

# PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA CONGKLAK

Himatul Khoirunnisa<sup>1)</sup>, Ismatul Khasanah<sup>2)</sup>, Ellya Rakhmawati<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [himatul.khoirunnisa22@gmail.com](mailto:himatul.khoirunnisa22@gmail.com)

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [ismatulkhasanahbejo@gmail.com](mailto:ismatulkhasanahbejo@gmail.com)

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email: [rakhmawati.ellya@gmail.com](mailto:rakhmawati.ellya@gmail.com)

## Abstrak

Penulis ingin mengetahui nilai-nilai karakter yang ditanamkan pendidik melalui media congklak. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian Kepustakaan adalah penelitian yang dilaksanakan berdasarkan literatur (kepustakaan), berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari penelitian terdahulu. Dalam pengumpulan data dilakukan dengan menelaah buku-buku, jurnal, ataupun sumber lain. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa nilai-nilai karakter dalam permainan congklak berupa nilai jujur, komunikatif, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri dan menghargai prestasi. Selain itu, melalui congklak anak dapat belajar matematika.

**Kata kunci:** Nilai-nilai Karakter, Anak Usia Dini, Congklak

## Abstract

*The writer wants to know the character values can be promoted by teacher through game of congklak as of media learning. The study used library research. Library research is observation used literature (library) such as book, note or previous research resource. The result is the character values found in game of congklak are honesty, communicative, responsibility, discipline, hard work, creativity, curiosity, independence and rewarding-respect. In addition, through game of congklak are children can be learning math.*

**Keywords:** character values, early childhood, congklak

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia saat ini mengalami permasalahan yang fundamental. Permasalahan itu berupa perilaku anak atau peserta didik yang individualis, agresif, dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Hal itu disebabkan oleh alat teknologi berupa *gadget*. Di zaman modern ini, peran *gadget* telah menggantikan permainan tradisional berupa petak umpet, yoyo, gobak sodor, bitingan, layang-layang, kelereng, lompat tali, engklek, congklak, lutung kasarung dan betengan. *Gadget* telah menjauhkan anak-anak dari karakter dan budaya bangsanya. Dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas perlu adanya penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini. Hal itu dilakukan agar nilai-nilai karakter menjadi pondasi anak. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Nasional Jangka Panjang tahun 2005-2025 yang menegaskan bahwa visi pembangunan nasional adalah terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia dan bermoral berdasarkan Pancasila, dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis dan berorientasi IPTEK. Dari Undang-Undang tersebut, jelas sekali bahwa Bangsa Indonesia menjadikan karakter sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembangunan di bidang pendidikan nasional dan pendidikan karakter merupakan alat untuk mencapai tujuan tersebut (Direktorat PAUD, 2011). Tujuan tersebut dapat dicapai melalui penerapan nilai-nilai karakter sejak dini.

Depdiknas (2007) mengemukakan bahwa usia dini adalah periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak yang akan memengaruhi sampai periode akhir perkembangannya. Alasannya, karena pada masa ini, perkembangan

jaringan otak manusia mencapai sekitar 80% yang sebarannya, yaitu usia 0-4 tahun perkembangan otak anak mencapai 50%; usia 5-8 tahun mencapai 80%; usia 8-12 tahun mencapai 90%; dan usia 12-18 tahun mencapai 100%. Klann (2007) mengemukakan bahwa karakter setiap individu dibangun sejak pengalaman awal kehidupan dan pengaruh di masa kecil dan remaja. Hal tersebut berasal dari kehidupan rumah, sekolah, interaksi dengan rekan-rekan, dan lembaga spiritual. Karakter Setiap individu dipengaruhi oleh model peran, seperti orang tua, kakek-nenek, kakak, pendidik, pelatih, pemimpin spiritual, dan masyarakat pada umumnya. Pendapat tersebut memberikan gambaran, bahwa orang dewasa termasuk pendidik dalam konteks pendidikan, baik dalam lingkungan pendidikan informal, formal, maupun non formal turut memberikan kontribusi dalam membentuk karakter anak didik. Selain itu, pendidik juga bertugas melanjutkan misi nabi Muhammad SAW dalam hal penyempurnaan akhlak mulia. Ditegaskan dalam (H.R. Ahmad) yang artinya "Aku diutus di muka bumi untuk menyempurnakan akhlak".

Dalam mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak perlu adanya strategi, agar mempermudah pendidik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan melalui bermain, melalui bermain anak-anak belajar nilai-nilai yang baik. "*Young children best through play, first-hand experience and talk*" (Curtis, 2002). Selain itu, penanaman nilai karakter dapat ditanamkan melalui kegiatan sehari-hari, kegiatan spontan, keteladanan, ataupun melalui media. Fry, Ketteridge, dan Marshall (2003) menjelaskan bahwa media mempunyai peran yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah pesan, maka dalam konteks pembelajaran media berfungsi sebagai mediator proses belajar antara peserta didik dan isi pelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi dan pesan-pesan dalam sebuah pelajaran. Berdasarkan uraian di atas penulis setuju bahwa media adalah mediator yang tepat untuk menyampaikan pesan-pesan ataupun materi yang terkandung dalam pelajaran.

Media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pelajaran harus kreatif dan menarik. Penggunaan media yang kreatif dan menarik dapat menjadikan anak tidak mudah bosan, memberikan kesan yang menyenangkan, sehingga potensi anak dapat berkembang secara optimal. Dalam penanaman nilai-nilai karakter dapat menggunakan berbagai macam media yaitu media visual, audio-visual, permainan tradisional, dan buku cerita. Salah satu media yang ingin dibahas penulis dalam menerapkan nilai-nilai karakter yaitu melalui media permainan tradisional berupa *congklak*. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan (Bishop & Curtis, 2005). Menurut Ismatul Khasanah, dkk (2011) bahwa beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial, dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas (Cahyani, 2014).

Permainan *congklak* merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan *congklak* dan 98 biji *congklak* (Mulyani, 2013). Permainan *congklak* berasal dari tradisi dan kebudayaan di Indonesia. *Congklak* dikenal dengan berbagai nama. Masyarakat Jawa menyebut *congklak* dengan nama *dakon*, *dhakon*, *dhakonan*. Masyarakat Sumatera dan Malaysia menyebut *congklak* dengan nama *congkak*. Masyarakat Sulawesi menyebut *congklak* dengan beberapa nama yaitu *Makaotan*, *Manggaleceng*, *Anggalacang* dan *Nogarata*. Dalam bahasa Inggris *congklak* disebut *Mancala*. Permainan *congklak* memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional), melatih kesabaran dan ketelitian, kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun

strategi), social (menjalin kontak social dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas (Heryanti, 2014).

Merujuk dari latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin mengetahui nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui media *congklak*. Karakter itu sendiri merupakan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Menurut Zubaedi (2011) Nilai-nilai yang harus ditanamkan meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Kemendiknas (2010), nilai-nilai pendidikan karakter yang perlu diinternalisasikan pada anak diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan, inovatif, kerja sama, pantang menyerah, komitmen, realistis, motivasi kuat untuk sukses.

## METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian kepustakaan atau *library research*. Metodologi kepustakaan adalah penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari penelitian terdahulu (Hasan, M. I. : 2002). Dalam penelitian studi pustaka ada empat ciri utama yang perlu diperhatikan yaitu: *pertama*, bahwa data penulis atau peneliti bukan berdasarkan pengetahuan langsung dari lapangan atau saksi-mata (*eyewitness*) berupa kejadian, orang atau benda-benda lainnya, melainkan berhadapan langsung dengan teks (*nash*) atau data angka. *Kedua*, data dalam penelitian ini

bersifat “siap pakai” (*ready made*) artinya penelitian tidak dilakukan di lapangan karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada di perpustakaan. *Ketiga*, bahwa data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh data bukan orisinal dari data pertama di lapangan melainkan melalui tangan kedua. *Keempat*, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Zed, 2003: 3). Berdasarkan hal ini, data diperoleh oleh penulis dengan menelaah buku-buku, jurnal, silabus ataupun sumber-sumber data yang dianggap relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan melalui bermain, dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak. Sejatinya, anak bermain sambil belajar, melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus kreatif, inovatif dan mampu menggunakan ataupun menciptakan media yang menarik, khususnya dalam penanaman nilai-nilai karakter. Hal tersebut bertujuan agar nilai-nilai karakter tersebut melekat pada diri anak dan diharapkan menjadi perilaku permanen.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Darojah, 2011) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu untuk proses pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, lebih bervariasi dan menciptakan proses belajar yang aktif, dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

*Congklak* adalah salah satu permainan tradisional yang digemari anak-anak. Berdasarkan survei yang diungkapkan dalam Koran Sindo (2015) bahwa permainan *congklak* sering dilakukan atau dimainkan dengan jumlah 23%. Sebaliknya permainan yang paling

sedikit dilakukan anak yaitu permainan *egrang* dengan jumlah 4%. Nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan pada anak meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Zubaedi: 2011).

Permainan *congklak* dapat disebut juga dengan *dhakon*. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Rukiyah (2019: 68) bahwa Permainan *dhakon* atau *congklak* mengajarkan kejujuran, yaitu ketika pemain menyimpan kecik/batu ke dalam sawah lawan mainnya yang berisi kecik, lawannya tidak tahu apakah ada kecik yang dijatuhkan atau tidak di sinilah diuntut adanya kejujuran dari pemain. Permainan ini juga melatih kesabaran, pemain dilatih untuk bersabar menunggu giliran main. Selain mengajarkan kejujuran dan kesabaran, permainan ini juga mengajarkan anak untuk taat dan patuh aturan, di dalam permainan *dhakon* atau *congklak* ada aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain. Permainan ini juga melatih anak berhitung. Pemain *dhakon* atau *congklak* dapat memenangkan permainan jika perhitungannya cermat dan strategi yang digunakan tepat, dengan demikian permainan ini juga mengajarkan anak untuk berpikir cermat dan membuat strategi yang tepat. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Afifah Zafirah, dkk (2018: 98) yaitu ada sembilan nilai karakter yang terdapat dalam permainan *congklak*. Sembilan karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.

Mutiatin (2010) dalam Buku tentang Pemanfaatan Permainan Tradisional *Congklak* Indonesia, manfaat yang terdapat dalam permainan *congklak* yaitu melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian, melatih jiwa sportivitas, melatih kemampuan menganalisa, dan menjalin kontak sosial. Menurut Keen Achroni (2012: 65) manfaat *dhakon* atau *congklak* antara lain: memberikan kegembiraan pada anak, melatih kemampuan motorik halus anak, melatih kesabaran anak ketika menunggu

giliran untuk bermain, melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan, mengembangkan kemampuan berhitung anak, melatih ketelitian anak, dan melatih kejujuran pada anak.

Berdasarkan dari hasil temuan penelitian terdahulu dan buku-buku, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai-nilai

## PENUTUP

### Simpulan

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ditentukan oleh karakter. Nilai-nilai karakter tersebut harus ditanamkan ke anak sejak dini, dengan harapan agar nilai-nilai karakter tersebut menjadi perilaku yang permanen. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter perlu adanya strategi, metode ataupun model pembelajaran yang menyenangkan.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka penulis menyarankan beberapa hal, sebagai berikut: (1) Kemampuan dan nilai-nilai karakter yang dimiliki anak harus seimbang agar terciptanya SDM yang berkualitas, (2) Permainan congklak dapat menanamkan nilai-nilai karakter (3) perlunya melestarikan permainan tradisional sebagai budaya bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.

Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.

Buku Tentang Manfaat Permainan Tradisional Congklak Indonesia  
[https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/571/jbp\\_tunikompp-gdl-rizkinovri-28506-10-unikom\\_r-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/571/jbp_tunikompp-gdl-rizkinovri-28506-10-unikom_r-i.pdf)

Cahyani, Ni Putu Dian. (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Kelas BIPA*. Bali: Asile 2014 Conference.

Curtis, A. (2002). *A Curriculum for The Pre-School Child: Learning to Learn*.

karakter yang terdapat dalam permainan congklak yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, menghargai presatasi serta anak dapat belajar matematika.

London:Routledge.

Darajah, U. 2011. *Peningkatan kemampuan berbicara melaporkan dengan media film animasi pada siswa kelas viii SMPN 12 Yogyakarta*. Skripsi. Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Depdiknas. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. 2003. *Understanding Student Learning. A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice*. New York: Routledge.

Hasan, M. I. 2002. *Pokok-pokok Materi metodologi penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Congklak>.

Heyanti, V. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (congklak)*. Skripsi. Program Sarjana (S1) Kependidikan Guru dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.

Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-

nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangs. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Khasanah, Ismatul, dkk. 2011. *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA

Klann, G (2007). *Building Character: Strengthening the Heart of Good Leadership*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc

Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Rukiyah, R. (2019). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional*. Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 3(1), 65-70.

Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. 2018. *Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1).

Zed, Mestika. 2003. *Metode penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

