

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum TPA Lentera Day Care

#### 1. Sejarah Tentang Lentera Day Care/ YLTI ( Yayasan Lentera Terang Indonesia)

YLTI adalah sebuah yayasan *social non profit* yang bergerak dibidang pendidikan, social dan kesehatan berdiri dengan akta notaris Lianty Achwas, SH No 26 Juli 2019. Dalam bidang kesehatan yayasan lentera terang Indonesia membantu masyarakat desa jepang khususnya para lansia, janda dhuafa melalui program bakti pengobatan gratis dan senam sehat.

Dibidang sosial keagamaan, kami membuka rumah Qur'an untuk membina ibu-ibu yang belum lancar membaca al-Qur'an melalui program *tahsin*. Kedepannya akan dibuka program *tahfiz* untuk pelajar dan mahasiswa. Kedepannya kami ingin menjadi pusat kajian al – Qur'an yang komprehensif.

Dan untuk bidang pendidikan tahun ini kami akan membuka program pendidikan anak usia dini dan secara bertahap membuka jenjang pendidikan berikutnya.<sup>1</sup>

#### 2. Visi Dan Misi Sekolah Lentera Day Care

##### A. Visi

Mewujudkan lembaga Islam yang unggul dalam melayani umat dibidang pendidikan sosial dan keagamaan untuk membangun sumber daya manusia yang berkarakter dan berakhlak mulia.<sup>2</sup>

##### B. Misi

1. Membina dan mengembangkan dakwah dan pendidikan Islam dalam arti yang seluas luasnya dengan semangat *rahmatan lil alamin*.

---

<sup>1</sup> Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, 2019.

<sup>2</sup> Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, 2019.

2. Menegakkan nilai-nilai kemanusiaan sesuai ajaran islam demi kesejahteraan umat dan bangsa lahir batin.
3. Meningkatkan kualitas SDM guna mewujudkan masyarakat yang beriman, berilmu, beramal, dan bertaqwa.
4. Mendorong terwujudnya persatuan dan kesatuan umat untuk kesejahteraan seluruh brakyat Indonesia.
5. Memberikan pelayanan masyarakat berbasis pemberdayaan.<sup>3</sup>

### 3. Struktur Pengurus Yayasan Lentera Day Care

Struktur pengurus yayasan dimaksudkan sebagai pembagian tugas dan tanggung jawab bersama, sehingga semua tugas dapat dilaksanakan dan dilakukan dengan sebaik-baiknya. Struktur pengurus yayasan TPA Lentera Day Care Jepang Mejobo Kudus menunjukkan bahwa ada suatu bentuk kerja sama untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Berikut ini struktur pengurus yayasan:

1. Dewan Pengawas : Arif Zuli Tanjung, ST.
2. Dewan Pembina:
  - a. Suwarno, A. Md.
  - b. dr. H. Bahana Sugiri
  - c. Siti Sholihah, S. Pd.
  - d. H. Sri Bintoro, SE.
3. Ketua : Noor Aksin, A.Md.
4. Bendahara :
  - a. Bagus Pandu Wicaksana, S. Si.
  - b. Agung Wibowo, SE.
  - c. Iwan Setiyawan, A. Md, AF.
5. Sekertaris:
  - a. Puji Rahayu.
  - b. Alia Fithriyanti, SE.
6. Bidang Sarana Prasarana:
  - a. Suwarno, A. Md.
  - b. Margono.

---

<sup>3</sup>Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, 2019.

- c. Faizin.
  - d. Didik Purwanto.
  - e. Darsono.
7. Bidang Pendidikan:
- a. Sumarsih, S. Pd. I.
  - b. Yuyun Eka Susanti, S. pd.
  - c. Atit Kurniati, SE.
  - d. Uswatun Hasanah, S. Pd.
  - e. Sri Pudjiati, S.Pd. AUD.
8. Bidang Pengembangan:
- a. H. Jumaidi Subur, SE. MM.
  - b. Sam'an, S. Pd. M. Pd.
  - c. Hasnah Musdiarti, SE. M. Ak.
  - d. Mustagfiroh, S. Pt.
  - e. Afif Himawan.
9. Bidang Humas :
- a. I'iek Rozanah, S. Pd. I.
  - b. Agus fathur Rahman.
  - c. Ali Arifin, A. Md.
  - d. Rifqi M. Faiz.<sup>4</sup>

#### 4. Data kepegawaian, Guru, Dan Data Anak

Tenaga guru adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk mencapai tujuan pengajaran karena gurulah yang secara langsung yang berhadapan dengan siswa. Tenaga guru dan karyawan di TPA Lentera Day Care Jepang Mejobo Kudus beserta tugas-tugasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.1**  
**Data Guru dan Karyawan di TPA Lentera Day**  
**Care Jepang Mejobo Kudus 2019/2020<sup>5</sup>**

No.	Nama	Pendidikan Terakhir		Jabatan
		Jenjang	Jurusan	
1	Yuyun Eka Susanti, S.Pd.	S1	AUD	Guru ( kepala sekolah )
2	Reny Sulistyoningsih	SLTA	IPS	Guru

<sup>4</sup> Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, 2019.

<sup>5</sup> Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, 2019.

				(kelas baby)
3	Eny Emawati, S. Pd.	S1	AUD	Guru (kelas besar)
4	Richa Ayu Rahmawati	SLTA	IPS	Guru (kelas kecil)

Tabel 4.2

**Data Siswa di TPA Lentera Day Care Jepang  
Mejubo Kudus 2019/2020.<sup>6</sup>**

NO.	Nama	TTL	Pekerjaan Orang Tua		Kelas
			Ibu	Bapak	
1.	Dafa Abdul Hafiz	Kudus, 30-09-2015	Karyawan pabrik	Pedagang	B
2.	Dea Charolin Safa	Kudus, 18-10-2016	Karyawan pabrik	Buruh harian lepas	B
3.	Ghibran Devan Alfaro	Kudus, 02-03-2016	Karyawan BRI	Polri	B
4.	Revana Adelia Anastasya	Kudus, 20-01-2016	Karyawan pabrik	Buruh proyek	B
5.	Farel Asrori	Kudus, 09-04-2017	Karyawan djarum	Buruh	A
6.	M. Zhilal Ibrahim Asyraff	Kudus, 22-12-2015	guru	Wiraswasta	A
7.	Muhammad Abizar Nafi' Syaughillah	Kudus, 31-12-2017	Karyawan pabrik	Karyawan swasta	A
8.	Elysa Kholifatur Rosyidah	Kudus, 17-07-2017	Karyawan pabrik	Karyawan swasta	A
9.	Adibashakila Atmarini	Kudus, 27-04-2017	Guru honorer	Karyawan swasta	A
10.	Muhammad Irfan Arsyad	Kudus, 07-10-2017	Pedagang	Guru SMK	A
11.	Asyam Rosyid Asshidir	Kudus, 14-01-2019	Guru SD	Karyawan swasta	Baby
12.	Annasya	Kudus, 06-10	Guru TPA	Dinas	Baby

<sup>6</sup> Profil TPA Lentera Day Care Jepang- Mejubo Kudus, 2019.

	Adreena Saila Akhsinantya	2019		PKPLH	
13.	Rakhel Amelia Putri	Kudus 11-05-2020	Karyawan djarum	Buruh	Baby

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Permainan tradisional cublak-cublak suweng di tpa lentera day care jepang mejobo kudus tahun ajar 2020/2021.

Permainan *cublak-cublak suweng* di TPA Lentera Day Care ini sering kali dilakukan pada saat mengisi waktu luang atau istirahat. Selain permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di TPA Lentera Day Care juga melakukan permainan tradisional lainnya yaitu *ontong-ontong bolong*, *yoyo*, *petak umpet*, dan *ular naga*. Akan tetapi disini peneliti lebih tertarik dengan permainan *cublak-cublak suweng* yang identic dengan semangat. Dalam permainan ini anak-anak di TPA Lentera Day Care diajarkan tentang peraturan permainan terlebih dahulu, setelah itu anak juga diajarkan untuk berbaur dan berinteraksi kepada temannya, selain itu anak-anak juga dilatih untuk jujur ataupun sportif dalam menjalankan permainan, dan dilatih untuk kepekaan dalam memilih.

**Gambar 4.1**



**Gambar 4.2**

Gambar 4.1 dan gambar 4.2 di atas diambil pada tanggal 10 maret 2020 sebelum ada *COVID-19* menggambarkan bahwa kegiatan bermain *cublak-cublak suweng* semestinya merupakan gabungan kelas baby yang berjumlah 3, dari kelas A berjumlah 3, kelas B berjumlah 8. Dari 13 siswa dan baby maka yang ikut kegiatan dalam bermain 6 siswa ananda ( DE, DF, DA, RE, ES, NA, IF ). Dihari itu ada 7 anak yang hadir dan 6 anak yang ijin karena sakit. Pada hari itu, dimana siswa kelas *Baby*, kelas A dan kelas B melaksanakan kegiatan bermain. Dan foto 4.1, 4.2 diambil saat waktu istirahat, untuk mengisi waktu luang yaitu pada jam 11.00 WIB di kelas.<sup>7</sup>

Sebelum melakukan permainan bu Reny menjelaskan pertama bu Reny meminta anak-anak untuk duduk melingkar, Pada saat itu ada kelas baby karena ada siswa yang sedang BAB yakni ananda IF karena ananda NS tidak ada yang menjaga, maka dititipkan bersama bu Reny. Dan pada saat itu bu Reny mengajak anak-anak untuk duduk melingkar akan tetapi ada satu siswa yang tidak mau ikut bergabung yang bernama ananda DE. Karena ananda DE suka menyendiri dan diajak bergabung belum

---

<sup>7</sup> TPA Lentera Day Care Jepang- Mejobo Kudus, observasi oleh penulis, 10 Maret 2020 jam 11.00, observasi 1, foto.

mau, maka bu Reny lanjut untuk menjelaskan bahwa nantinya ada yang menjadi *pak Empo* yang berada ditengah dan bersujud ketika bu Reny menawarkan siapa yang akan jadi duluan ananda DA dengan antusias menawarkan diri untuk menjadi *pak Empo*. Setelah itu bu Reny menyuruh anak-anak untuk meletakkan tangan dipunggung ananda DA. Selanjutnya buReny meminta untuk mengikuti bernyanyi bersama

*cublak- cublak suweng*

(mengetuk-ngetukan subang)

*suwenge teng gelenter*

(subangnya berserakan)

*mambu ketudung gudhel*

(berbau anak kerbau yang terlepas)

*pak Empo lera-lera*

(kempong bergerak ke sana ke mari)

*sapa guyu ndelekake*

(siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong)

Nyanyian berhenti krikil yang berhenti ditelapak tangan anak pada saat itu yang bernama ananda DF. DA menggenggam *krikil* tersebut dan ananda DA harus menebak siapa yang membawa *krikil* tersebut. Setelah dijawab dan salah maka ananda DA harus menjadi *pak Empo* lagi. Setelah satu putaran disaat ananda DA mau jadi *pak Empo* lagi ananda DE tertarik dan ikut bergabung untuk mengikuti bermain *cublak-cublak suweng* Setelah siap di posisinya semua anak di suruh menaruh tangan di punggung temannya yang ada ditengah tersebut dan telapak tangan di buka dan bu Reny mulai menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng* sambil memutar *krikil* melewati telapak tangan dan menyanyibersama lagi.

*cublak- cublak suweng*

(mengetuk-ngetukan subang)

*suwenge teng gelenter*

(subangnya berserakan)

*mambu ketudung gudhel*

(berbau anak kerbau yang terlepas)

*pak Empo lera-leru*

(kempong bergerak ke sana ke mari)

*sapa guyu ndelekake*

(siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong)

Ananda DE tertawa gembira pada saat lagu berhenti putaran kedua ini jatuh pada ananda RE akan tetapi devan merebut krikilnya lalu menyembunyikannya di genggamannya. Pada saat itu bu reny menjelaskan bahwa ananda DE tidak boleh merebut yang bukan jatahnya membawa. Akan tetapi reaksi dari ananda DE menangis karena untuk meminimalisir kegaduhan saat bermain maka dibiarkan ananda DE untuk membawanya. Dan setelah itu ananda DA duduk dan menebak siapa yang bawa anandapun memilih DE akan tetapi ananda tidak mau jadi pak Empo, dan langsung lari menghampiri mainan kesukaannya lagi. Karna ananda DE tidak mau maka ananda DF pun menawarkan diri untuk menjadi pak Empo pada saat putaran ke tiga ini ananda NA menangis maka permainan dihentikan dan pada waktu itu pula pukul 11.45 WIB waktu persiapan untuk sholat dan tidur siang.

**Gambar 4.3**

Gambar 4.3 Dokumentasi ini diambil pada tanggal 21 juli 2020 pada saat *new -normal* berlaku. gambar 4.3 menjelaskan bahwa kegiatan bermain *cublak-cublak suweng* semestinya merupakan gabungan kelas baby yang berjumlah 3, dari kelas A berjumlah 3, kelas B berjumlah 8. Dari 13 siswa dan baby maka yang ikut kegiatan dalam bermain 5 siswa (NF, DI, ES, NS, RK) dan 2 guru (bu Eny dan bu Reny) sedang melakukan permainan *cublak-cublak suweng* bersama-sama di TPA Lentera Day Care. Foto 4.3 diambil saat waktu istirahat, untuk mengisi waktu luang pada jam 11.00 WIB di kelas. Peneliti datang untuk observasi pada jam 07.00 WIB. Seblum bermain anak-anak melakukan *thoillet trenning*, setelah selesai bu Eny mengajak anak-anak untuk duduk melingkar dan menjelaskan bahwa anak-anak akan melakukan permainan *cublak-cublak suweng*. Saat melakukan penjelasan permainan *cublak-cublak suweng* ada ananda ES yang tertidur dikarenakan kecapean pada saat sentra ananda ES jalan-jaln sendiri. Setelah itu pertama bu Eny

meminta anak-anak untuk duduk melingkar untuk baby diarahkan bu Reny untuk duduk mlingkar. Bu Eny melanjutkan menjelaskan bahwa untuk menjelaskan bahwa nantinya ada yang menjadi *pak Empo* yang berada ditengah dan bersujud pada, saat itu karena terbatasnya siswa maka baby RK yang dijadikan *pak Empo*. Setelah itu bu Eny menyuruh anak-anak untuk meletakkan tangan dipunggung ananda RK dan telapak tangan di buka dan pada saat ini ananda NA yang masih balita belum begitu bisa mengikuti Selanjutnya bu Eny meminta untuk mengikuti menyanyi bersama-sama

*cublak- cublak suweng*

(mengetuk-ngetukan subang)

*suwenge teng gelenter*

(subangnya berserakan)

*mambu ketudung gudhel*

(berbau anak kerbau yang terlepas)

*pak Empo lera-lera*

(kempong bergerak ke sana ke mari)

*sapa guyu ndelekake*

(siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong)

*sir sir pong dele kopong*

(sir, sir pong kedelai kopong).

Saat mendengarkan lirik *cublak-cublak suweng* ananda NA malah bertepuk tangan begitupun dengan anada RK. Setelah lagu berhenti, *krikil* yang berhenti ditelapak tangan anak pada saat itu yang bernama ananda DI. Ananda DI menggenggam *krikil* tersebut dan ananda RK harus menebak disini ananda rakhel diarahkan sama bu Reny untuk memilih karena ananda RK masih blum paham diusia yang masih balita. karena ananda RK seorang balita maka hanya dibuat media buat jadi pak Empo dikarenakan pada saat itu murid yang besar banyak yang tidak hadir diantaranya (DA, DE, RF, FA, DA, IB, IF dan AS)

dan kondisi pada saat itu di kudus mengalami zona merah akibat adanya *COVID-19*. setelah dijawab dan benar maka ananda DI yang menggantikan jadi *pak Empo*. Pada saat itu DI tidak mau berada ditengah dan meminta ganti permainan jadi bu guru menggantinya dengan permainan tradisional *ontong-ontong bolong* dua kali main habis itu lanjut ke agenda seperti biasanya.

## 2. **Penanaman karakter sosial emosional di TPA Lentera Day Care Jepang Mejobo Kudus Tahun Ajar 2020/2021.**

Dari penjelasan bu Yuyun, sebagai kepala sekolah TPA Lentera Day Care permainan tradisional jika dibuat media untuk penanaman karakter sosial emosional pada anak usia dini ini menggunakan metode bermain karena diusia 1-4 tahun anak ini, masih suka bermain dan sesukanya sendiri. Dengan cara bermain, anak-anak akan lebih bisa focus pembelajaran akan lebih dapat diterima oleh anak dalam kondisi senang dalam bermain. Seperti halnya dalam penjelasan wawancara saat bahwa dalam metode bermain ini sama dengan visi misi yang ingin dicapai oleh lembaga yaitu sekolah menginginkan agar putra putri yang dididik memiliki sosial, dan memiliki agama yang kuat serta memiliki sumber daya manusia yang berkarakter dan berakhlak mulia. Selanjutnya *cublak-cublak suweng* adalah misi yang diterapkan ialah Yang mengatakan bahwa: 2. nilai-nilai kemanusiaan sesuai ajaran islam demi kesejahteraan umat dan bangsa lahir batin. 3. Meningkatkan kualitas SDM guna mewujudkan masyarakat yang beriman, berilmu, beramal dan bertaqwa. 4. Mendorong terwujudnya persatuan dan kesatuan umat untuk kesejahteraan Indonesia. Guru harus mampu menanamkan anak usia dini dari ketiga misi tersebut maka dalam menanamkan karakter sedini mungkin, pada karakter bangsa itu sangatlah penting. Penanaman karakter yang ada disekolah ini dengan kreatifitas guru untuk mengajarkan dan ikut

serta dengan mengajarkan permainan tradisional seperti permainan *cublak-cublak suweng* ini dan di tunjang dengan kreativitas guru diharapkan anak-anak akan tumbuh kecintaan pada budaya bangsa, dalam hasilnya tumbuh kecintaan terhadap sosial emosional.<sup>8</sup>

Pada saat pukul 02.00 WIB setelah anak-anak sudah pulang peneliti dan narasumber dari bu reny menjelaskan apa saja yang dilakukan saat sedang bermain *cublak-cublak suweng* dalam penjelasan beliau dalam permainan *cublak-cublak suweng* ini akan ditanamkan karakter sosial emosional terhadap anak usia dini agar bisa menimbulkan rasa percaya diri dan memudahkan adaptasi, berbaur sesama temannya, serta dapat menciptakan kebersamaan dan mengeratkan kemistri terhadap teman melalui permainan *cublak-cublak suweng* tersebut.<sup>9</sup>

Peneliti menanyakan “siapakah yang terlibat dari permainan tersebut?” Disini bu Reny menjelaskan bahwa permainan ini dimainkan secara bersama-sama dalam permainan ini guru mengajak peserta didik untuk memainkan permainan *cublak-cublak suweng*. Metode dan strategi yang digunakan dalam pendidikan karakter sosial emosional terhadap anak usia dini ini menggunakan pendekatan kualitatif yang secara langsung mengamati saat anak-anak sedang dalam memainkan permainan *cublak-cublak suweng* dengan sangat antusias. Dan pendekatan ini secara langsung anak ikut serta berinteraksi dalam permainan tradisional sehingga anak secara tidak langsung sudah ikut andil menjadi satu bentuk sosial emosional dengan melestarikan budaya lewat permainan khas tradisional yang ada di Jawa ini.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Yuyun eka susanti. wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

<sup>9</sup> Reny Sulistyoningsih, wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

<sup>10</sup> Reny Sulistyoningsih, wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

Peneliti bertanya kembali “pada waktu kapan yang tepat dalam menstimulus anak untuk melakukan pendidikan karakter sosial emosional dilakukan?” Disini bu reny menjelaskan kembali bahwa dalam sikap menstimulus anak untuk pendidikan karakter sosial emosional tersebut dilakukan setiap hari dan diulang-ulang dalam bermain. Anak-anak dilibatkan secara langsung untuk memainkan permainan *cublak-cublak suweng* agar anak-anak dapat mengenal kebudayaan yang ada di Jawa dan lagu daerah Indonesia sebagai wujud rasa sosial emosional.<sup>11</sup>

Peneliti menanyakan kembali “mengapa memilih permainan cublak-cublak suweng dan bagaimana minat siswa dalam memainkan permainan *cublak-cublak suweng*?” Bu Reny menjawab kembali bahwasannya bu reny memilih permainan *cublak-cublak suweng* untuk menstimulus anak dalam membentuk karakter ini adalah banyaknya pertimbangan yakni dari sekolah ini sendiri kita dituntut untuk mendidik anak yang berkarakter dan *berakhlakkul karimah*, meningkatkan SDM, serta mendorong terwujudnya persatuan dan kesatuan untuk kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia. Maka dari itu kami menggunakan permainan tradisional karena melalui permainan ini kami mencoba menanamkan karakter anak sekaligus menanamkan rasa sosial emosional melalui melestarikan budaya agar tidak punah. Karena banyaknya permainan yang sudah canggih banyak juga yang melupakan kebudayaan yang telah diwariskan untuk kita dari nenek moyang. Selain itu permainan *cublak-cublak suweng* ini bisa dimainkan 5 orang bahkan lebih sehingga anak-anak bisa saling mengenal antar temannya dan menciptakan kebersamaan sehingga anak lebih mudah untuk bersosial.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Reny Sulistyoningsih, wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

<sup>12</sup>Reny Sulistyoningsih, wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

Bu Reny mengatakan minat dari peserta didik ini sangatlah antusias dan bersemangat, terlihat ceria sekali saat memainkan permainan *cublak-cublak suwung*. Disitulah anak dapat mengekspresikan bahwa permainan *cublak-cublak suwung* masih menarik dikala masa milenial ini. Dalam perubahan yang terjadi kepada anak setelah mendapatkan pembelajaran karakter sosial emosional ini adalah sikap percaya diri, saling mengenal dengan temannya, mudah membaur dan bersosialisasi, mengenal budaya, mengenal lagu-lagu daerah, melestarikan budaya, serta menumbuhkan karakter pada dirinya.<sup>13</sup>

### 3. Penanaman karakter soial emosional terhadap anak usia dini melalui permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dilaksanakan di TPA Lentera Day Care Jepang Mejobo Kudus Tahun Ajar 2020/2021

Di kesempatan ini peneliti menggali lebih mendalam tentang penanaman karakter sosial emosional terhadap anak usia dini melalui permainan *cublak- cublak suweng* yang ada di TPA Lentera Day Care. Peneliti menanyakan tentang apa saja evaluasi yang akan dilakukan dalam memberikan materi pendidikan karakter sosial emosional terhadap anak usia dini melalui permainan *cublak-cublak suweng* . Disini bu Eny menjelaskan bahwa teknik evaluasi yang digunakan di TPA Lentera Day Care ini menggunakan dua aspek yaitu *formatif* dan *sumatif*. Evaluasi *formatif* sendiri berupa ulangan atau mengulas kembali materi yang telah disampaikan sedangkan *sumatif* ini sendiri guru mengecek dimana anak disuruh mempraktikkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan begitu anak akan lebih memahami apa yang dilakukan itu sudah termasuk

---

<sup>13</sup>Reny Sulistyoningsih, wawancara oleh penulis, 10 Maret, 2020, wawancara 1, transkrip.

dengan mencintai budaya sehingga sudah termasuk rasa sosial emosional.<sup>14</sup>

Peneliti menanyakan kembali siapakah yang berperan penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karakter sosial emosional dan pada waktu kapan pendidikan itu baiknya dimulai. Bu Eny menjelaskan bahwasannya siapa saja yang terkait dan berperan penting dalam pendidikan karakter sosial emosional ialah guru, anak, lingkungan, dari segi guru yakni guru wajib memberikan stimulus sedini mungkin karakter sosial emosional karena karakter anak itu menjadi penentu bangsa di masa depan. Sedangkan dari segi anak disini anak sebagai *objek* atau sasaran untuk menanamkan karakter dan menanamkan rasa sosial emosional sedini mungkin karena dimasa usia dini tersebut adalah masa keemasan dimana sangat mudah untuk ditanamkan dan diberikan pembelajaran karena daya ingat yang masih kuat. Sedangkan dari segi lingkungan di sini lingkungan yang akan menggambarkan bagaimana karakter yang akan didapatkan contohnya saja semisal ada lingkungan yang disitu kurang baik maka karakter yang diperolehpun akan kurang. Begitupun sebaliknya maka lingkungan disini menjadikan penentu karakter seseorang.

Waktu yang baik digunakan dalam menanamkan karakter seseorang adalah pada waktu sedini mungkin karena diwaktu itulah yang tepat untuk membentuk dan memberikan penanaman. Disamping itu anak memiliki *the golden age* dan daya ingat yang kuat, sehingga memudahkan untuk di berikan stimulus untuk membentuk karakter dan ditanamkan rasa sosial emosional dengan mudah.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>15</sup> Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

Penelitianpun memberikan pertanyaan kembali tentang dimana aspek yang ingin dicapai dari teknik evaluasi pembelajaran yang digunakan? Bu Eny menjelaskan bahwa aspek disini yang ingin dicapai adalah diharapkan akan dapat memahami dan paham akan pentingnya pendidikan karakter serta rasa sosial emosional dengan membudayakan warisan budaya salah satunya iyalah permainan tradisional.<sup>16</sup> Peneliti menanyakan kembali kepada narasumber tentang dimana saja yang menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat dari pelaksanaan penanaman karakter sosial emosional terhadap anak usia dini? Bu Eny menjelaskan bahwa faktor pendukung pelaksanaan karakter sosial emosional terhadap anak usia dini ini sangatlah penting dalam membentuk sebuah karakter anak usia dini sehingga permainan tradisional ini sebagai alat sebagai pembentukan karakter disamping itu juga anak ikut serta dalam melestarikan budaya. Sebagai guru juga mendapatkan tugas khusus untuk mendidik dan menanamkan rasa nasionalisme ataupun sosial emosional kepada anak sedini mungkin karena anak usia dini memiliki keistimewaan yakni memiliki masa yang disebut dengan *the golden age* dimana sangat mudah untuk dilakukan penanaman karakter dan rasa sosial emosional. Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan penanaman karakter sosial emosional ini sendiri adalah sulitnya mengkondisikan anak dimasa milenial untuk mencinbtai budaya ataupun melestarikan permainan tradisional dikarenakan banyaknya teknologi canggih yang lebih mengasikkan baginya tanpa tau dampak yang dialaminya misalkan dari *gadget* ataupun *handpone* yang bisa berdampak menjadikan anak susah

---

<sup>16</sup> Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

bersosial dan memiliki ego yang sangat tinggi dan bisa juga menjadikan kecanduan gadget.<sup>17</sup>

Dari peneliti bertanya mengapa memilih permainan *cublak-cublak suwung* dan bagaimana sikap guru dalam mengatasi penghambat dalam melaksanakan penanaman karakter sosial emosional tersebut? Bu Eny menjawab bahwa alasan dalam memilih permainan *cublak-cublak suwung* ini dalam penanaman karakter sosial emosional dikarenakan permainan ini membutuhkan banyak orang melalui permainan ini anak bisa berbaur dengan temannya dan bisa saling mengenal satu sama lain. Dan disamping itu anak juga sudah termasuk melestarikan budaya. Sikap sebagai seorang guru dalam mengatasi faktor penghambat tersebut ialah guru harus memiliki sikap yang kreatif dan inovatif serta memberikan pelayanan rasa aman nyaman dan bisa menarik perhatian anak sehingga anak bisa merasakan ketertarikan dan guru juga harus memberikan rasa aman dan nyaman agar anak dalam belajar bisa lebih fokus. Dan anak juga bisa tertarik untuk melaksanakan bermain dan ikut serta memainkan permainan tradisional.<sup>18</sup>

Peneliti bertanya kembali tentang bagaimana tujuan akhir perkembangan dan bagaimana masalah yang dihadapi dalam menanamkan karakter sosial emosional melalui permainan *cublak-cublak suweng*?. Bu Eny menjelaskan bahwa tujuan pendidikan dari perkembangan penanaman karakter ini adalah terwujudnya insan yang berilmu, berkarakter dan meningkatkan mutu penyelenggaraan serta hasil pendidikan di sekolah yang mencapai dan mengarah pada pencapaian pembentukan karakter sosial emosional yang secara terpadu dan seimbang.

---

<sup>17</sup>Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>18</sup>Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

Sesuai dengan standar kelulusan dengan rasa kebangsaan ini dapat melekat dari setiap masyarakat bangsa karena budaya salah satu warisan yang harus dijaga. Untuk masalah yang dihadapi adalah pengkondisian anak karena anak yang diberi pendidikan adalah anak usia dini yang masih kecil sehingga masih banyak anak yang tidak fokus pada pembelajaran dan bermain sendiri, asyik sendiri sehingga guru harus extra bersabar dan juga kreatif dan inovatif lebih diutamakan untuk menarik perhatian anak sehingga anak dapat mengikuti dan memahami yang disampaikan gurunya tentang sosial emosional.<sup>19</sup>

### C. Analisis

Hasil analisis penanaman karakter sosial emosional terhadap anak usia dini melalui permainan tradisional *cublak-cublak suweng* adalah:

1. permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di TPA Lentera Day Care Jepang Mejubo Kudus Tahun Ajar 2020/2021

Permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di TPA Lentera Day Care dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Penulis beranggapan bahwa di dalam permainan memiliki reward yang akan memotivasi anak agar bisa termotivasi dan juga merasa senang untuk memainkan permainan tradisional. Di samping itu anak lebih percaya diri untuk melakukan tahapan dalam permainan ataupun aturan permainan. Pada nilai budaya bangsa membutuhkan keberanian dan tuntutan kreatifitas guru untuk memacu kreativitas anak agar bisa menjadi hidup bermasyarakat dan memajukan bangsa. Ada tiga pola yang bisa dijadikan tauladahan cara mendidik anak diantaranya: tegas, demokratis, preventif. Dengan tiga pola tersebut dapat

---

<sup>19</sup>Eny Emawati, wawancara oleh penulis, 21 Juli, 2020, wawancara 2, transkrip.

membentuk jati diri anak, dengan demikian anak bisa mengekspresikan kemampuan tanpa takut di ejek dan anak juga bisa memiliki rasa percaya diri yang tinggi apabila didorong dan didukung oleh orang tua dan guru.

Seperti pendapat Doni Koesoema, ada dua cara untuk mengajarkan membangun karakter. Cara pertama adalah melalui presentasi atau untuk membuat karakter yang menonjol dari apa yang harus dipahami oleh para siswa. Cara kedua adalah melakukan tindakan. Setelah karakter ditanamkan pada siswa, mereka akan menerapkannya dalam perilaku mereka. Menerapkan nilai-nilai yang telah diperoleh siswa dapat dilakukan melalui permainan yang digabungkan dengan proses belajar mengajar. Pembentukan karakter dalam lingkup pendidikan memiliki sembilan pilar yang saling berkaitan, yaitu (1) responsibility (tanggung jawab), (2) respect (rasa hormat), (3) fairness (keadilan), (4) courage (keberanian), (5) honesty (kejujuran), (6) citizenship (kewarga Negara), (7) self-diciplene (disiplin diri), (8) caring (peduli), dan (9) perseverance (ketekunan).<sup>20</sup>

Selanjutnya menurut dedi supriadi bahwa kemauan belajar harus dikembangkan, tanpa harus mutlak meniru atau secara apriori yang menyatakan bahwa “itu bangsa lain. Ini bangsa Indonesia”.<sup>21</sup> Proses dalam penumbuhkan penghargaan terhadap lingkungan sosial bangsa melalui penerapan kemistri terhadap teman, menciptakan kebersamaan, dan memudahkan adaptasi, berbaur, dan berinteraksi.

Anggapan dari penulis seperti halnya di dalam lingkungan sekolah harus memberikan ruang gerak kepada guru untuk membentuk karkter yang menunjang anak untuk melakukan kegiatan dan melengkapi segala sesuatu yang berhubungan dengan

---

<sup>20</sup>Doni, Koesoema. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Gramedia. 2007.23.

<sup>21</sup> Dedi, supriadi. *Kreatifitas, kebudayaan dan perkembangan iptek*. Bandung: alfabeta. 1989.4

pembentukan karakter anak seperti syiar, sarana dan prasarana. Demikian dalam bermasyarakat nantinya akan memiliki sifat yang mencintai lingkungan hidupnya, mencintai sesamanya, kedisiplinan, kerjasama, dan mencintai tanah airnya.

2. penanaman karakter sosial emosional di TPA Lentera Day Care Jepang Mejubo Kudus Tahun Ajar 2020/2021.

Dalam bersosial dan membangun kemistri anak menjadi lebih beradab senantiasa menegakkan budaya dan menghargai sesama. Seperti halnya dalam permainan cublak–cublak suweng yang dimainkan lebih dari tiga orang bahkan bisa lebih. Dalam permainan ini, anak diberikan stimulus dengan bermain bersama akan menimbulkan kemistri terhadap temannya dan mengeratkan kerukunan kepada temannya sehingga jika besar kelak anak bisa memiliki sosial yang baik, kerukunan kepada sesama, kepedulian, dan bisa menghormati sesama.

Seperti pendapat Yaumi menyatakan “sosial emosional adalah cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa”.<sup>22</sup>

Selanjutnya Pendapat Menurut Misbach, permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : 1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus, 2. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual, 3. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri, 4. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai, 5. Aspek sosial: Menjalani relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan

---

<sup>22</sup> Muhammad Yaumi. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi* .2016. 103

sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat, 6. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental), 7. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, 8. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.<sup>23</sup>

penanaman karakter sosial emosional ini dapat menumbuhkan kerukunan melalui penanaman jiwa yang jujur dan sportif. Penulis beranggapan dalam menumbuhkan jiwa kerukunan ini anak diajarkan kejujuran sedini mungkin. Untuk membentuk karakter bangsa diperlukan semangat, motivasi, nilai-nilai dan tujuan pendidikan, yang memiliki tujuan dalam pendidikan karakter untuk mewujudkan penanaman dan penumbuhan nilai-nilai luhur. perilaku berkarakter ini bisa melalui olah hati yang akan mewujudkan sifat jujur, beriman, bertaqwa, amanah, adil, bertanggung jawab, empati, berani mengambil resiko pantang menyerah rela berkorban dan berjiwa patriotik. Yang kedua bisa juga menggunakan olah raga sikap yang bisa dapat ialah tangguh, bersih dan sehat, disiplin, sportif, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinative, kopetitif, ceria, dan gigih.

3. penanaman karakter soaial emosional terhadap anak usia dini melalui permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dilaksanakan di TPA Lentera Day Care Jepang Mejobo Kudus Tahun Ajar 2020/2021.

Seperti halnya yang ada dalam permainan *cublak-cublak suweng* didalamnya diajarkan untuk jujur dan sportif dalam aturan main dengan demikian pembangunan karakter sosial emosional ini ditanamkan guna untuk membangun generasi yang jujur, cerdas, tangguh dan kepedulian yang tinggi.

---

<sup>23</sup> Misbach, I.H. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*, Jurusan Psikologi, UPI. 2006.34

Karakter tercermin ketika pemimpin harus memilih apakah kerikil akan diserahkan kepada teman atau dibawanya sendiri. Karakter jujur tercermin pada saat tebakan siapa yang membawa kerikil. Pembawa kerikil harus jujur ketika ia tertebak dan ia harus bersedia menggantikan posisi sebagai penebak berikutnya. Karakter berani dan sportif juga terbina bersamaan dengan karakter jujur. Karakter adil terbentuk dalam permainan ini karena seluruh peserta mempunyai hak yang sama dalam permainan. Oleh karena itu pentinglah bagi kita memiliki pribadi yang jujur dan disiplin yang bisa diharapkan bangsa.

Seperti pendapat Koesoema mengenai “sosial emosional menyatakan bahwa pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai patriotisme secara mendalam (bukan chauvinis sempit) tetaplah relevan, mengingat ikatan batin seseorang senantiasa terpaku pada tanah tumpah kelahirannya, dan Ibu Pertiwi yang membesarkannya”.<sup>24</sup>

Selanjutnya menurut Retnaningdyastuti, Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir dan lain sebagainya. Kedua, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> A, Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter (Utuh dan Menyeluruh)*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2012.13

<sup>25</sup> Retnaningdyastuti, Ismatul Khasanah, Venty. IKIP PGRI Semarang diakses

Sedangkan manfaat bermain *Cublak-cublak suweng* menurut Sri Wahyuningsih antara lain sebagai berikut: 1) Membangun sportvitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya. 2) Melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar. 3) Mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian. 4) Sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya. 5) Anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.<sup>26</sup>

Penumbuhkan kerukunan melalui penyampaian aturan permainan yang jelas dan konsisten. Penulis beranggapan bahwa lagu *cublak-cublak suweng* mengandung unsur pembentukan karakter pada anak, yaitu: bertanggung jawab, waspada, jujur, berani, sportif, dan adil. Karakter bertanggung jawab tercermin ketika anak mampu menjalankan peran sesuai dengan aturan dalam permainan.. penting penanaman sejak dini guna untuk mengenalkan anak dalam peraturan tersebut agar anak bisa paham tentang peraturan dan akan membentuk karakter kesatuan bangsa yang kokoh.

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, saling menghormati, menghargai, kasih sayang, patuh, atas hukum yang disepakati oleh pemerintah. Seperti halnya menurut penulis bahwa kedisiplinan ialah sesuatu yang mencakup pembelajaran, bimbingan, atau dorongan yang dilakukan orang yang lebih tua dari kita untuk menolong anak agar hidup sebagai

---

([http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/SEM\\_2012/SEMINAR\\_2012/paper/view/246/191](http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/SEM_2012/SEMINAR_2012/paper/view/246/191))

<sup>26</sup> Wahyuningsih, Sri. Permainan Tradisional. Bandung: PT Sandiarta Sukses. 2009.29

mahluk sosial, dan untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangan yang optimal.

Berdasarkan pendapat Barnawi & M. Arifin (2012: 50-51), mendeskripsikan desain pendidikan karakter sebagai berikut. 1. Pendidikan berpijak pada landasan filosofi bangsa yang bersumber dari agama, UUD 1945, dan UU Nomor 20 Tahun 2003, 2. Nilai-nilai luhur bangsa yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tentu gurulah yang akan menyampaikan nilai-nilai luhur berdasarkan pada kebenaran yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat yang ada dalam lingkungan peserta didik, 3. Pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh peserta didik pengalaman ini bisa bersumber dari kenyataan yang dialami namun bisa juga dengan membaca buku atau melihat film yang mampu membangkitkan motivasi anak untuk menjadi peserta didik yang cerdas, gigih, berkarakter, dan religius.<sup>27</sup>

Sedangkan menurut kementerian nasional bahwa disiplin disini diartikan sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh berbagai ketentuan dan peraturan.<sup>28</sup>

Adapun pendapat lain menurut sardiman bahwa mengajar bisa didefinisikan sebagai: 1. Menanamkan pengetahuan kepada anak, 2. Mengajarkan sesuaidengan tujuan yang dirumuskan, menyampaikan pengetahuan kebudayaan kepada anak, 4. Aktivitas mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Barnawi & M. Arifin. *Strategi & Kebijakan: Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Arruzz Media. 2012. 50-51

<sup>28</sup> Anas salahudin, irwanto alkrienciehie. *Pendidikan karakter pendidikan berbasis agama & budaya bangsa*.cv pustaka setia: bandung. 2017. 54

<sup>29</sup> Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada. 2001.16.