YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6701

PENINGKATAN KARAKTER KEJUJURAN DAN BEKERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *CUBLAK-CUBLAK SUWENG* DI TK REJOSARI

Enhancing Children's Honesty and Cooperation Character through the Traditional Game *Cublak-Cublak Suweng* at Rejosari Kindergarten

Lestari[1], Muhammad Hanif[2], Sudarmiani[3]
Universitas PGRI Madiun
sitari.1989@gmail.com; hanif@unipma.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 5, 2025	Jun 30, 2025	Jul 12, 2025	Jul 17, 2025

Abstract

The low levels of cooperation and honesty among Group B children at TK Rejosari, where 80% of students achieved only the One-Star level in developmental outcomes. The lack of group learning activities that incorporate local wisdom values further exacerbates this condition. This study aims to enhance children's character traits of honesty and cooperation through the implementation of the traditional game *Cublak-Cublak Suweng*. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles involving 20 Group B students. Data were collected through observation and documentation and analyzed descriptively. The results show a significant improvement in cooperative behavior, increasing from 7.5% in the initial condition to 35% in Cycle I, and reaching 80% in Cycle II. Honesty also improved, rising from 13.75% to 36.25% in Cycle I, and reaching 86.25% in Cycle II. The study concludes that the traditional game *Cublak-Cublak Suweng* is effective in fostering honesty and cooperation among early childhood learners. It recommends the integration of traditional games as a character education medium in early childhood education (ECE) settings.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Traditional Games; Early Childhood Character; Honesty; Cooperation; Early Childhood Education

Abstrak: Rendahnya karakter kerjasama dan kejujuran pada anak Kelompok B di TK Rejosari, di mana 80% siswa hanya mencapai level *Bintang Satu* dalam capaian perkembangan. Kurangnya pembelajaran kelompok yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal turut memperburuk kondisi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kejujuran dan kerjasama anak melalui penerapan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 20 siswa Kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam karakter kerjasama dari 7,5% pada kondisi awal menjadi 35% pada Siklus I, dan mencapai 80% pada Siklus II. Karakter kejujuran juga meningkat dari 13,75% menjadi 36,25% pada Siklus I, dan mencapai 86,25% pada Siklus II. Disimpulkan bahwa permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* efektif dalam mengembangkan karakter kejujuran dan kerjasama anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter di jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD).

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Karakter Anak Usia Dini; Kejujuran; Kerjasama; Pendidikan Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebagaimana didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani. Di Indonesia, PAUD formal diselenggarakan untuk anak usia 4-6 tahun, yang dikelompokkan ke dalam Kelompok A (4-5 tahun) dan Kelompok B (5-6 tahun) (Rizqiyyatunnisa & Mahdi, 2021). Periode ini merupakan masa keemasan (*golden age*), di mana perkembangan otak sangat optimal, menjadikannya masa kritis dan "jendela kesempatan" (*window of opportunity*) karena anak sangat peka dan sensitif dalam menerima berbagai stimulasi dari lingkungannya (Uce, 2015). Oleh karena itu, penanaman karakter esensial seperti kejujuran (*honesty*) dan kerjasama (*cooperation*) menjadi sangat fundamental pada tahap ini(Dalmeri, 2014). Kemampuan kerjasama, sebagai salah satu komponen penting dalam perkembangan sosial-emosional, perlu dibiasakan sejak dini untuk membentuk hubungan pertemanan yang positif dan sangat berpengaruh pada kondisi psikologis anak di masa depan (Maulidar et al., 2021).

Namun, sebuah masalah teridentifikasi di TK Rejosari, di mana pengamatan menunjukkan rendahnya karakter kerjasama dan kejujuran pada siswa Kelompok B. Anak-anak teramati masih enggan bermain bersama dan kesulitan menunjukkan sikap jujur terhadap teman. Data awal mengonfirmasi hal ini, dengan mayoritas anak (80%) hanya mendapat "Bintang Satu" untuk capaian perkembangannya. Kondisi ini diperparah oleh minimnya kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok dan berbasis kearifan lokal, yang jika dibiarkan dapat menghambat interaksi sosial mereka di jenjang selanjutnya (Siregar, 2023).

Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif (Tahe et al., 2025). Dalam penelitian (Nadjamuddin, 2016), permainan tradisional adalah salah satu bentuk *folklore* lisan yang diwariskan turun-temurun. Permainan ini tidak hanya merupakan warisan budaya, tetapi juga secara inheren mengandung nilai moral dan dapat melatih berbagai keterampilan seperti kepemimpinan, disiplin, kejujuran, dan kemandirian dalam suasana yang menyenangkan (Sumilih, 2016). Secara spesifik, permainan rakyat *cublak-cublak suweng* dipilih karena dinilai mampu menguatkan karakter jujur dan Kerjasama (Baroroh, 2025). Melalui pengenalan dan keterlibatan rutin dalam permainan ini, anak diharapkan dapat terbiasa berinteraksi secara positif dengan teman-temannya, sehingga merangsang dan meningkatkan sikap kooperatif mereka secara berkelanjutan (Marlia Andriyani, 2015).

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK REJOSARI Ds. Rejosari Kec. Sawahan Kab. Madiun, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerjasama dan jujur, masih enggan bermain bersama sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Hasil pengamatan menyimpulkan bahwa anak-anak kelompok B TK REJOSARI masih kesulitan dalam bekerjasama dan jujur. Kemampuan kerjasama untuk anak usia dini dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok, menumbuhkan keaktifan anak, memunculkan semangat dalam diri anak, memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya (Aini & Wahyuni, 2023). Untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Interaksi-interaksi sosial yang positif tersebut terdapat di dalam permainan tradisional khususnya dalam permainan Jamuran, Engklek, dan Cublak-Cublak Suweng. Di dalam permainan Jamuran anak-anak akan dilatih untuk berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan (Hoerotunnisa et al., 2021) di dalam permainan Engklek anak-anak akan belajar mengenai konsep interaksi positif (Arif

Syamsurrijal, 2020)serta melalui kegiatan di dalam permainan Cublak-Cublak Suweng anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran dan bekerjasama, untuk itulah metode pembelajaran melalui permainan tradisional khususnya permainan Cublak-Cublak Suweng digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dan kejujuran pada anak (Sari et al., 2022)

Selama ini fokus penelitian yang berkaitan dengan permainan cublek – cublek suweng dengan memfokuskan pada pengenalan permaiana cublek – cublek suweng ke masyarakat. Sedangkan penelitian memfokuskan moral Agama dan Sosial Emosional anak melalui permainan dan di fokuskan oleh peneliti dalam penelitian ini tentang karakter anak kerjasama dan kejujuran di Tk Rejosari belum pernah di lakukan, sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dan tergolong baru.

METODE

Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(classroom action research)*. Menurut Hopskin dalam (Azizah, 2021) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantive. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa – siswi Taman Kanak – Kanak Rejosari Kec. Sawahan Kab. Madiun dengan jumlah 20 dari 9 laki laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Cara mengukur kemampuan anak dalam permainan adalah dengan menggunakan lembar ceklis. Selain itu teknik ini dimaksudkan untuk mengambil video siswa sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Tahap dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Analisis data pada penelitian ini memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data hasil observasi dan analisis data hasil observasi

HASIL

TK Rejosari yang berdiri sejak tanggal 1 Desember 1969, sampai sekarang sudah meluluskan 1005 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang sekarang sudah melaksanakan studi yaitu 44 Peserta Didik dengan rincian sebagaimana tercantum pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Jumlah Siswa TK Rejosari Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah Orang
1.	A	24
2.	B	20

(Sumber Lapor Bulan TK Rejosari Tahun 2024)

Peserta Didik kelas B yang berjumlah 20 Siswa dan menjadi subyek penelitian ini pada umumnya berasal dari keluarga muda, dan jarang menggunakan bahasa jawa. Perhatian orang tua atau wali murid terhadap Pendidikan anaknya terutama pendampingan belajar di lingkungan cenderung menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari hari baik di rumah maupun di lingkungan Masyarakat setempat. Hal tersebut di sebabkan karena mereka berasal dari berbagai daerah di seluruh wilayah negara kesatuan Republik Indonesia (tidak hanya dari pulau jawa saja).

1. Prasiklus atau Keadaan Awal kejujuran dan kerjasama siswa

Sebelum melakukan tindakan penelitian terhadap proses belajar menggunakan tembang dolanan untuk meningkatkan sopan santundan disiplin peserta didik kelas B TK Rejosari Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun, peneliti telah melakukan observasi dan pencatatan dokumen terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran dalam upaya peningkatan sopan santun dan disiplin peserta didik, serta prestasi belajar yang di raihnya.

Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh gambaran bahwa guru kelas B bersifat monoton, satu arah, kurang komunikatif, cenderung bersifat ceramah, serta siswa kurang terlibat aktif. Adapun hasil belajar tentang kedisiplinan siswa kelas B TK Rejosari sebelum diberi tindakan penelitian (prasiklus atau kondisi awal) tentang perilaku Kerjasama menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator berbagi peran 2 siswa atau 10%; Patuh Aturan 1 siswa atau 5%; berkomunikasi 2 siswa atau 10%; dan menghargai teman 1 siswa atau 5%. Sedangkan untuk perilaku kejujuran menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator anak mau mengakui kesalahan; 2 siswa atau 10%; Patuh aturan 3 siswa atau 15%; konsisten dalam perilaku 2 siswa atau 10%; dan mengembalikan 4 siswa atau 20%.

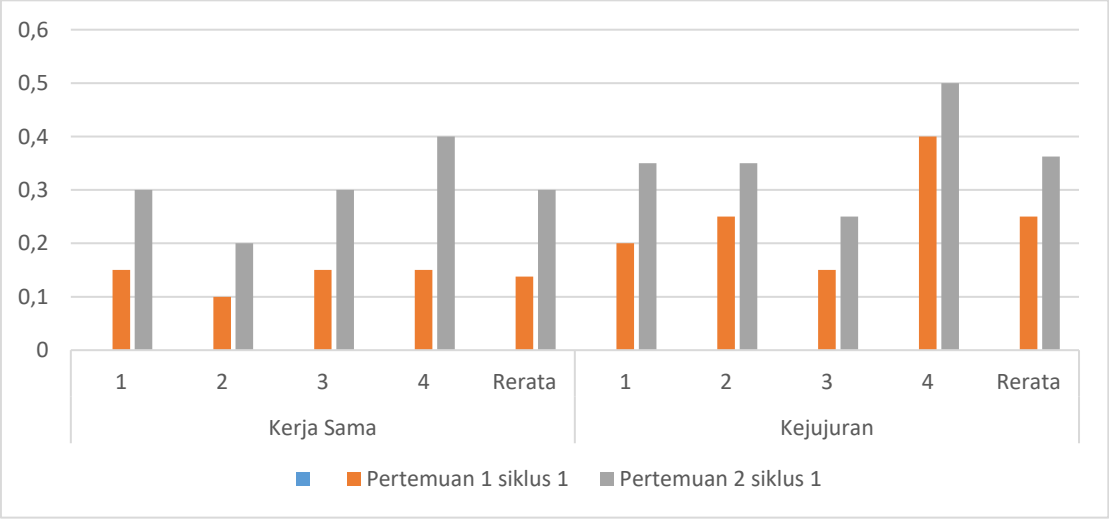
2. Siklus I

Perencanaan tindakan penelitian pada siklus ini di lakukan oleh peneliti kemudian dikoordinasikan dengan pihak pelaksana. Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pelaksana tindakan pembelajarannya adalah guru kelas B sedangkan peneliti menjadi observer. Pertemuan pertama siklus Pertemuan pertama

dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 April 2025 dengan hasil terkait perilaku kerjasalam yakni peserta didik yang menuntaskan indikator berbagi peran 3 siswa atau 15%; Patuh aturan 2 siswa atau 10%; berkomunikasi 3 siswa atau 15%; dan menghargai teman 3 siswa atau 15%. Sedangkan pada perilaku kejujuran menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator anak mau mengakui kesalahan; 4 siswa atau 20%; Patuh aturan 5 siswa atau 25%; konsisten dalam perilaku 3 siswa atau 15%; dan mengembalikan 8 siswa atau 40%.

Pertemuan kedua siklus I pada hari Sabtu, 26 April 2025 dengan hasil perilaku kerjasama peserta didik yang menuntaskan indikator berbagi peran 6 siswa atau 30%; Patuh aturan 4 siswa atau 20%; berkomunikasi 6 siswa atau 30%; dan menghargai teman 8 siswa atau 40%. Sedangkan pada perilaku kejujuran menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator anak mau mengakui kesalahan; 7 siswa atau 35%; Patuh aturan 7 siswa atau 35%; konsisten dalam perilaku 5 siswa atau 25%; dan mengembalikan 10 siswa atau 50%.

Hasil pengamatan indikator kerjasama kepada siswa ketika pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus 1 menunjukkan bahwa rerata prosentase ketuntasan masih sangat sangat rendah, yakni hanya 13.75/%. Prosentase ketuntasan dapat ditingkatkan pada pertemuan keduasiklus I menjadi 30%. Sementara itu, pengamatan indikator disiplin dalam pelaksnaan pembelajaran pertemuan pertama siklus 1 menunjukkan rerata ketuntasan sebesar 25% dan meningkat menjadi 36,25% pada pertemuan kedua siklus 1 yang dapat dilihat melalui grafik berikut.



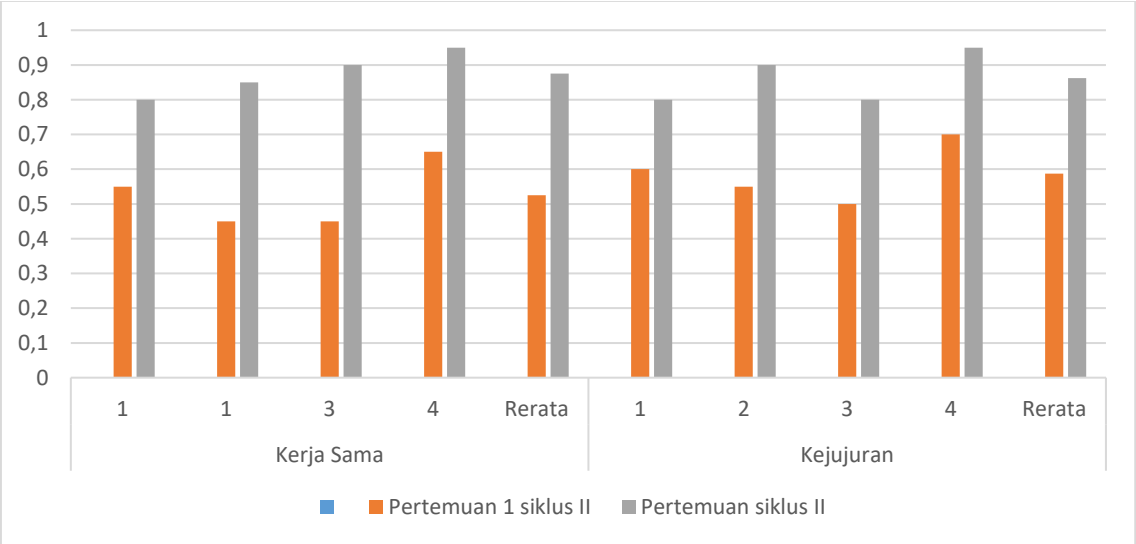
Grafik 1. Nilai Ketuntasan Modul Ajar 1 dan Modul Ajar 2 Pada Siklus 1

3. Siklus 2

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus II di atas, maka tindakan siklus II lebih diprioritaskan untuk membenahi kelemahan dan/atau mengoptimalkan guru dan siswa. Guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu disempurnakan terutama pada komponen memotivasi siswa untuk bertanya (aktil), penggunaan bahasa, dan penerapan metode serta dipraktikkan atau nembang dengan ekspresi. Sedangkan siswa perlu mencoba satu persatu, mengucapkan dan mengekspresikannya. Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan atau 2 kali tatap muka. Pelaksana tindakan pembelajarannya adalah guru kelas B sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Mei 2026 dengan data menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator perilaku Kerjasama berbagi peran 11 siswa atau 55%; Patuh aturan 9 siswa atau 45%; berkomunikasi 9 siswa atau 45%; dan menghargai teman 13 siswa atau 65%. Serta pada perilaku kejujuran diperoleh data peserta didik yang menuntaskan indikator anak mau mengakui kesalahan; 12 siswa atau 60%; Patuh aturan 11 siswa atau 55%; konsisten dalam perilaku 10 siswa atau 50%; dan mengembalikan 14 siswa atau 70%. Pertemuan kedua siklus II pada hari Sabtu, 03 Mei 2026 pada perilaku kerjasama menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator berbagi peran 16 siswa atau 80%; Patuh aturan 17 siswa atau 85%; berkomunikasi 18 siswa atau 90%; dan menghargai teman 19 siswa atau 95%. Sedangkan pada perilaku kejujuran didapati hasil peserta didik yang menuntaskan indikator anak mau mengakui kesalahan; 16 siswa atau 80%; Patuh aturan 17 siswa atau 85%; konsisten dalam perilaku 18 siswa atau 90%; dan Patuh terhadap waktu 19 siswa atau 95%.

Pengamatan yang dilakukan mencakup dua kegiatan utama yaitu (1) melakukan observasi terhadap guru dan siswa dalam melaksanakan tindakan dan (2) menilai hasil tindakan. Guru (kolaborator) dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan sopan santun dan disiplin melalui permainan pada siklus 1 dengan hasil nilai pada 87,34. Hasil pengamatan indikator kerjasama kepada siswa ketika pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa rerata prosentase ketuntasan masih sangat sangat rendah, yakni hanya 13.75/%. Prosentase ketuntasan dapat ditingkatkan pada pertemuan keduasiklus I menjadi 30%. Sementara itu, pengamatan indikator disiplin dalam pelaksnaan pembelajaran pertemuan pertama siklus 1 menunjukkan rerata ketuntasan sebesar 25% dan meningkat menjadi 36,25% pada pertemuan kedua siklus 1 dengan data yang tampak pada grafik berikut.



Grafik 2. Nilai Ketuntasan Modul Ajar 1 dan Modul Ajar 2 Pada Siklus 1

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan bertolak dari adanya temuan bahwa tingkat sepan santun dan disiplin di kalangsan siswa TK Rejosari masih tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat ketika peneliti melakukan observasi nilai sopan santun prasiklus yang menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan indikator hanya sekitar 7,5%. Rendahnya tingkat kerjasama di kalangan siswa ini bukan berarti mereka tidak mendapatkan pendidikan kerjasama dalam keluarga dan di sekolah, namun lebih ke arah faktor kesadaran dan pembiasaan yang kurang, sehingga peserta didik masih harus diingatkan oleh guru dalam indikator-indikator tersebut. Demikian juga, pada tingkat kedisiplinan di kalangan siswa masih menunjukkan perolehan nilai yang sangat rendah. Kebiasaan untuk merapikan mainan, tertib dalam mengantri, dan mengikuti kegiatan sampai selesai masih memerlukan campur tangan guru dalarn pembiasaannya.

Dari pengamatan awal, masih banyak peserta didik yang ketika proses pembelajaran tiba-tiba rewel dan meneari orang tuanya, lalu keluar kelas. Bahkan ada peserta didik yang mogok tidak rnau mengikuti proses penibthiaran dan memilih asyik bermain sendiri. Tentunya hal seperti ini mengganggu konsentrasi peserta didik yang lain dan memengaruhi perfoma guru dalam menyampaikan materi pernbelajaran. Setelah melalui proses perencanaan, pelaksanaan pertemuan pertarna siklus I belum berjalan dengan lancar. Adanya

peneliti sebagai observer di dalam kelas justru membuat guru terlihat canggung dan tidak leluasa dalam menyampaikan materi karena adanya perasaan diawasi. Demikian juga dengan peserta didik, ketika mereka melihat observer melakukan observasi, rasa ingin tahu khas anak-anak mereka timbul dan justru mendekati peneliti karena penasaran dengan yang peneliti kerjakan. Hal ini menjadikan pertemuan pertama pada siklus I ini tidak maksimal dan menjadi bahan evaluasi pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran relatif berjalan lancar karena telah melalui persiapan yang lebih matang. Guru dan peserta didik juga sudah merasa terbiasa dengan kehadiran peneliti di dalam kelas sehingga guru dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan demikian didik juga terlihat lebih fokus kepada guru dan tidak lagi menghiraukan kehadiran peneliti. Dengan demikian, data dari pertemuan kedua siklus I ini mulai dapat di yakinkan validitasnya. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kerjasama dan kejujuran pesereta didik. Prosentase ketuntasan seeara klasikal nilai kerjasama dapat ditingkatkan dari 13,75% pada pertemuan pertama menjadi 30% pada pertemuan kedua. Sedangkan nilai kejujuran dapat ditingkatkan dari 25% pada pertemuan pertama menjadi 3625% pada pertemuan kedua. ini menujukkan efektivitas penggunaan permainan tradisional sebagai media penyampain pembelajaran budi pekerti mulai terlihat.

Namun demikian, karena nilai perolehan tersebut masih jauh di bawah kriteria ketuntasan yang disyaratkan. maka pada langkah refleksi peneliti dan guru melakukan beberapa rencana perbaikan yang akan dilakukan nanti di siklus II. diantaranya yaitu mengoptimalkan peran guru dalam pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan yaitu meningkatkan karakter kearah yang lebih baik terutama sopan stimun dan disiplin; menggunakan bahasa dan ekspresi yang lebib menarik bagi peserta didik; dan melakukan pernbentukan kelompok-kelompok kecil agar guru lebih mudah dalam penguasaan kelas. pertemuan kedua siklus, yaitu Pertemuan kedua siklus 1 ini juga mencatatkan peristiwa unik, yaitu ketika guru dan peserta didik bermain permainan tradisional, banyak anak yang bertanya arti dan makna kata bahasa jawa pada permainan tradisional tersebut. Hal ini terjadi karena latar belakang budaya di keluarga peserta didik sangat beragam dan rata – rata mereka menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahsa sehari – hari di dalam pergauln keluarga dan masyarakat. Hal ini dapat di maklumi peneliti meskipun akhirnya menyita waktu pembelajaran, karena bagaimanapun juga ini adalaah bagian dari pendidikan bahasaa jawa (dalam hal ini melalui permainan tradisional) sebagai pengantar pendidikan budi pekerti yang efektif.

2. Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dapat dilaksanakn dengan lebih lancar karena adanya persiapan yang matang berkat adanya langkah refleksi dari siklus I. Guru dan peserta didik sudah mampu menyesuaikan proses pembelajaran sesuai yang telah di rencanakan dalam modul ajar. Keraguan guru dan keingintahuan siswa terhadap kehadiran peneliti di ruang kelas sudah tidak terlihat lagi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Berdasarkan data penelitian, pertemuan pertama siklus II ini menunjukkan peningktran yang cukup signifikan di bandingkan siklus I. Namun demikian, nilai tersebut masih di bawah kriteria ketuntasan yang diisyaratkan sehingga perlu adanya beberapa perbaikan untuk pertemuan kedua nanti. Beberapa rencana perbaikan diantaranya adalah penggunaan. ekspresi yang tepat oleh guru pada saat menyanyikan lagu tembang dolanan dan mengajak anak untuk bermain psikodrama, dengan melakukan beberapa drama spontan mengenai budi pekerti seperti meminta maaf, mengucapkan terima kasih, dan meminta tolong.

Pada pertemuan kedua siklus II, rencana perbaikan tersebut dapat diterapkan dengan baik dan berimplikasi pada meningkatnya nilai ketuntasan sopan dan disiplin secara klasikal. Berdasar data pengamatn, nilai sopan santun dapat ditingkatkan dari 52,5% pada pertemuan pertama menjadi 87,5% pada pertemuan kedua. Demikian juga dengan nilai disiplin dapat ditingkatkan dari 58,75% pada pertemuan pertama menjadi 86,25% pada pertemuan kedua. Nilai tersebut juga sudah melampaui ambang nilai ketuntasan yang disyaratkan yakni sebesar 85%. Dengan demikian, siklus pembelajaran dinyatakan selesai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

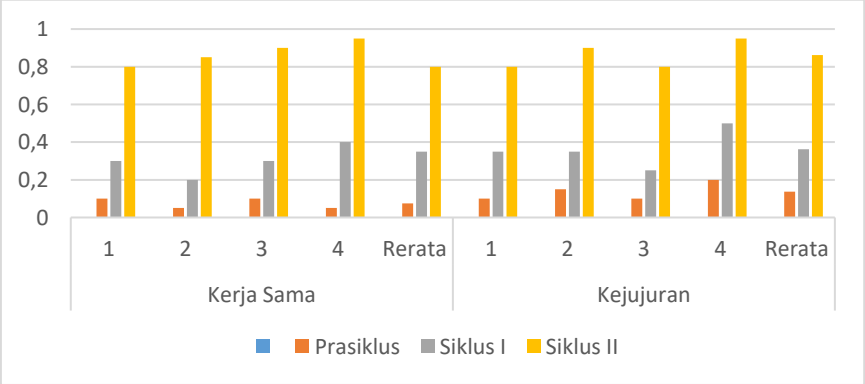
Sehubungan dengan lokasi sekolah yang relatif dekat dengan rumah masyarakat, pelaksanaan siklus II ini juga mencatatkan kejadian unik, yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung bertepatan dengan adanya masyarakat dengan kegiatan acara hajatan. Terdengar suara musik dengan suara keras di sebelah sekolah, sehingga secara spontan anak-anak berlarian keluar kelas untuk melihat suara tersebut. Hal ini adalah kejadian spontan dan sering terjadi di sekolah, namun dengan demikian tidak mengganggu kegiatan belajar disekolah.

Berdasarkan data pengamatan, secara klasikal peningkatan nilai kerjasama dan kejujuran dari prasiklus, siklus 1 dan siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Nilai ketuntasan prasiklus, siklus 1, dan siklus II

Variabel	Kerja Sama					Kejujuran				
Nomor Indikator	1	2	3	4	Rerata	1	2	3	4	Rerata
Prasiklus	10%	5%	10%	5%	7,5%	10%	15%	10%	20%	13,75%
Siklus I	30%	20%	30%	40%	35%	35%	35%	25%	50%	36,25%
Siklus II	80%	85%	90%	95%	80%	80%	90%	80%	95%	86,25%

Dari tabel tersebut untuk memperjelas peningkatan yang di dapatkan, maka dapat di sajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 3. Nilai Ketuntasan Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus II

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa peningkataan kerjasama dan kejujuran pada peserta didik TK Rejosari sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng memang sangat efektif dalam mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak-anak, termasuk kerjasama dan kejujuran. Menurut beberapa penelitian, tentang "Pengembangan Karakter Anak melalui Permainan Tradisional" menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan karakter anak (Wijayanti, 2022). Lebih detail, penanaman aspek kerjasama memang lebih efektif jika dilakukan sedini mungkin, sejak balita hingga masa-masa golden age. Pengembangan Karakter Anak melalui Penanaman Nilai-Nilai Kerjasama" menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai kerjasama sejak dini dapat membantu anak mengembangkan karakter yang baik (Wijayanti, 2020) dan Pentingnya Penanaman Kejujuran pada Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa penanaman kejujuran sejak dini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan moral yang baik (Hartono, 2022). Kebahasaan yang kompleks -meliputi bahasa verbal, intonasi bicara, gestur tubuh, dan mimik wajah- yang bermakna dan digunakan untuk memelihara interaksi yang baik dengan orang lain (Nurhakiky, 2023). Dengan demikian, kerjasama tidak bisa diciptakan secara instan namun harus melalui pembiasaan yang terus menerus dan ini bari bisa dimungkinkan jika anak mendapat kerjasama sejak dini (Saihu, 2022)

Dengan demikian, budi pekerti berupa kerjasama dan kejujuran harus dibiasakan dan dibudayakan oleh orang-orang di lingkungan anak, karena nilai-nilai kerjasama dan kejujuran merupakan faktor eksternal dimana anak belajar secara tidak langsung dalam mengambil nilai-nilai kerjasama dan kejujuran tersebut (Muzzamil et al., 2021). Melalui penelitian ini, dapat dibuktikan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu cara dalam menanamkan nilai-nilai kerjasama dan kejujuran pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan dalam kerjasama dan kejujuran peserta didik di TK Rejosari melalui penerapan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng*. Faktor utama yang memengaruhi peningkatan tersebut adalah kesesuaian indikator perilaku yang diharapkan dengan pelaksanaan permainan oleh anak-anak. Peningkatan kerjasama ditunjukkan oleh kenaikan persentase klasikal dari 7,5% pada prasiklus, menjadi 30% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II. Demikian pula, kejujuran meningkat dari 13,79% pada prasiklus, menjadi 36,25% pada siklus I, dan 86,25% pada siklus II.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk membentuk karakter sosial pada anak usia dini, khususnya dalam aspek kerjasama dan kejujuran. Implikasi hasil penelitian mengarah pada pentingnya integrasi permainan tradisional sebagai media edukatif yang efektif dalam mendukung pembinaan karakter anak di lingkungan pendidikan prasekolah.

Disarankan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan dalam pembinaan profesional guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, perlu dipertimbangkan pemanfaatan permainan tradisional tidak hanya untuk meningkatkan kerjasama dan kejujuran, tetapi juga aspek karakter lain seperti sopan santun dan disiplin. Guru juga dianjurkan untuk lebih aktif mendorong interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna mengoptimalkan pembentukan karakter yang holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Z. Q., & Wahyuni, A. (2023). Pramuka Prasiaga Mengasah Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , *7*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4390

Arif Syamsurrijal. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Tought Elmentary School Of Islam Journal*, *1*(2), 1–14. https://doi.org/https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasak Ibtidaiyah*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Baroroh, A. Z. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Tradisional (Cublak-cublak Suweng) untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di MI/SD. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* , *2*(1), 63–71. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.941

Dalmeri. (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating For Character). *Al-Ulum*, *14*(1). https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/260

Hartono, A. (2022). *Pentingnya penanaman kejujuran pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7*(2), 123–135.

Hoerotunnisa, Yazida Ichsan, Fifin Al Fionita, & Dwi Iriyanta Prihartana. (2021). *Edukasi Permainan Jamuran Dalam Stimulasi Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. https://doi.org/https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i2.1204

Marlia Andriyani. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo*.

Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2021). *Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*. https://doi.org/https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116

Nadjamuddin, A. (2016). *Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo*.

Nurhakiky, S. M. (2023). Komunikasi Pendidikan Islam: Tinjauan Model Implementatif Praktis di Sekolah. *GAPAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *01*(02). https://doi.org/DOI:doi.org/10.37542/gapai

Rizqiyyatunnisa, R., & Mahdi, N. I. (2021). Penyelenggaraan PAUD Formal, Non Formal Dan Informal di KB TK IK Keluarga Ceria. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i1.3242

Saihu, M. (2022). Intensifikasi Kecerdasan Emosional Anak Introvert Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Dasar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(03). https://doi.org/DOI:10.30868/ei.v11i03.3175

Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Masrifah, L. D. (2022). Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, *5*(1), 51–63. https://doi.org/10.30994/jceh.v5i1.339

Siregar, L. N. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayu Malele Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melempardi Tk Bahtera Harapan Papua, Mimika Papua. *Strategi IKM*, 178.

Sumilih, D. A. (2016, October). Pembangunan Karakter Peserta Didik: Pengkondisian Ras Melalui Pemanfaatan Potensi Permainan Tradisional Bugis-Makassar. *"Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global."*

Tahe, F. La, Saleh, R., & Hartati. (2025). Implemetasi Pembelajaran Tari Cungka untuk Mengembangkan Motoric Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK Tunas Bangsa Desa Burangasi Rumbia Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton Selatan. *Innovative: Journal Of Social Science Research* , *5*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19388

Uce, L. (2015). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322

Wijayanti, A. (2020). Pengembangan karakter anak melalui penanaman nilai-nilai kerjasama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *10*(1), 1–10.

Wijayanti, A. (2022). Pengembangan karakter anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *12*(2), 123–135.