tidaklah mungkin untuk mengambil seluruh populasi melainkan seluruh populasi melainkan diambil beberapa representatif dari populasi tersebut atau yang biasa disebut dengan sample. Pemilihan *sample* atau sampling dalam penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dengan tujuan untuk merinci kekhususan yang ada di paper. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif tidak ada sample acak melainkan *sample* atau *puspositive sample* (menggunakan pertimbangan tertentu), adapun sample dalam penelitian ini terdiri dari 13 siswa yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 4 anak perempuan serta satu orang pendidik TK IT Mutiara Hati, Desa Patemon, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari seluruh data yang terkumpul dari pengamatan dan wawancara. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Hal ini dikarenakan proses analisis data kualitatif berlangsung selama dan pasca pengumpulan data. Analisis yang dipakai untuk menganalisa data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yaitu: (1) Pengumpulan data, (2) Seleksi data, dan (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Kucing Tikus**

Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa kegiatan permainan tradisional kucing tikus mendukung peserta didik mengembangkan karakter kepedulian sosial melalui proses belajar dari pengalaman yang diperoleh saat bermain. Berdasarkan hasil penelitian di TK IT Mutiara Hati, pelaksanaan permainan tradisional kucing tikus dalam mendukung pengembangan karakter kejujuran anak usia dini meliputi beberapa tahap perencanaan, proses pelaksanaan, dan evaluasi.

##### **a. Perencanaan**

Persiapan permainan tradisional kucing tikus dilakukan oleh peneliti dan pendidik. Persiapan jenis-jenis permainan dilakukan oleh pendidik yaitu menentukan anak yang akan ikut serta dalam permainan dan menentukan waktu dan pelaksanaan. Sedangkan peneliti melakukan persiapan segala sesuatu yang digunakan dalam permainan, seperti menyiapkan 2 lembar sapu tangan sebagai tanda pengenalan serta konsumsi yang akan diberikan oleh siswa yang mengikuti permainan.

##### **b. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional**

Dari hasil penelitian, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional kucing tikus dilakukan dalam beberapa pijakan yang berisi sejumlah pengalaman belajar peserta didik melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Kegiatan permainan dilakukan dalam kelompok kecil, yang terdiri dari 3 kegiatan pokok yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Dari hasil pengamatan diketahui pelaksanaan permainan tradisional kucing tikus mencakup:

#### **1) Kegiatan pembuka**

Kegiatan diawali dengan duduk melingkar atau berdiri melingkar untuk kegiatan berdoa, membaca surat-surat pendek seperti Al-Fatihah, Al-Falaq, membaca doa sehari-hari, selanjutnya salam sapa sekaligus presensi yang dilakukan dengan bersama-sama untuk mengetahui siapa saja teman yang mengikuti permainan. Selanjutnya, peneliti menjelaskan jenis permainan beserta aturan permainan yang akan dilakukan dan disepakati oleh semua peserta didik.

#### **2) Kegiatan inti**

##### **a) Pijakan Saat Main**

Pemain melakukan hompimpa, Lalu dua anak diakhir hompimpa melakukan pingsut untuk menjadi kucing dan tikus. Setelah selesai hompimpa atau mendapatkan pemain yang berperan menjadi tikus dan kucing semua pemain bergandeng tangan membuat kandang (lingkaran) kecuali kucing dan tikus.

Pemain yang telah menjadi tikus diberikan tanda menggunakan slayer yang diikat di tangan, kemudian menempatkan dirinya berada di dalam lingkaran yang di bentuk dari pemain yang lain. Sedangkan pemain yang telah menjadi kucing diberikan tanda slayer yang diikat dikapalanya, kemudian menempatkan diri di luar lingkaran pemain lain. Setelah aba-aba dimulai kucing harus berlari dan menerobos lingkaran pemain untuk mengejar tikus dan menangkapnya. Tikus harus berusaha mengelabui atau menghindari dari kejaran si kucing. Pemain yang menjadi lingkaran harus menghalangi kucing yang berusaha masuk kedalam lingkaran untuk menangkap tikus. Namun, apabila kucing masuk ke dalam lingkaran pemain yang menjadi lingkaran harus membebaskan si tikus agar tikus tidak dimangsa kucing.

Pendidik berkeliling di antara peserta didik yang sedang bermain dan pendidik memberikan penilaian observasi, serta pendidik memberikan pujian terhadap pekerjaan peserta didik.

##### **b) Pijakan setelah main**

Permainan dikatakan selesai jika tikus sudah tertangkap dan berganti pemain yang menjadi tikus dan kucing kepada pemain yang menjadi lingkaran. Pendidik mengajak peserta

didik bernyanyi lagu-lagu dolanan untuk menambah semangat peserta didik atau yang disebut dengan kegiatan refreshing setelah kegiatan permainan selesai. Kemudian dilanjutkan dalam barisan atau lingkaran untuk melakukan recalling dengan menanyakan kegiatan apa yang dilakukan, dan tujuan dari permainan, hingga menanyakan hal-hal yang dihadapi peserta didik dalam bermain, hal ini untuk melatih anak agar dapat dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya, berdoa selesai belajar untuk mengakhiri kegiatan bermain.

3) Kegiatan Penutup

Berdoa pulang dan salam.

Permainan ini dapat dilakukan untuk anak laki-laki maupun anak perempuan semakin banyak pemain maka akan semakin meriah. Dari hasil wawancara dan permainan tersebut peneliti menemukan nilai karakter kepedulian sosial yang terdapat dipertandingan kucing tikus yaitu pada saat pemain yang menjadi lingkaran harus bekerjasama dan peduli terhadap tikus agar tikus tidak ditangkap atau dimangsa oleh si kucing.

c. Evaluasi

Teknik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, interview dan tes skala sikap menggunakan soal cerita. Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat anak yang belum cukup memahami tentang karakter kepedulian sosial. Misalnya, pada sebuah cerita yang menceritakan tentang seorang teman yang tidak membawa bekal di sekolah, apa yang akan dilakukan? Ada dengan jelas mengatakan bahwa dia akan membagi bekal dengan temannya tersebut. Ada pula yang mengatakan enggan untuk berbagi karena berfikir jika bekal yang dibawanya hanya sedikit. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengerti karakter kepedulian sosial. Anak yang pada saat pretest menunjukkan jawaban belum mengerti dari cerita yang ada, pada saat posttest sebagian besar cukup mengerti dan sangat mengerti tentang karakter kepedulian sosial. Anak-anak belajar memahami nilai-nilai karakter kepedulian sosial dengan gembira yaitu melalui permainan tradisional kucing tikus. Sesuatu yang dilakukan dengan gembira itu lebih mudah di terima oleh anak. Gembira biasanya ditandai dengan tertawa. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa permainan tradisional kucing tikus bisa menjadi salah satu media dalam mengembangkan karakter kepedulian sosial pada anak di sekolah. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional kucing tikus merupakan suatu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan karakter kepedulian sosial pada anak usia dini.

2. Hasil Permainan Tradisional Kucing Tikus dalam Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial Anak Usia Dini

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa hasil permainan tradisional dalam mendukung pengembangan karakter kepedulian sosial anak usia dini di TK IT Mutiara Hati adalah anak lebih bisa bergaul bersama temannya dengan baik, pandai bekerja sama, menghargai sesama teman, saling memotivasi, tidak pernah mempunyai niat untuk menyakiti orang lain, saling memahami, toleran terhadap perbedaan, tidak merendahkan orang lain, dan saling memiliki rasa menyayangi satu sama lain.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Permainan Tradisional

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam setiap kegiatan merupakan suatu kekuatan dalam melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan. Adapun faktor yang mendukung antara lain:

- 1) Pihak sekolah terbuka dan menerima peneliti dengan baik
- 2) Adanya motivasi bermain permainan tradisional kucing tikus dari peserta didik yang cukup tinggi.
- 3) Fasilitas dan lingkungan yang cukup memadai mendukung untuk proses pelaksanaan permainan tradisional kucing tikus.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor-faktor yang menghambat dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

- 1) Perbedaan tingkat konsentrasi pada anak usia dini yang mudah berubah-ubah.

- 2) Kurangnya waktu yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan permainan tradisional kucing tikus.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil diatas dalam permainan kucing tikus adanya nilai karakter peduli sosial yang dapat diberikan kepada pemain. Dalam permainan kucing tikus terintegrasi perkembangan karakter individu meliputi: (1) *Cooperation* yaitu bekerja untuk mencapai tujuan. Dimana tujuan dari permainan ini tercapai (2) *Kindness* yaitu menolong sesama, perhatian kepada orang lain. Pemain yang melingkar diharuskan menolong tikus agar tikus tidak dimangsa atau ditangkap oleh kucing (3) *Compassion* yaitu peduli terhadap orang lain. Pemain yang melingkar harus peduli dengan pemain yang menjadi tikus (4) *Dependability* yaitu dapat diandalkan dan dapat dipercaya. Pemain yang menjadi lingkaran harus bisa diandalkan oleh tikus untuk tidak meloloskan kucing masuk ke dalam lingkaran.

Adapun perilaku overt yang ada. Perilaku overt memiliki dua aspek yaitu aspek *personal virtues* dan *sosial virtues*, yang termasuk aspek *personal virtues* yaitu keberanian dan kedisiplinan sedangkan aspek *sosial virtues* adalah sopan santun, dan dapat dipercaya, memiliki perasaan peduli pada orang lain. Jika hal tersebut dapat berlangsung, maka akan terbentuk menjadi karakter yang berguna untuk orang lain.

## SIMPULAN

Kegiatan permainan tradisional kucing tikus yang dilaksanakan di TK IT Mutiara Hati dalam proses pengelolaan kegiatannya diselenggarakan dengan tujuan untuk penanaman nilai karakter kepedulian sosial kepada anak usia dini melalui kegiatan bermain. Proses pengelolaan permainan tradisional dalam meningkatkan pengembangan karakter kejujuran anak usia dini TK IT Mutiara Hati meliputi: (1) Tahap perencanaan, (2) Tahap pelaksanaan kegiatan permainan tradisional yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup, (3) Tahap evaluasi yang meliputi observasi, interview, dan tes skala sikap dalam bentuk soal cerita. Dari hasil pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa hasil permainan tradisional dalam mendukung pengembangan karakter kepedulian sosial anak usia dini di TK IT Mutiara Hati adalah anak lebih bisa bergaul bersama temannya dengan baik, pandai bekerja sama, menghargai sesama teman, saling memotivasi, tidak pernah mempunyai niat untuk menyakiti orang lain, saling memahami, toleran terhadap perbedaan, tidak merendahkan orang lain, dan saling memiliki rasa menyayangi satu sama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta. Hal. 183.
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haerani Nur. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Universitas Negeri Makasar.
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Press.