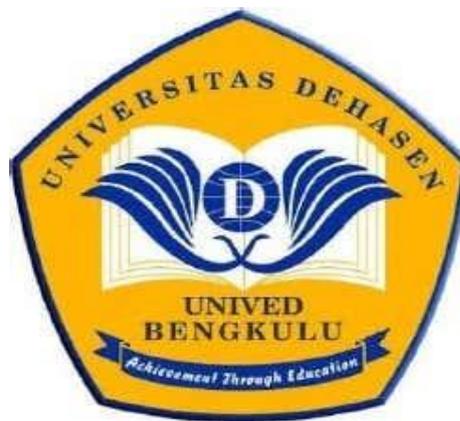


**UPAYA GURU MEMBANGUN KARAKTER JUJUR MELALUI
PERMAINAN CONGKAK KAYU DI RA UMMATAN
WAHIDAH KECAMATAN CURUP TENGAH
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI



OLEH:

DESMI YANTI
NPM. 19200054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada dunia pendidikan, bisa dikatakan bahwa akhir keberhasilan dalam tercapainya tujuan pendidikan itu terletak pada proses pembelajaran. Karena disanalah proses pertukaran ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik secara langsung, jika proses pembelajaran yang ini dilakukan tidak dapat mentransfer / bertukar ilmu pengetahuan dengan baik, sehingga kemampuan peserta didik akan ilmu pengetahuan menjadi tidak maksimal. Hal inilah yang secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan yang telah dirancang. Maka proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif menjadi tuntutan yang tak dapat dihindari, jadi peran guru sebagai pendidiklah yang menjadi kunci utamanya, setidaknya bagaimana seorang guru bisa menggunakan berbagai model pembelajaran yang bisa membuat anak didik belajar secara efektif dan efisien.

Pendidik tidak hanya mendidik para peserta didiknya untuk menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga membangun kepribadiannya agar berakhlak mulia. Saat ini, pendidikan di Indonesia di nilai oleh banyak kalangan tidak bermasalah dengan peran pendidikan dalam mencerdaskan para peserta didiknya, namun di nilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian peserta didiknya agar berakhlak mulia.

Oleh karena itu, pendidikan karakter di pandang sebagai kebutuhan

yang mendesak. Pendidikan karakter sudah tentu penting untuk semua tingkat pendidikan, yakni dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, secara umum, pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak berusia dini. Apabila karakter seseorang sudah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah berubah meski godaan atau rayuan datang begitu menggurikan. Dengan adanya pendidikan karakter semenjak usia dini di harapkan persoalan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir- akhir ini sering menjadi keprihatinan dapat di atasi (Azzet, 2014: 15-16).

Pentingnya menanamkan karakter jujur kepada anak sejak dini diungkapkan oleh (Yaumi, 2014: 65) bahwa hanya dengan kejujuranlah yang dapat mengembangkan kondisi kehidupan kearah yang lebih baik, tanpa kejujuran akan membawa dampak pada kemunduran dari segala upaya yang dilakukan.

Kebijakan pemerintah tentang pendidikan karakter menjadi tantangan bagi sekolah dalam memberikan pelayanannya. PAUD yang berada di bawah naungan pemerintah maupun masyarakat atau swasta sebagai jenjang pendidikan awal bagi anak harus mampu menyusun program pembelajaran dalam pengembangan karakter anak di kelas.

Permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini berhubungan dengan karakter jujur anak yang nantinya untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional, kognitif, fisik motorik, dan bahasa lisan, dan kemampuan anak untuk berperilaku jujur.

Berkeenaan dengan permainan congkak kayu di harapkan nantinya karakter jujur akan muncul saat anak bermain kegiatan congkak kayu.

Menurut Penelitian yang di lakukan di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah masih terlihat karakter jujur anak belum berkembang secara baik, sehingga memerlukan stimulasi yang cukup dan optimal agar karakter jujur dapat berkembang dengan baik nantinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian tentang “ **Upaya Guru Membangun Karakter Jujur Melalui Permainan Congkak Kayu di RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah : “ Bagaimanakah Permainan Congkak Kayu dapat membangun karakter jujur anak di RA Ummatan Wahidah Kec. Curup Tengah Kab.Rejang Lebong ?”

1.3. Batasan Masalah

Fokus Penelitian ini tebatas pada upaya peningkatan karakter jujur melalui kegiatan permainan congkak kayu di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati karakter jujur anak sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas yang menjadi masalah dalam

penelitian ini adalah: “Bagaimanakah kegiatan permainan congkak kayu dapat membangun karakter jujur di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah Kab.Rejang Lebong ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka Tujuan yang akan di capai penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Pengaruh kegiatan bermain congkak kayu untuk membangun karakter jujur di RA Ummatan Wahidah Kec. Curup Tengah .

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan referensi dalam membangun karakter jujur melalui permainan congkak kayu.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memperbaiki perkembangan sosial emosional anak khususnya dalam membangun karakter jujur anak melalui kegiatan bermain congkak kayu dan dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan yaitu kegiatan belajar adalah bermain.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah

wawasan, pengetahuan dan peneliti juga mendapatkan pengalaman yang baru mengenai ilmu keterampilan dalam mengajar di sekolah khususnya dalam membangun karakter jujur anak melalui kegiatan bermain congkak kayu.

c. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas dari kegiatan belajar mengajar. Dari penelitian ini masalah yang muncul pada kegiatan pembelajaran dapat dikaji dan diteliti dengan tuntas agar membuat lebih menyenangkan.

d. Bagi Pembaca

Hasil Penelitian ini semoga dapat berguna sebagai bahan perbandingan yang relevan dan dapat di jadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

1. Upaya Guru

a. Pengertian Upaya Guru

Upaya adalah usaha, ikhtiyar untuk mencapai sesuatu maksud (Depdiknas,2005:1250). Upaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah usaha yang dilakukan guru dalam membangun karakter jujur anak.

Guru merupakan orang yang digugu dan ditiru, dalam arti orang yang memiliki kharisma atau wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladani. Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan yang merancang program pembelajaran, mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar serta akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan (jannah,2018:55).

Sardiman mengatakan bahwa “Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan”. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga

b. Pentingnya Nilai Kejujuran di Sekolah.

1. Pengertian Nilai

Nilai berasal dari bahasa latin *vale're* yang artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku, sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik,bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang. Nilai adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu disukai, diinginkan, dikejar, dihargai, berguna, dan dapat membuat orang yang menghayatinya menjadibermartabat(Adisusilo,J.R,2012:56).

Dalam studi tentang nilai yang disebut filsafat nilai, teori nilai atau aksiologi pengertian nilai memang sangat bermakna ganda dan mempunyai berbagai dimensi. Secara psikologis, nilai antara lain dapat dapat berarti kepuasan atau kenikmatan. Dari konsepsi social, nilai merupakan objek dari cita atau tujuan yang disepakati masyarakat bersama. Adapun menurut konsepsi yang bercorak metafisika, nilai terdapat dalam kekonkretan eksistensi yang nyata dan religious yang mengaitkan nilai dengan kepercayaan pada keselamatan dunia akhirat (Sagala,2013:5).

Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, namun lebih dari itu pendidikan karaktermenanamkan kebiasaan tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan dan mau melakukan yang baik.

Salah satu karakter yang perlu ditumbuhkan dalam dunia pendidikan adalah karakter jujur.

Melalui kejujuran kita dapat mempelajari, memahami dan mengerti tentang keseimbangan keharmonisan. Jujur terhadap peran pribadi, jujur terhadap hak dan tanggung jawab, jujur terhadap tatanan yang ada, jujur dalam berfikir, bersikap, dan bertindak. Bila kejujuran sudah hilang, maka kekacauan dan ketidakharmonisan akan menguasai situasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, sekolah menjadi lembaga pendidikan yang berperan penting dalam menumbuhkan nilai kejujuran pada anak, seharusnya dapat memaksimalkan program pengajaran di sekolah yang terkait dengan pendidikan karakter (dalam hal ini adalah nilai-nilai karakter jujur) seperti pendidikan agama dan pendidikan moral di sekolah, disamping itu juga memberi sanksi terhadap murid yang bertindak tidak jujur. Dengan demikian dapat melatih anak untuk berperilaku jujur.

Guru harus kritis terhadap permasalahan yang dihadapi anak. Penting sekali guru untuk terampil dalam menyelidiki peserta didik yang sedang bermasalah, tentang apakah dia jujur atau tidak kepada gurunya dalam menyampaikan masalahnya tersebut.

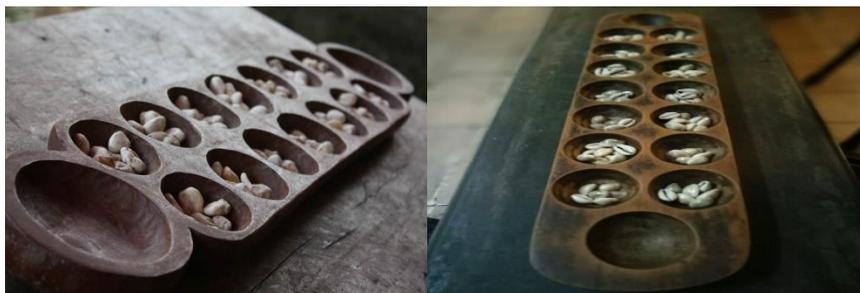
Konsistensi *reward* dan *punishment* yang diberikan juga sangat dibutuhkan untuk memperkuat agar anak selalu berbuat jujur. Kebiasaan memberikan stimulus berupa sikap kritis guru terhadap

permasalahan peserta didik, *reward* dan *punishment* yang diberikan guru, tentunya akan memunculkan respon peserta didik untuk tidak berusaha berbohong terhadap permasalahannya, karna peserta didik sering mengalami pengalaman bahwa kejujuran pastilah yang menang dan untung, sedangkan kebohongan pastilah akan kalah dan merugi (carlie, 2017:152-153).

Dengan selalu memberi contoh atau perilaku yang jujur secara langsung akan menumbuhkan nilai kejujuran yang tinggi dan rasa tanggungjawab yang akan berguna bagi dirinya baik dimasa sekarang maupun yang akan datang.

2. Permaianan Congkak Kayu

1. Pengertian Permaianan Congkak Kayu



Gambar 1.1 Media Congkak kayu

Permainan Congkak Kayu adalah sejenis permainan tradisional Melayu yang sering dimainkan sebagai aktiviti dalaman atau sebagai pertandingan. Lazimnya ia menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah dan kebiasaannya buah congkak menggunakan kucing –kucing, Batu dan Biji-Bijian.

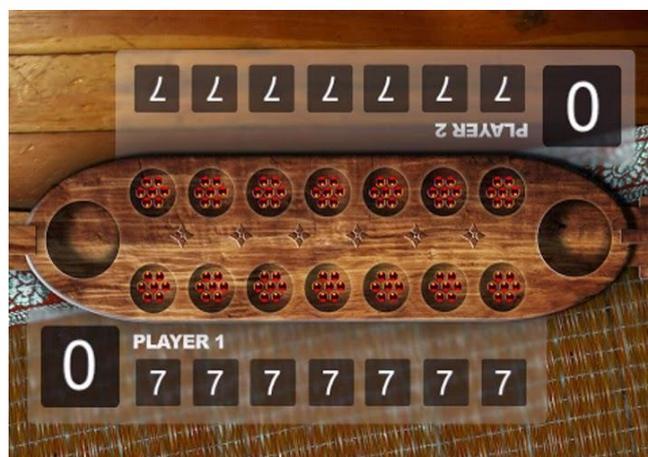
Permainan tradisional ini juga telah dikenal di Daerah Kabupaten

Rejang Lebong Sejak Zaman Dulu hingga Sekarang masih sering dimainkan dan diajarkan secara turun menurun. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congkak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil bisa juga dengan kelereng. Dalam permainan digunakan papan yang dinamakan papan congkak dan 98 (14x7) buah biji yang dinamakan biji congkak atau buah congkak.

2. Cara Bermain Congkak Kayu

Berikut merupakan peraturan permainan congkak yang paling biasa:

- a. Dua orang pemain duduk berhadapan menghadap papan congkak, dimulakan dengan kedua-dua pemain suten, siapa yang menang maka ia yang memulai terlebih dahulu, dengan memasukkan buah satu demi satu di dalam lubang kampung dengan pergerakan dari kanan ke kiri hingga ke rumah dan kampung lawan.



*Pembagian buah congkak
Gambar 1.2*



*Congkak di anggotai oleh 2 orang pemain
Gambar 1.3.*

- b. Gerakan diteruskan hingga buah yang terakhir pada tangan dimasukkan dalam kampung kosong di kawasan sendiri atau lawan dan pemain hendaklah berhenti, sekiranya buah itu jatuh atau mati di kampung sendiri namun di depan lubang kampung lawan ada buah congkak. Pemain itu boleh menembak kampung lawan yang setentang dengan kampungnya yaitu mengaut kesemua buah (jika ada) di dalam kampung tersebut.
- c. Pihak lawan mengambil giliran meneruskan permainan hingga buahnya mati. Sekiranya buah terakhir jatuh di dalam rumah sendiri, pemain boleh meneruskan permainan dengan mengambil buah yang masih banyak di mana-mana kampung sendiri. Sekiranya buah terakhir jatuh di kampung kosong pihak lawan, maka permainan itu mati di situ sahaja dan pihak lawan boleh memulakan permainan seterusnya hingga mati.
- d. Sekiranya tidak terdapat sebarang buah di kampung pemain

sungguhpun giliran berada dipihaknya, maka giliran untuk menggerakkan buah akan berpindah kepada pihak lawan.

- e. Setelah tamat putaran pertama, setiap pemain mengisi semula kampung dengan buah congkak dan jika ada kampung yang tidak cukup buah, ia dianggap 'terbakar' atau sering disebut dengan lubang hantu. Kampung ini tidak boleh diisi apabila bermain pada putaran yang kedua, ketiga dan seterusnya hingga pihak lawan mengaku kalah.

Di akhir permainan, buah congkak dikira dari rumah masing-masing. Pemenang adalah yang memiliki buah congkak terbanyak. Sekiranya jumlah buah congkak sama banyak, maka pemain dengan jumlah kampung lubang hantu terbanyak dikira kalah.

3. Tujuan Permainan Congkak Kayu

Permainan tradisional congkak Kayu ini memiliki tujuan yaitu membantu guru dalam upaya membangun karakter anak dalam berkata dan bersikap jujur, dan sabar menunggu giliran .

4. Manfaat Permainan Congkak

Menurut (Achroni, 2012:65) manfaat bermain congkak di antaranya yaitu: “Memberikan kegembiraan, 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, dan melatih kejujuran anak”.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang Relevan yang terkait dengan judul saat ini yaitu :

Upaya Guru Membangun Karakter Jujur Melalui Permainan Congkak Kayu adalah Hasil Penelitian yang di lakukan oleh :

1. Fitriyani (2020) “ Upaya Guru menumbuhkan karakter jujur anak usia dini di RA Diponegoro KarangSari KarangMoncol”. Menyebutkan bahwa bentuk penumbuhan karakter kejujuran pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan.
2. Ernita Lusiana (2012)” Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati.” Menyebutkan Bahwa : Ada salah satu nilai yang paling penting untuk membangun karakter anti korupsi yaitu nilai kejujuran. Penanaman pondasi karakter kejujuran harus ditanamkan sejak usia dini. Salah satu media yang tepat digunakan dalam implementasi pendidikan membangun karakter kejujuran adalah melalui metode bermain. Permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah cukup lama berkembang di negeri ini yang sarat dengan nilai budaya bangsa.
3. Yosi Karmila (2020) Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak DiTk Nur Iman Banten Vi Su Ii Kota Palembang.
Menyebutkan Bahwa: Bermain mempunyai kekuatan kognitif, serta bermain dapat menaikkan struktul metal melalui penggunaan tanda-

tanda dan alat-alat yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan bafikir.

Jadi Kesimpulan dari Setiap Referensi di atas adalah

Pentingnya Menumbuhkan Karakter Jujur Sejak Usia Dini melalui metode bermain, salah satu nya Permainan Tradisional Terdahulu seperti Permainan Congkak Kayu.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Upaya Guru Membangun Karakter Jujur Melalui Permainan Congkak Kayu Di Ra Ummatan Wahidah Kec. Curup Utara. Kab. Rejang Lebong.

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research*(1992) dalam Sugiyono (2010: 91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan di teliti.

Membangun karakter bukanlah merupakan produk instant yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan. Pendidikan membangun karakter merupakan proses panjang yang harus dimuali sejak dini pada anak-anak dan baru akan dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa. Penanaman pondasi karakter anti korupsi khususnya karakter kejujuran harus ditanamkan sejak usia dini. Salah satu cara untuk menanamkan karakter kejujuran

pada anak adalah melalui pendidikan di sekolah.

Model pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan masa perkembangan mereka yang masih didominasi oleh permainan sebagai media transfer pengetahuan. Salah satu metode yang sesuai digunakan dalam implementasi pendidikan membangun karakter kejujuran adalah melalui bermain. Bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (inherent), dan sudah terberi secara alami. Permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah cukup lama berkembang di negeri ini, bahkan permainan-permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri.

Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial

anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya

dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2004). Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter kejujuran dapat ditanamkan kepada anak usia dini melalui permainan. Permainan tradisional dianggap tepat untuk membangun kejujuran anak karena di dalam permainan tradisional mengandung banyak nilai-nilai budaya termasuk kejujuran.

Menurut Muhammad Jais (2022) dalam jurnal yang berjudul Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini adalah masih ada anak yang tidak menunjukkan karakter jujur dengan Indikator (Anak berkata apa adanya, Tidak berbuat curang, Bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, Mengakui kelebihan orang lain, Berani mengakui kekalahan).

Upaya Guru Membangun Karakter Jujur

Gambar 1.4 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan Penelitian kepada Guru dan Kepala Sekolah . Seluruh pedidik tersebut adalah berada di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah, Kelurahan Talang Rimbo, Kabupaten Rejang Lebong.

3.2 Tempat ,Waktu dan Subjek Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di RA Ummatan Wahidah yang berada di Kelurahan Tl. Rimbo, Kecamatan Curup Tengah, Kota Curup, Kabupaten Rejang Lebong.

2. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan 2 Februari 2023 - 2 Maret 2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah Guru yang berjumlah 4 Orang dan Kepala Sekolah 1 Orang di RA Ummatan Wahidah di Kelurahan Tl. Rimbo, Kecamatan Curup Tengah, Kota Curup, Kabupaten Rejang Lebong.

1.3 Metode dan Prosedur Penelitian

2. Metode Penelitian

Penelitian merupakan salah satu cara untuk mendapatkan

informasi yang sangat jelas dan akurat berdasarkan data data yang ada, sehingga hasil penelitian ini bisa menjadi acuan atau dasar untuk penemuan selanjutnya. Menurut (Purnomo, 2009:78) bahwa metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Peneliti kualitatif harus menyadari bahwa dirinya merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data dan sekaligus menjadi pelapor dari hasil penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati (Moleong, 2012:10). Pendekatan dalam penelitian ini, untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan bagaimana Upaya Guru membangun Karakter jujur melalui permainan congkak kayu di RA Ummatan Wahidah Kec .Curup Tengah Kab. Rejang Lebong . Jenis Penelitian ini yaitu Deskriptif yang merupakan penelitian non hipotesa, sehingga dalam rangka penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah peneliti yang di arahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan , saling hubungan dan menguji hipotesis (Riyanto, 2010:65).

A. Pelaksanaan

Pendidik melakukan semua perencanaan yang di lakukan di kelas.

Dengan Langkah- Langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Berbaris ,salam ,ikrar,berdoa,sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2. Kegiatan Inti

- a. Pendidik mengajak anak berdoa sebelum belajar
- b. Pendidik mengucapkan salam
- c. Pendidik menanyakan kabar anak-anak
- d. Pendidik melakukan presensi kepada anak – anak
- e. Pendidik menjelaskan tentang alat permainan (congkak) yang ada di ruang kelas.
- f. Pendidik mengajak anak untuk bermain congkak.

1. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang di tugaskan pendidik, anak-anak di perbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdoa, makan bersama, bermain.

2. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak di ajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang, salam.

3. Refleksi

Setelah di laksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian anak. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah di peroleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan media congkak kayu.

3.3 Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus

pengumpul data peran penelitian juga sebagai pengamat penuh Upaya Guru Membangun Karakter jujur melalui permainan Congkak Kayu di RA Ummatan wahidah Kec.Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong.

3.5 Data dan Sumber Data

1. Data

Dalam penelitian penelitian juga akan melihat geografis obyek, visi misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, rencana pembelajaran yang pernah di buat guru, proses pembelajaran dan evaluasi penilaian anak.

2.Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana dapat di peroleh apabila peneliti menggunakan kuisisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan (kunto,2010: 172) dalam penelitian menggunakan dan sumber data yaitu:

1. Sumber Data Primer

Yaitu data yang langsung di kumpulkan oleh peneliti dan sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru yang ada di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah

Kab.Rejang Lebong.

2. Sumber Data Sekunder

Yaitu data yang langsung di kmpulksn oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber data pertama. Dapat dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen –dokumen.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis berusaha menganalisis data yang ada di lapangan, Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah:

1. Observasi

Observasi adalah sutau metode yang digunakan dalam pengamatan dan pencatatan data secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang di selidik. Observasi di sebut pula dengan pengamatan yang meliputi penglihatan,pendengaran, peraba dan pengecap (Arikunto,2002:133). Bentuk Observasi dalam penelitian ini adalah Observasi partisipasi pada Kepala Sekolah dan Guru di RA Ummatan Wahidah Kec.Curup Tengah, Kab.Rejang Lebong.Dalam penelitian ini observasi di gunakan untuk mengetahui implementasi Upaya Guru Membangun Karakter Jujur melalui Permaianan Congkak Kayu di RA Ummatan Wahidah Kec Curup Tenagh, Kab.Rejang Lebong.

2. Wawancara / Interview

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab antara dua orang atau lebih bertatap muka dan mendengarkan secara langsung tentang informasi-informasi yang di berikan, sugiyono,2013:138). Wawancara di Ajukan Kepada Kepala Sekolah dan Guru yang termasuk dalam RA Ummatan wahidah Kec, Curup Tengah Kab. Rejang Lebong.

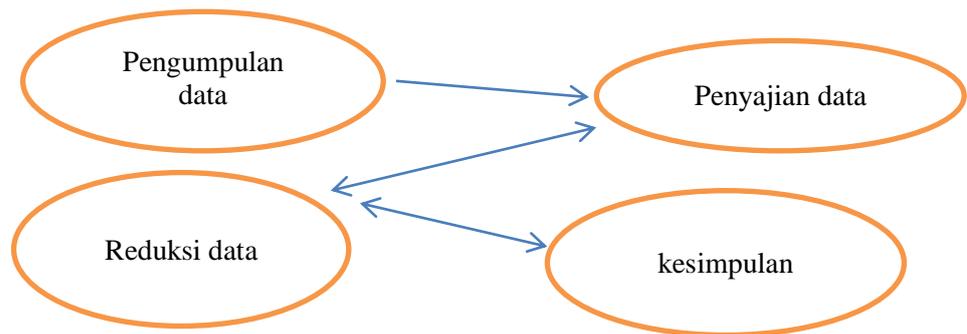
3. Dokumentasi

Menurut Kamus besar bahasa indonesia (KBBI,2012: 130) definisi Dokumentasi adalah proses pengumpulan,pemilihan, pengolahan,dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan,pemberian atau pengumpulan bukti,ketrangan, seperti gambar,kutipan, dan bahasa referensi lain dan penulis juga akan mendokumentasikan kegiatan yang di lakukan selama penelitian ini di laksanakan ,tidak hanya foto tetapi segala dokumen yang dapat membantu jalannya penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2018: 334).

Teknik analisis data ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (Sugino, 2013:337).



Gambar 1.5. Gambar Model Miles dan Huberman

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu. Jadi pemilihan data yang di anggap relevan dan penting dalam upaya guru menumbuhkan karakter kejujuran anak usia dini.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Supaya data yang telah direduksi lebih mudah di pahami orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat,dan bagan.

Peneliti melakukan penyajian data yang telah direduksi dalam bentuk naratif, untuk memudahkan dalam mengetahui upaya guru menumbuhkan karakter jujur anak usia dini. Peneliti menyusun data-data yang dihasilkan dari wawancara dan observasi yang dilakukan di Paud

RA.Ummatan wahidah Kab Rejang Lebong.

c. Conclusion drawing / verification.

Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak di temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Metode ini digunakan untuk mengambil kesimpulan dari berbagai informasi hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di Ra.Ummatan Wahidah Kab. Reja Lebong.

d. Conclusion drawing / verification.

Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak di temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Metode ini digunakan untuk mengambil kesimpulan dari berbagai informasi hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di Ra.Ummatan Wahidah Kab. Rejang Lebong.

3.8 Teknik Keabsahan Data

Peneliti harus menguji keabsahan data agar memperoleh data yang valid. Untuk itu menetapkan keabsahan data tersebut diperlukan teknik pemeriksaan. Dalam menguji keabsahan data yang peneliti lakukan ialah dengan menguji kredibilitas data yaitu

dengan melakukan triangulasi. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang sangat sering dan banyak digunakan dalam penelitian kualitatif, karena triangulasi memberikan peluang paling besar untuk mendapatkan data sesuai dengan realita yang sesungguhnya. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Peneliti memperoleh sumber dari Pengelola Paud, maka selanjutnya data yang diperoleh ditriangulasikan kepada guru kelas. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serentak. Jika menghasilkan data yang berbeda maka dapat dilakukan kegiatan wawancara dan observasi secara berulang. Pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan memperpanjang pengamatan cara pengecekan dengan wawancara, observasi di waktu yang berbeda, dan secara berulang.