

# 2973 Meningkatkan Jujur Anak Melalui Permainan Rakyat “Congklak”

*by Ria Rizkia Alvi*

---

**Submission date:** 13-Aug-2022 09:38PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1882206858

**File name:** 2973-13744-1-CE.docx (517.97K)

**Word count:** 5305

**Character count:** 33130



## Meningkatkan Jujur Anak Melalui Permainan Rakyat “Congklak”

Ria Rizkia Alvi<sup>1✉</sup>, Ghina Zalfa<sup>1</sup>, Daeng Ayub<sup>1</sup>, Ilga Maria<sup>2</sup>, Ulfia  
Perdani<sup>3</sup>, Anggoro<sup>4</sup>

Pendidikan Masyarakat, Universitas Riau, Indonesia<sup>(1,4)</sup>

PG- PAUD, Universitas Riau, Indonesia<sup>(2)</sup>

SMA Negeri 1 Rakit Kulim, Riau, Indonesia <sup>(3)</sup>

### Abstrak

Kejujuran sangat penting ditanamkan sejak dini. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan jujur pada anak melalui permainan congklak di Kampung Maredan Barat. Pendekatan penelitian ini menggunakan *action research* dengan 2 siklus. Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak-anak Kampung Maredan Barat sebanyak 6 orang. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung, melaksanakan wawancara dan mendokumentasikan. Teknik analisis data berupa reduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa permainan congklak dapat meningkatkan *character value* jujur anak, karena dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku jujur anak. Karakter jujur anak dapat dilihat dari setiap siklus, yang mana setiap siklusnya mengalami perubahan yang signifikan. Pada tahap pra-tindakan diperoleh persentase 26,67% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus pertama diperoleh persentase 43,33% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan persentase 79,6% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Kata Kunci:** jujur; permainan rakyat congklak.

### Abstract

Honesty is very important to be instilled from an early age. This study aims to improve honest character in children through congklak games in Kampung Maredan Barat. This research uses action (action research). The subjects in this study were 6 children in Kampung Maredan Barat. Data were collected through direct observation, interviews and documentation. knowledge analysis techniques within the kind of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that the game congklak can increase the value of the honest character of children, this is because it can have a positive influence on the honest character of children. The value of honest character in children can be seen from each cycle, where each cycle has increased. In the pre-action stage, the percentage obtained was 26.67% with the criteria of Starting to Develop. In the first cycle, the percentage obtained is 43.33% with the criteria of Starting to Develop. In the second cycle there was an increase with a percentage of 79.6% with the criteria of Very Good Development.

**Keywords:** honest; congklak folk game.

Copyright (c) 2022 Ria Rizkia Alvi, Ghina Zalfa, Daeng Ayub, Ilga Maria, Ulfia Perdani, Anggoro

✉ Corresponding author :

Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

## Pendahuluan

Perilaku meniru merupakan salah satu hal biasa yang dilakukan oleh anak pada saat ini, baik melalui tontonan ataupun perilaku seorang tokoh. Mereka akan menirukan apapun yang dilakukan oleh orang lain, tidak peduli apakah itu hal baik ataupun buruk. Perilaku meniru merupakan hal yang lumrah. Kebiasaan meniru panutan bukan hanya soal ucapan dan penampilan, tapi juga tindakan. Sinetron-sinetron tertentu secara bertahap berhasil menumbuhkan aktivitas individu. Mulai dari gaya hidup glamor, hingga perilaku memberontak terhadap figur orang tua (Nurgiansah, 2021). Apalagi di era globalisasi saat ini yang ditandai dengan kemajuan teknologi, akibatnya nilai-nilai kesucilaan, ketidakjujuran, dan karakter seolah terabaikan (Fauji, 2013).

Jika dilihat dari media massa, seperti televisi, internet, koran dan media lainnya, terdapat banyak masalah sosial yang meresahkan kehidupan manusia, seperti korupsi, perilaku menyimpang, pencurian, suap dan lain-lain. Pembahasan ini erat berhubungan dengan karakter yang dimiliki individu yaitu kejujuran. Mengutip dari detiknews, Indeks Persepsi Korupsi (CPI) Indonesia mengalami kenaikan skor. Pada tahun 2020, Indonesia mendapat skor 37 dan berada di peringkat 102 dunia, sedangkan pada tahun 2021 memperoleh skor 38 dengan ranking 96. Ini menunjukkan bahwa skor Indonesia mengalami kenaikan satu poin dengan ranking naik 6 peringkat (Ramadhan, 2022). Pandangan (Christopher, 2016) menyebutkan "praktik ketidakjujuran merupakan tanda kehancuran bagi suatu bangsa". Kejujuran harus diterapkan sejak dini, dimana saja dan kapan saja. Sikap jujur pada anak dapat dilihat dari hal berikut: 1) berkata apa adanya, 2) tidak berbuat curang, 3) bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, 4) mengakui lebih orang lain, 5) berani mengakui kekalahan (Chairilisyah, 2016). Sementara itu pada anak usia dini sikap tidak jujur masih ditemukan yaitu tidak terbiasa berkata yang sebenarnya, mainan miliknya tidak jaga dengan baik, jika terjadi kesalahan anak belum mau mengakuinya, jika ada siswa yang lebih baik dia sulit menerimanya, serta mengambil barang yang bukan miliknya (Apriliana & Setiawati, 2020).

Berdasarkan pengamatan peneliti di Kampung Maredan Barat pada bulan September 2021, sebagian anak-anak menunjukkan karakter yang tidak jujur, seperti: 1) Ketika anak ditanya apakah dia yang membuang sampah di sekitar lingkungan posko peneliti, anak menjawab tidak, padahal peneliti sendiri menyaksikan bahwa anak tersebut yang melakukannya. 2) Ketika peneliti bertanya apakah dia telah sholat zuhur, anak menjawab sudah, sementara dari masuknya waktu sholat zuhur hingga masuk waktu sholat ashar anak tersebut berada di posko peneliti. 3) Sebagian anak tidak mengakui kekalahan, hal ini dapat dilihat saat anak bermain stik, anak tersebut tidak mengakui dan tidak menerima kekealahannya dan anak tersebut langsung berhenti bermain. Hal ini menunjukkan bahwa nilai karakter jujur pada anak masih terbilang rendah.

Banyak faktor yang menjadi penyebab terjadinya beberapa fenomena perilaku tidak jujur pada anak. Menurut salah satu orang tua yang berada di kampung Maredan Barat, anak bersikap tidak jujur karena tidak percaya diri dan ingin melindungi diri bahwa dia tidak melakukan kesalahan. Pembentukan perilaku anak juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Lingkungan yang abai terhadap pendidikan karakter anak juga memberikan kontribusi negatif bagi perkembangan anak (Alvi et al., 2021). Rendahnya perilaku jujur pada anak disebabkan oleh rasa takut yang ada pada diri anak. Anak-anak takut dimarahi ketika mereka mengatakan yang sebenarnya tentang kesalahan yang mereka buat (Nazipah, 2020).

Menurut (Hendarwati et al., 2019) ketidakjujuran yang dilakukan anak karena mereka punya alasan ingin menguji kemampuan diri, keinginan untuk memiliki kekuasaan atas dirinya sendiri, menutupi ketidaktahuannya bahwa ia telah berbuat sesuatu yang tidak baik dan bentuk perlindungan diri, serta kurang percaya diri. Kebohongan juga dilakukan dalam berbagai bentuk yaitu memutarbalikkan keadaan, melebih-lebihkan, membal, dan melepas tanggung jawab. Salah satu sarana yang dianggap cukup tepat untuk digunakan dalam pelaksanaan pendidikan dalam membangun karakter kejujuran adalah dengan menggunakan

metode bermain. Dalam pola permainan yang dapat digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah lama berkembang di Indonesia yang sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa (Tradisional et al., 2012).

Berbagai upaya yang dapat dilaksanakan oleh orang tua, sekolah, ataupun masyarakat dalam proses pembentukan karakter kejujuran anak, salah satunya adalah dengan permainan tradisional yang dapat memicu kejujuran dalam kehidupan. Permainan tradisional memiliki banyak aspek pendidikan karakter yang berguna untuk pengembangan karakter generasi muda salah satunya untuk membentuk perilaku jujur anak (Alvi et al., 2021). Bermain adalah sesuatu yang seharusnya diperoleh secara alami dari anak, oleh karena itu metode ini sudah sangat familiar bagi anak dan bermain juga merupakan cara yang menyenangkan bagi anak (Nazipah, 2020). Permainan tradisional merupakan salah satu cara permainan yang menyenangkan bagi anak dan mengandung nilai kejujuran (Andriani, 2012).

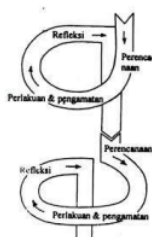
Salah satu permainan rakyat yang mampu menguatkan karakter jujur anak yaitu melalui permainan congklak. Dalam pelaksanaannya, permainan congklak adalah salah satu permainan yang diwariskan dari zaman dahulu. Congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan media papan yang terbuat dari kayu ataupun plastik yang mempunyai 16 lubang, dimana terdapat 2 lubang induk dan 14 lubang kecil. Sebelum permainan dimulai, lubang kecil tersebut masing-masing diisi 7 buah biji congklak dan lubang induk yang dikosongkan (Susilo, 2018).

Permainan congklak memiliki nilai dan pelajaran yang benar-benar dapat membentuk nilai karakter pada anak (Syafiril, 2020). Pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak dinilai dapat meningkatkan perilaku percaya diri anak, hal ini dikarenakan permainan tradisional congklak dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku percaya diri anak. Menurut (Nazipah, 2020) permainan congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan perilaku percaya diri anak didik. Permainan congklak juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Permainan congklak menitikberatkan pada keterampilan berhitung motorik halus dan melatih kesabaran dalam menunggu giliran bermain (Euis, 2016). Dalam permainan congklak terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan congklak memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu menyebutkan dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik (Lestari & Prima, 2018).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu pada tindakan yang diberikan. Pada penelitian ini tindakan yang diberikan yaitu memberikan pertanyaan kejujuran kepada anak yang kalah dalam bermain guna meningkatkan jujur anak. Berdasarkan hasil analisa data maka peneliti tertarik untuk meningkatkan karakter jujur pada anak melalui permainan rakyat congklak.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan yang mana merupakan salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan sekaligus melakukan tindakan untuk menciptakan perubahan dalam masyarakat (Darwis, 2016). Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan jujur anak melalui permainan rakyat congklak. Penelitian dilaksanakan di Kampung Maredan Barat pada bulan November 2021-Maret 2022. Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Yaumi, Muhammad; Damopolii, 2014) yang terdiri dari 2 siklus dan setiap tahapannya terdiri dari tahap perencanaan, tahap implementasi, tahap observasi dan refleksi. Model Kemmis dan McTaggart dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart**

Penelitian dilakukan pada anak usia sekolah dasar yang berusia 7-10 tahun. Tindakan yang dilakukan pada anak adalah melakukan permainan congklak. Teknik pengumpulan informasi yang digunakan adalah observasi langsung, wawancara dan studi dokumen. Observasi dilaksanakan oleh satu kolaborator untuk mendapatkan data yang diinginkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi analisis informasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis berupa data yang disajikan dalam bentuk angka (persentase).

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu terjadi peningkatan karakter jujur melalui permainan congklak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak mengalami peningkatan karakter jujur sebesar >75% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (Nazipah, 2020). Setelah dianalisis maka peneliti memberikan indikator keberhasilan peningkatan nilai karakter jujur pada anak melalui permainan congklak, sebagai berikut (Yuliana et al., 2013):

|                                 |              |
|---------------------------------|--------------|
| Belum Berkembang (BB)           | : 0%-25%     |
| Mulai Berkembang (MB)           | : 25,1%-50%  |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | : 50,1%-75%  |
| Berkembang Sangat Baik (BSB)    | : 75,1%-100% |

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan karakter jujur anak melalui permainan congklak di Kampung Maredan Barat. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus, pada masing-masing siklus terdapat 2 pertemuan. Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Penelitian yang dilakukan dibantu oleh satu observer yaitu orang tua yang berada di Kampung Maredan Barat. Dari hasil observasi kondisi awal mengenai karakter jujur anak melalui bermain rakyat “congklak” sebelum diberi arahan dan aturan main dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Observasi Setiap Indikator Karakter Jujur**

| No | Indikator Karakter Jujur                        | Jumlah Anak | Kriteria         |
|----|---|-------------|------------------|
| 1  | Berkata apa adanya                              | 2 anak      | Belum Berkembang |
| 2  | Tidak berbuat curang                            | 2 anak      | Belum Berkembang |
| 3  | Bersedia mengakui kekalahan dan kekurangan diri | 1 anak      | Belum Berkembang |
| 4  | Mengakui kelebihan orang lain                   | 1 anak      | Belum Berkembang |
| 5  | Berani mengakui kekalahan                       | 1 anak      | Belum Berkembang |

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui pada pra-tindakan hanya 2 anak yang berkata apa adanya dan tidak berbuat curang pada saat bermain. Kemudian ada 1 anak yang bersedia mengakui kekalahan dan kekurangan diri, mengakui kelebihan orang lain, dan berani mengakui kekalahan.

Dari hasil observasi awal/pratindakan peneliti menemukan bahwa anak bermain tanpa ada arahan sehingga masih ada anak yang melakukan kecurangan saat bermain. Ini terlihat

dari hasil skor yang dicapai yaitu 6,35 atau 26,67% dengan kriteria Mulai Berkembang atau dikategori belum baik. Hasil skor disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Pra-Tindakan

| No               | Subjek | Indikator   |             |          |          |          | Skor        | Persentase    |
|------------------|--------|-------------|-------------|----------|----------|----------|-------------|---------------|
|                  |        | I           | II          | III      | IV       | V        |             |               |
| 1.               | SDP    | 1           | 2           | 1        | 1        | 1        | 6           | 30%           |
| 2.               | NM     | 1           | 1           | 1        | 1        | 1        | 5           | 25%           |
| 3.               | RP     | 2           | 1           | 1        | 1        | 1        | 6           | 30%           |
| 4.               | MDN    | 1           | 1           | 1        | 1        | 1        | 5           | 25%           |
| 5.               | JMK    | 1           | 1           | 1        | 1        | 1        | 5           | 25%           |
| 6.               | IA     | 1           | 1           | 1        | 1        | 1        | 5           | 25%           |
| <b>Rata-Rata</b> |        | <b>1,16</b> | <b>1,16</b> | <b>1</b> | <b>1</b> | <b>1</b> | <b>5,33</b> | <b>26,67%</b> |

Berdasarkan data yang sudah dianalisa, dapat diketahui masih rendahnya karakter jujur anak saat bermain congklak, maka menjadi perlu untuk meningkatkan karakter jujur pada anak melalui permainan rakyat yaitu congklak.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 4 tahap di setiap siklusnya, yakni: Pertama, perencanaan tindakan, yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer untuk mengetahui peningkatan karakter jujur anak di Kampung Maredan Barat melalui permainan congklak. Kedua, pelaksanaan tindakan, kegiatan dilakukan guna memberikan solusi untuk meningkatkan karakter jujur anak. Kegiatan ini diawali dengan menyiapkan alat untuk bermain dan tempat untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Ketiga, observasi, mengamati karakter jujur pada anak ketika anak melakukan permainan. Keempat, refleksi, melakukan diskusi dengan observer mengenai hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Kegiatan perencanaan tindakan pada siklus I dijabarkan sebagai berikut: Pertama, menentukan jadwal dan metode permainan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu metode demonstrasi dan metode praktik. Kedua, menyiapkan tempat dan media yang akan digunakan dalam bermain congklak. ketiga, menyiapkan instrument penelitian. Keempat, menyiapkan alat dokumentasi. Kelima, mengumpulkan semua anak-anak yang akan bermain congklak. keenam, memperkenalkan diri, baik peneliti maupun anak-anak. Ketujuh, melakukan permainan. Kegiatan terakhir yaitu anak-anak diajak berkumpul dan duduk bersama sambil melakukan evaluasi. Reward diberikan kepada anak yang telah menunjukkan karakter jujur saat bermain yaitu berupa pujian.

## 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

### a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu anak-anak melakukan permainan congklak untuk meningkatkan karakter jujur dan peneliti mengamati kegiatan anak selama permainan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan awal dimulai dari perkenalan dan tanya jawab seputar permainan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan anak menirukan apa yang telah dicontohkan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama, anak-anak senang saat bermain congklak, hanya saja ada dua orang anak yang belum begitu paham dalam bermain congklak. Hal ini terlihat saat permainan berlangsung, si anak tidak mengisi “rumah” miliknya akan tetapi mengisi “rumah” milik temannya. Pada pertemuan kedua, anak-anak sudah menikmati permainan congklak, hanya saja anak masih kurang percaya diri dalam bermain, terlihat ketika sedang bermain mereka bertanya apakah yang mereka lakukan sudah benar atau tidak. Permainan dilakukan 3 kali putaran agar karakter jujur anak dapat dilihat ketika bermain. Adapun gambaran kegiatan anak melakukan permainan rakyat congklak ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Melakukan Permainan Rakyat Congklak

b. **3** observasi

Hasil pengamatan pada siklus I peneliti berkesimpulan bahwa masih adanya anak yang belum begitu memahami aturan dan cara bermain congklak, akan tetapi setelah melakukan permainan secara berulang-ulang, anak semakin paham dalam bermain. Karakter jujur anak melalui permainan rakyat “congklak” pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup baik dari pada sebelum diberikan tindakan. Hasil observasi dapat disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Setiap Indikator Karakter Jujur

| No | Aspek Penilaian                                 | Peningkatan Karakter Jujur Anak Per-pertemuan |   | Jumlah | Kriteria         |
|----|---|---|---|--------|------------------|
|    |   | 1   | 2 |        |                  |
| 1  | Berkata apa adanya                              | 2   | 2 | 4 anak | Mulai Berkembang |
| 2  | Tidak berbuat curang                            | 2   | 2 | 4 anak | Mulai Berkembang |
| 3  | Bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri | 1   | 2 | 3 anak | Mulai Berkembang |
| 4  | Mengakui kelebihan orang lain                   | 1   | 2 | 3 anak | Mulai Berkembang |
| 5  | Berani mengakui kekalahan                       | 1   | 2 | 3 anak | Mulai Berkembang |

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa ada peningkatan karakter jujur anak saat bermain congklak meskipun belum meningkat secara signifikan. Peningkatan terjadi pada pertemuan satu dan dua dilakukan yaitu dari 6 anak yang bermain ada 4 anak yang berkata apa adanya ketika bermain, 4 anak tidak berbuat curang, 3 anak bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, 3 anak mengakui kelebihan orang lain dan 3 anak beranimengakui kekalahan. Peningkatan karakter jujur anak dapat dilihat dari skor rata-rata pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Siklus I

| No               | Subjek | Skor Siklus I |     |              |     | Skor Rata-Rata | Rata-Rata (%) |
|------------------|--------|---------------|-----|--------------|-----|----------------|---------------|
|                  |        | Pertemuan I   | %   | Pertemuan II | %   |                |               |
| 1.               | SDP    | 7             | 35% | 10           | 50% | 8,5            | 42,5%         |
| 2.               | NM     | 10            | 50% | 12           | 60% | 11             | 55%           |
| 3.               | RP     | 7             | 35% | 11           | 55% | 9              | 45%           |
| 4.               | MDN    | 6             | 30% | 8            | 40% | 7              | 35%           |
| 5.               | JMK    | 5             | 25% | 8            | 40% | 6,5            | 32,5%         |
| 6.               | IA     | 10            | 50% | 10           | 50% | 10             | 50%           |
| <b>Rata-Rata</b> |        |               |     |              |     | <b>8,67</b>    | <b>43,33%</b> |

Pada tabel 4. dapat terlihat bahwa karakter jujur anak melalui permainan rakyat congklak mengalami peningkatan meskipun belum terjadi peningkatan yang signifikan. Siklus I pertemuan I skor tertinggi anak yaitu 10 (50%) dan skor terendah anak adalah 5 (25%). Siklus I pertemuan II skor tertinggi anak yaitu 12 (60%) dan skor terendah anak yaitu 8 (40%). Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 8,67 (43,33%) dengan kriteria Mulai Berkembang.

### c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I, masih terdapat kekurangan dalam meningkatkan nilai karakter jujur tersebut, diantaranya: 1) beberapa anak masih belum begitu paham mengenai aturan bermain congklak dan tidak percaya diri dalam bermain, 2) pada saat kegiatan, beberapa anak mengganggu temannya saat bermain, 3) berkata bohong 4) masih curang ketika bermain dan belum berani mengakui kesalahan sendiri, oleh karena itu hal tersebut perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Solusi atau perencanaan untuk tindakan selanjutnya yaitu melakukan permainan dengan mengganti biji congklak plastik menjadi kerang, ini bertujuan agar anak semakin semangat dalam bermain serta memberi beberapa pertanyaan kejujuran kepada anak yang kalah dalam bermain.

Sesungguhnya pencapaian yang telah diperoleh pada siklus I yaitu peningkatan nilai karakter jujur pada anak melalui permainan congklak sudah mulai terlihat namun belum maksimal, anak bersemangat saat diajak bermain congklak, anak tidak takut bertanya ketika merasa kurang paham dalam bermain. Berdasarkan hasil refleksi yang telah dipaparkan, maka perlu adanya siklus II agar peningkatan nilai karakter jujur pada anak melalui permainan rakyat congklak dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan

Pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Setelah dilaksanakannya siklus I, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan, hanya saja peningkatan tersebut belum mencapai tingkat standar pencapaian. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang masih curang dalam bermain, berkata bohong, tidak bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, serta belum mengakui kelebihan teman pada saat bermain, oleh karena itu peneliti akan melaksanakan perbaikan pada siklus II. Perlakuan atau tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini yaitu mengganti biji congklak plastik menjadi kerang, ini bertujuan agar anak semakin semangat dalam bermain serta beberapa pertanyaan kejujuran kepada anak yang kalah dalam bermain. Selanjutnya, peneliti memberi pujian kepada anak-anak yang telah jujur dan sportif saat bermain, ini bertujuan agar anak semakin semangat dan jujur dalam bermain. Adapun gambaran kegiatan menyiapkan keperluan saat bermain congklak ditampilkan pada gambar 3.



**Gambar 3. Menyiapkan Keperluan saat Bermain**

Kegiatan perencanaan tindakan pada siklus II dijabarkan sebagai berikut: Pertama, menentukan jadwal dan metode permainan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu metode demonstrasi dan metode praktik. Kedua, menjelaskan kembali kepada anak-anak bagaimana cara bermain congklak. Ketiga, memberikan arahan dan nasihat kepada anak-anak mengenai kejujuran. Keempat, menyiapkan tempat dan media yang akan digunakan dalam bermain congklak. Kelima, menyiapkan instrument penelitian. Keenam, menyiapkan alat dokumentasi. Ketujuh, mengumpulkan semua anak-anak yang akan bermain congklak. Kedelapan, melakukan permainan dengan mengganti biji congklak plastik menjadi kerang, ini bertujuan agar anak semakin semangat dalam bermain serta memberi beberapa pertanyaan kejujuran kepada anak yang kalah dalam bermain, seperti: Apakah kamu sudah jujur? Sebutkan ciri-ciri orang jujur! Mengapa kita harus jujur? Dan masih banyak lagi. Kegiatan terakhir yaitu anak-anak diajak berkumpul dan duduk bersama sambil melakukan evaluasi. Reward diberikan kepada anak yang telah menunjukkan karakter jujur saat bermain yaitu berupa pujian.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan ini diawali dengan mengumpulkan anak-anak, menyiapkan media untuk bermain dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan metode demonstrasi, kemudian anak-anak melakukan permainan congklak. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama permainan berlangsung, anak-anak sudah dapat bermain congklak dengan baik dan jujur dalam bermain, meskipun masih terdapat satu anak yang masih kurang percaya diri. Anak-anak semakin bersemangat saat bermain dan mereka senang ketika biji congklak yang digunakan berupa kerang, mereka mengatakan kerang yang digunakan cantik dan lebih enak jika digunakan saat bermain karena ketika memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang yang lain maka akan terdengar suara antara kerang satu dan lainnya.

#### **c. Observasi**

Anak berpartisipasi aktif dalam permainan rakyat "congklak" guna melihat peningkatan karakter jujur. Hasil pengamatan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa semua anak dapat bermain congklak dengan benar dan percaya diri. Mereka semakin serius dalam bermain dan masing-masing anak ingin menang dalam permainan akan tetapi anak tidak lagi berbuat curang dan dapat menerima hasil akhir yang diperoleh. Berikut hasil observasi yang dilakukan guna melihat karakter jujur anak melalui permainan rakyat "congklak" yang muncul pada siklus II dapat disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Setiap Indikator Karakter Jujur

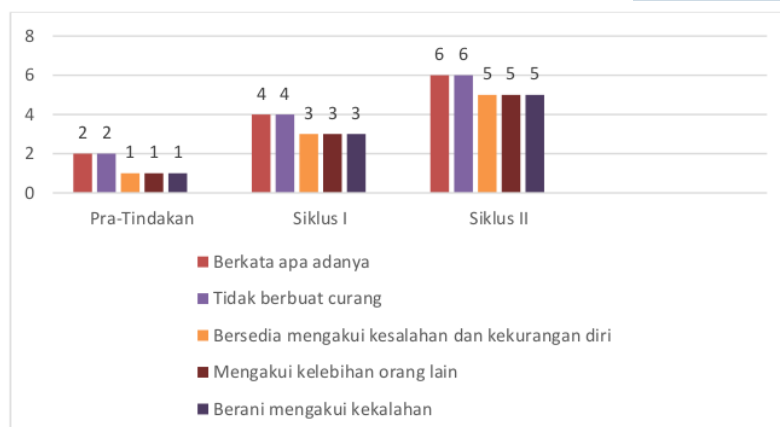
| No | Aspek Penilaian                                 | Peningkatan Karakter Jujur Anak pada Pertemuan |                    | Jumlah | Kriteria                  |
|----|---|--|--------------------|--------|---------------------------|
|    |   | 1  | 2                  |        |                           |
|    |   | 1  | Berkata apa adanya |        |                           |
| 2  | Tidak berbuat curang                            | 3  | 3                  | 6      | Berkembang Sesuai Harapan |
| 3  | Bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri | 2  | 3                  | 5      | Berkembang Sesuai Harapan |
| 4  | Mengakui kelebihan orang lain                   | 2  | 3                  | 5      | Berkembang Sesuai Harapan |
| 5  | Berani mengakui kekalahan                       | 2  | 3                  | 5      | Berkembang Sesuai Harapan |

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwasannya 6 orang anak sudah dapat berkata apa adanya, 6 orang anak tidak lagi bermain curang, 5 orang anak bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, 5 orang anak dapat mengakui kelebihan temannya saat bermain, dan 5 anak berani mengakui kekalahan. Artinya karakter jujur anak sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya. Rekapitulasi perbandingan karakter jujur anak yang muncul pada pra-tindakan, siklus I, dan siklus II dalam permainan rakyat “congklak” disajikan pada tabel 6.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Perbandingan Karakter Jujur Anak yang Muncul pada Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

| Aspek Penilaian                                 | Jumlah Anak dan Kriterianya |             |              |
|---|-----------------------------|-------------|--------------|
|   | Pra-Tindakan                | Siklus 1    | Siklus 2     |
| Berkata apa adanya                              | 2 anak (BB)                 | 4 anak (MB) | 6 anak (BSH) |
| Tidak berbuat curang                            | 2 anak (BB)                 | 4 anak (MB) | 6 anak (BSH) |
| Bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri | 1 anak (BB)                 | 3 anak (MB) | 5 anak (BSH) |
| Mengakui kelebihan orang lain                   | 1 anak (BB)                 | 3 anak (MB) | 5 anak (BSH) |
| Berani mengakui kekalahan                       | 1 anak (BB)                 | 3 anak (MB) | 5 anak (BSH) |

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel 6, berikut disajikan grafik perbandingan pra-tindakan, siklus I, dan siklus II pada gambar 4.



5 **Gambar 4. Grafik Perbandingan Karakter Jujur pada anak Pra, Tindakan, Siklus I, dan Siklus II**

Hasil observasi yang dilakukan guna melihat peningkatan karakter jujur anak melalui permainan rakyat "congklak" pada siklus II disajikan pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II**

| No               | Subjek | Skor Siklus II |     |              |      | Skor Rata-Rata | Rata-Rata (%) |
|------------------|--------|----------------|-----|--------------|------|----------------|---------------|
|                  |        | Pertemuan I    | %   | Pertemuan II | %    |                |               |
| 1                | SDP    | 14             | 70% | 20           | 100% | 17             | 85%           |
| 2                | NM     | 15             | 75% | 20           | 100% | 17,5           | 87,5%         |
| 3                | RP     | 13             | 65% | 18           | 90%  | 15,5           | 77,5%         |
| 4                | MDN    | 13             | 65% | 17           | 85%  | 15             | 75%           |
| 5                | JMK    | 13             | 65% | 17           | 85%  | 15             | 75%           |
| 6                | IA     | 13             | 65% | 18           | 90%  | 15,5           | 77,5%         |
| <b>Rata-Rata</b> |        |                |     |              |      | <b>15,92</b>   | <b>79,6%</b>  |

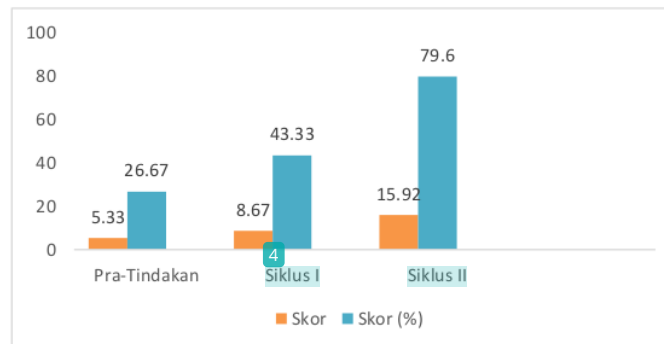
Pada tabel 7. dapat terlihat bahwa karakter jujur anak melalui permainan rakyat "congklak" mengalami peningkatan. Pada siklus II pertemuan I skor tertinggi anak yaitu 15 (75%) dan skor terendah anak yaitu 13 (65%). Siklus II pertemuan II skor tertinggi anak yaitu 20 (100%) dan skor terendah anak yaitu 17 (85%). Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 15,92 (79,6%).

Peningkatan karakter jujur anak melalui permainan rakyat "congklak" dapat dilihat dari hasil pengamatan. Dalam penelitian ini memperoleh data untuk dapat mengetahui perbandingan peningkatan karakter jujur anak pada tabel 8.

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

| No               | Subjek | Pra-Tindakan |              | Siklus I    |              | Siklus II    |             |
|------------------|--------|--------------|--------------|-------------|--------------|--------------|-------------|
|                  |        | Skor         | %            | Skor        | %            | Skor         | %           |
| 1                | SDP    | 6            | 30%          | 8,5         | 42,5%        | 17           | 85%         |
| 2                | NM     | 5            | 25%          | 11          | 55%          | 17,5         | 87,5%       |
| 3                | RP     | 6            | 30%          | 9           | 45%          | 15,5         | 77,5%       |
| 4                | MDN    | 5            | 25%          | 7           | 35%          | 15           | 75%         |
| 5                | JMK    | 5            | 25%          | 6,5         | 32,5%        | 15           | 75%         |
| 6                | IA     | 5            | 25%          | 10          | 50%          | 15,5         | 77,5%       |
| <b>Rata-Rata</b> |        | <b>5,33</b>  | <b>26,67</b> | <b>8,67</b> | <b>43,33</b> | <b>15,92</b> | <b>79,6</b> |

Pada tabel 8. dapat terlihat bahwa pada tahapan Pra-Tindakan, Siklus pertama, dan Siklus kedua diperoleh data meningkatnya karakter jujur anak melalui permainan congklak. Perbandingan hasil setiap siklus dari hasil skor rata-rata dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan Hasil Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II nilai karakter jujur anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku anak selama bermain congklak dan telah digambarkan melalui grafik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah tindakan pada siklus II dilaksanakan, karakter jujur anak meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan. Pada siklus II anak semakin paham cara bermain congklak dan tidak melakukan kesalahan, anak percaya diri dalam bermain, anak berkata apa adanya, anak dapat menceritakan temannya yang berbuat curang, anak dapat mengingatkan temannya saat berbuat curang, anak berani mengakui kesalahan, kekalahan dan mengakui kelebihan orang lain. Sebagaimana dijelaskan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak mengalami peningkatan karakter jujur sebesar >75% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu, tindakan berhenti pada siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan.

Kejujuran merupakan bagian dari sebuah karakter. Secara umum nilai karakter bisa dicermati menjadi watak yang dimiliki individu yang bersifat spesifik berupa tingkah laku atau perilaku yang bisa mempengaruhi karakter baik, yakni diri sendiri ataupun luar diri individu (Batubara, 2015). Karakter jujur tidak akan membaik jika seorang anak diancam dengan diberi sanksi. Sanksi akan menaruh ketakutan dalam anak untuk menyampaikan hal sebenarnya, sebagai akibatnya anak beranggapan terbebas berdasarkan sanksi sebaiknya berlindung dibalik kebohongan (Nurgiansah, 2021). Penanaman Karakter jujur dalam anak sangat krusial dilakukan untuk menciptakan masa depan generasi penerus bangsa yang amanah dan bukan berperilaku menyimpang (Rochmawati, 2018). Seseorang yang menerapkan kejujuran dalam perilaku keseharian maka dirinya akan merasa tentram tanpa ada tekad batin (Fadilah, 2019).

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini (Andriani, 2012). Dalam hasil penelitian output penelitian yang sudah dilakukan bisa disimpulkan bahwa permainan congklak mampu menaikkan karakter kejujuran dalam diri anak, yang mana permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai dan manfaat tersendiri. Menurut (Nadziroh et al., 2019) permainan zaman dahulu mengandung harga yang mulia. Nilai-nilai yang ditanamkan oleh nenek moyang kita agar kita mencintai diri sendiri, suasana dan Tuhan Yang Maha Esa. Salah satu nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah kejujuran (Tradisional et al., 2012).

Dalam permainan congklak terkandung nilai-nilai yang dapat diambil untuk menonjolkan nilai-nilai karakter kepada anak, menyuburkan kembali cara bersosialisasi, kejujuran, sportivitas, dan menghargai orang lain (Lacksana, 2017). Dengan bermain, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang dapat membantu perkembangan serta semua potensi anak-anak bisa ditingkatkan. Ikut serta bukan semata-mata kepuasan, jika diartikan lebih sebagai bermain game dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak (Ansori, 2021; Hasanah, 2016).

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara pasangan. Anak mampu belajar sekaligus bermain, selain itu pula bisa melatih jiwa sportifitas, hal tadi bisa terlihat saat anak bisa mendapat kekalahan ketika bermain congklak (Nurhayati, Siti; Pratama, Melwany May; Wahyuni, 2020). Dalam permainan tradisional para pemain dapat belajar mematuhi aturan yang dibangun atas dasar kesepakatan bersama (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Rahma, 2020). Pembelajaran memakai permainan tradisional congklak bisa menaikkan perilaku jujur anak, hal ini dikarenakan permainan tradisional congklak bisa menaruh dampak positif terhadap perilaku jujur anak (Nazipah, 2020).

Secara umum kegiatan bermain congklak berjalan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun. Setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan observer terkait pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada akhir siklus II karena telah berhasil mengalami peningkatan karakter jujur anak sebesar >75%.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pra-tindakan dan selama pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Pada tahap pra-tindakan diperoleh persentase 26,67% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada tahap ini hanya 2 anak yang berkata apa adanya dan tidak berbuat curang pada saat bermain serta 1 anak yang mampu bersedia mengakui kekalahan dan kekurangan diri, mengakui kelebihan orang lain, dan berani mengakui kekalahan.

Pada siklus I diperoleh persentase 43,33% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I, 4 anak berkata apa adanya ketika bermain, 4 anak tidak berbuat curang, 3 anak bersedia mengakui kesalahan dan kekurangan diri, mengakui kelebihan orang lain dan berani mengakui kekalahan.

Pada siklus kedua terjadi peningkatan karakter jujur melalui permainan rakyat "congklak" dengan persentase 79,6% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada siklus II, 6 orang anak berkata apa adanya dan tidak lagi bermain curang, 5 orang anak dapat mengakuikesalahan dan kekurangan diri, mengakui kelebihan temannya saat bermain dan berani mengakui kekalahan.

## Simpulan

Berdasarkan analisis informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa permainan rakyat "congklak" dapat meningkatkan karakter jujur anak, hal ini karena permainan rakyat "congklak" dapat berdampak positif pada karakter jujur anak. Karakter jujur anak dapat dilihat dari setiap siklus, dimana setiap siklus akan meningkat. Pada tahap pra-tindakan diperoleh persentase 26,67% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Siklus pertama diperoleh persentase 43,33% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus kedua diperoleh persentase 79,6% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan rakyat "congklak" dapat meningkatkan karakter jujur anak.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah berpartisipasi dan menaruh bantuan selama penelitian, terkhusus kepada anak-anak Kampung Maredan Barat serta kepada perangkat desa yang sudah memfasilitasi dalam proses penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.15294/pls.v5i2.49187>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Ansori, Y. Z. (2021). Strategi Pendidik dalam Menumbuhkan Karakter Jujur pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261–270. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208>
- Apriliana, A. C., & Setiawati, T. (2020). the Effectiveness of Bibliotherapy in Improving Honest Character on the Elementary Students. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 16–25. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v8i1.8677>
- Batubara, J. (2015). Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.29210/112000>
- Chairilisyah, D. (2016). 3822-7568-1-Sm. *Educhild*, 5(1), 8–14.
- Christopher. (2016). Theory of mind training causes honest young children to lie. *Physiology & Behavior*, 1(176), 100–106. <https://doi.org/> <https://doi.org/10.1177/0956797615604628>.
- Darwis, R. S. (2016). Membangun Desain Dan Model Y Aan Masy. *Komunika*, 10(1), 142–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/komunika.v10i1.869>
- Euis, K. (2016). *Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fauji. (2013). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ppkn Unj Online*, 3.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hendarwati, E., W., & Setiawan, A. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga. *Motoric*, 3(1), 26–39. <https://doi.org/10.31090/m.v3i1.884>
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November*, 539–546.
- Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *TRIHAJU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6119>
- Nazipah, N. (2020). *Menanamkan Sikap Jujur Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak IttihadulKhoiriyah Muara Jambi*. 1–102.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Nurhayati, Siti; Pratama, Melwany May; Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Buah Hati*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>

- Ramadhan, A. B. (2022). *Skor Indeks Persepsi Korupsi Indonesia*. 25 Januari. <https://news.detik.com/berita/d-5913405/skor-indeks-persepsi-korupsi-indonesia-naik-jadi-38>
- Rochmawati, N. (2018). Peran Guru Dan Orang Tua Membentuk Karakter Jujur Pada Anak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30659/jspi.v1i2.3203>
- Susilo, D. A. (2018). Metamorfosis Congklak. *SULLUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(2), 153-177.
- Syafril, S. (2020). *The Implantation of Character Values Toward Studentd by Syafrimen Syafril*.
- Tradisional, P., Anak, P., Dini, U., & Kota, D. I. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v1i1.1601>
- Yaumi, Muhammad; Damopolii, M. (2014). *Action Research Teori, Model, dan Aplikasi* (S. F. S. Ibrahim, Nurdin; Syahid; Sirate (ed.); Pertama).
- Yuliana, Syukri, & Halida. (2013). *Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 2(11), 1-16.

# 2973 Meningkatkan Jujur Anak Melalui Permainan Rakyat "Congklak"

## ORIGINALITY REPORT

**21** %  
SIMILARITY INDEX

**21** %  
INTERNET SOURCES

**9** %  
PUBLICATIONS

**3** %  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** [jptam.org](http://jptam.org) Internet Source **6** %

**2** Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper **3** %

**3** [repository.uinjambi.ac.id](http://repository.uinjambi.ac.id) Internet Source **2** %

**4** [eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id) Internet Source **2** %

**5** [core.ac.uk](http://core.ac.uk) Internet Source **2** %

**6** [id.scribd.com](http://id.scribd.com) Internet Source **1** %

**7** [jurnal.undhirabali.ac.id](http://jurnal.undhirabali.ac.id) Internet Source **1** %

**8** Dewi Hendraningrat, Pujiyanti Fauziah. "Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik" **1** %

# Halus Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

---

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 9  | <a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 10 | <a href="http://obsesi.or.id">obsesi.or.id</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 11 | Cindy Tri Kusumawardani, Puji Yanti Fauziah.<br>"Pola Asuh Orangtua Tentara Nasional Indonesia pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020<br>Publication | 1 % |
| 12 | <a href="http://anyflip.com">anyflip.com</a><br>Internet Source  | 1 % |

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On