

PENANANMAN KARAKTER JUJUR MELALUI MEDIA ULAR TANGGA KARAKTER PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR

Septiana Eka Mufliha¹, Khusnul Khotimah², Elvy Ulfiatul Masrurah³, Antuni Wiyarsi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Yogyakarta

¹septianaeka61@gmail.com

²khusnul0811fmipa2016@gmail.com

³elvicute29@gmail.com

⁴antuni_w@uny.ac.id

Abstrak

Penanaman karakter sejak usia kanak-kanak sangatlah penting dalam membentuk karakter seseorang. Karakter jujur merupakan salah satu karakter yang sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang. Seperti yang kita ketahui, saat ini di Indonesia marak terjadi kasus korupsi yang diakibatkan oleh oknum-oknum yang tidak memiliki karakter jujur. Oleh karena itu, perlu adanya penanaman karakter pada anak usia dasar yang dapat dilakukan dengan media "Ular Tangga Karakter". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari media "Ular Tangga Karakter" terhadap penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan metode *embedded experimental model* melalui analisis kualitatif dan kuantitatif. Jumlah responden yaitu sebanyak 37 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket dan lembar observasi, dan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *paired t-test* dan nilai *n-gain*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa didapatkan bahwa pada uji *paired t-test*, terdapat beda antara angket awal dan angket akhir karakter jujur pada saat menggunakan media "Ular Tangga Karakter". Selain itu, untuk nilai *n-gain*, didapatkan hasil pada kategori tinggi yaitu sebesar 45,94%, kategori sedang sebesar 0%, kategori rendah sebesar 27,03% dan kategori tetap juga sebesar 27,03%. Oleh karena itu, media "Ular Tangga Karakter" dapat dinyatakan efektif sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.

Kata Kunci: Karakter Jujur, Anak Usia Pendidikan Dasar, Ular Tangga

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia sedang mengalami krisis kejujuran dimana banyak terjadi kasus korupsi yang terjadi di semua elemen pemerintahan. Dilansir dari laman www.beritasepuluh.com, survei terbaru Transparency International yaitu "Barometer Korupsi Global", menempatkan partai politik di Indonesia sebagai institusi terkorup dengan nilai 4,2 (dengan rentang penilaian 1-5, 5 untuk yang terkorup). Di kalangan negara terkorup Asia, Indonesia menduduki prestasi sebagai negara terkorup dengan skor 9,25 (terkorup 10) di atas India (8,9), Vietnam (8,67), Filipina (8,33) dan Thailand (7,33). Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa saat ini Indonesia memang sedang berada dalam krisis karakter jujur, terutama jika ditinjau dari maraknya kasus korupsi.

Untuk itu, perlu adanya penanaman pendidikan karakter sejak usia dini. Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral (Lickona, 1992).

Usia kanak-kanak merupakan usia dimana semua yang diajarkan dapat diserap dengan cepat dan memiliki ikatan yang sangat kuat. Oleh karena itu, sangat penting untuk menanamkan karakter jujur sejak usia kanak-kanak. Dalam naskah akademik Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, jujur dideskripsikan sebagai perilaku yang dilaksanakan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

Penanaman karakter pada anak ini dapat dilakukan oleh lembaga keluarga, masyarakat dan sekolah, tetapi dalam kenyataannya karakter anak lebih banyak dibangun oleh tayangan media TV dan internet yang hanya menonjolkan sisi bisnis (Warsono, 2011).

Ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejuta-kejutan tidak terduga saat memainkannya. Dengan demikian, penulis memiliki gagasan untuk menggunakan media "Ular Tangga Karakter" atau ular tangga karakter yang merupakan inovasi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis efektivitas media "Ular Tangga Karakter" sebagai penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *embedded experimental model* dengan teknik observasi, angket dan wawancara untuk mengumpulkan data. Lokasi penelitian adalah di Sekolah Dasar NU dan Sekolah Dasar Negeri Panggang, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penentuan lokasi dipilih secara sengaja (*purposive*). Penelitian dilakukan selama 3 bulan dari bulan Mei hingga Juli 2018.

Populasi penelitian adalah anak usia sekolah dasar kelas 3 dan 4. Terpilih sebanyak 37 siswa kelas 3 dan 4 dari dua sekolah yang berbeda yang kemudian menjadi responden.

Data penelitian terdiri atas nilai dari angket dan hasil wawancara. Tingkat efektivitas media ular tangga karakter dapat diukur dengan menggunakan instrumen angket. Alat ukur yang digunakan yaitu berdasarkan nilai *n-gain*. Efektivitas berdasarkan jawaban responden terhadap 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban tiap pernyataan menggunakan skala Linkert mulai dari 1 hingga 3 (1= setuju, 2= kurang setuju, dan 3= tidak setuju).

Selain itu efektivitas penggunaan media ular tangga karakter sebagai penanaman karakter jujur dapat menggunakan observasi langsung serta melalui wawancara. Hasil dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis untuk didapatkan hasil. Data diolah menggunakan *Microsoft Excel dan SPSS*. Skor indeks dimasukkan dalam tiga kategori, yaitu tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,3 < g \leq 0,70$) dan rendah ($g \leq 0,30$). Data dianalisis secara statistik deskriptif menggunakan uji *paired t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil angket awal dan angket akhir yang disebarkan kepada siswa kemudian diolah dalam bentuk tabel. Tujuan pengolahan ini agar data yang diperoleh dapat memberikan arti dan penjelasan.

Karakter jujur

Untuk angket awal dan akhir, diperoleh data sebagai berikut.

1. Uji *paired t-test*

Variable	Mean	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)
Angket awal- angket akhir	-2.67568	2.75937	-5.898	.000

Hasil uji Paired T-Test pada angket awal dan angket akhir diperoleh nilai Sig. 0,000 yang berarti $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa antara angket awal dan angket akhir, ternyata memiliki perbedaan yang signifikan, yang berarti adanya keberhasilan peningkatan karakter jujur siswa setelah memainkan permainan "Ular Tangga Karakter".

2. Mengukur nilai *n-gain*

No	Kategori	Frekuensi Siswa	Persentase
1	Tinggi	17	45.94%

2	Sedang	0	0%
3	Rendah	10	27.03%
4	Tetap	10	27.03%
Total		37	100%

Dari hasil nilai *n-gain* terdapat sebanyak 27,03% pada kategori tetap. Hal ini menandakan bahwa terdapat siswa yang tidak terjadi perubahan pada karakter jujur sebelum dan sesudah memainkan media "Ular Tangga Karakter". Bentuk pendidikan karakter jujur yang terdapat dalam permainan ini yaitu jujur ketika menjalankan angka yang diperoleh, jujur ketika membaca cerita di kartu, jujur ketika dikotak (tidak lari ke kotak yang lain) dan jujur pada urutan bermain.

SIMPULAN

Permainan Ular Tangga Karakter dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar. Efektifitas kategori tinggi dengan menggunakan analisis nilai *n-gain* sebesar 45,94%.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hake, R.R. 1998. *Interactive Engagement V.S Traditional Methods: Six-Thousand Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses*. *American Journal of Physics*. Vol. 66.No.1.
- Lickona, Thomas. 1992. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mustari, Mohamad. 2011. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Vincent P. Colettaa, *Interpreting FCI scores: Normalized gain, preinstruction scores, and scientific reasoning ability*, 2005, *Jurnal Internasional*.
- Warsono. 2011. *Bunga Rampai Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Generasi Masa Depan: Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Sekolah Dasar*. Surabaya: Unesa Universty Press