



## ANALISIS KARAKTER SOSIAL MELALUI PERMAINAN DAKON

Halimatussadiyah<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

\*E-mail: halimatussadiyah1971@gmail.com

### ABSTRACT

This study aims to analysis of social character through dakon game. Subjects consisted of 16 students from Medan Perwanis Kindergarten. The problem formulation is how can the game of dakon foster the social character of students and what social characters are produced from the dakon game? Where as the purpose is to describe how dakon games can foster students' social character and describe what social characters are produced from dakon games. By using descriptive qualitative research methods, with observation and documentation data collection techniques, it was found that social characters formed for Medan Perwanis Kindergarten students through dakon games, among others: honest character, tolerance, discipline, creative, communicative, peace-loving, and responsibility

**Keywords:** Character, Social Character, Dakon Game

### 1. Pendahuluan

Karakter merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari dalam diri seseorang. Karakter yang diperlihatkan oleh seseorang menentukan nilainya di mata orang lain. Secara umum karakter dapat dipahami sebagai sikap maupun sifat. Secara spesifik, Asmani (2011: 23) menyatakan karakter merupakan ciri khas yang dimiliki oleh seorang individu yang dapat berguna sebagai mesin pendorong dalam bertindak, bersikap, berujar, juga merespon suatu hal. Artinya baik dalam hal berbicara maupun bertindak karakter sangat berperan penting. Salah satu karakter yang wajib ditanamkan kepada peserta didik terutama dimulai sejak dari dini adalah karakter sosial. Pentingnya karakter sosial tidak hanya di masa kini, namun terlebih di masa akan datang. Hal ini disebabkan persaingan dalam segala bidang, namun ilmu pengetahuan yang mumpuni tidaklah cukup. Karena tanpa adanya karakter sosial yang dimiliki seseorang tidak akan dapat membuatnya lebih baik berinteraksi dengan sosialnya. Wardati (2019: 264) menyatakan karakter sosial adalah keseluruhan perilaku individu dengan kecenderungan tertentu dalam berinteraksi terhadap berbagai situasi. Melalui pernyataan tersebut dapat dinyatakan bila tidak memiliki karakter sosial, akan sulit dalam melakukan interaksi.

Permainan merupakan bagian dari metode pembelajaran. Metode mempengaruhi hasil belajar siswa (Yusrizal et al., 2020). Permainan yang menyenangkan menjadi aktivitas

yang sesuai untuk anak usia dini dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Salah satu permainan yang memberi banyak manfaat dalam membangun karakter sosial peserta didik adalah permainan dakon. Permainan dakon merupakan salah satu permainan yang telah diwarisi dari zaman dahulu, tidak hanya untuk menyenangkan perasaan namun juga memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang berkaitan dengan karakter sosial.

### 2. Kajian Literatur

#### 2.1. Hakikat Karakter

Secara umum karakter dapat dimengerti sebagai sifat bawaan yang ada dalam diri seseorang. Karakter merupakan suatu hal yang menjadi pembeda antara manusia yang satu dengan manusia lainnya. Secara spesifik Wibowo (2012: 33) menyatakan karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas dalam diri seseorang untuk hidup dan Dalam lingkungan dimana dia berada. Sejalan dengan pernyataan Wibowo, Mardikarini dan Suwarjo (2016: 262) menyatakan karakter merupakan kepribadian seseorang yang digunakan sebagai landasan dalam kehidupannya, baik landasan untuk menentukan cara pandang, berpikir, bersikap, sampai bertindak. Sedangkan Irman (2017: 90) menyatakan karakter merupakan nilai-nilai perilaku yang ditampilkan manusia dalam melakukan segala aktivitas yang berkaitan tidak hanya dengan diri sendiri, namun juga kepada Tuhan yang menjadi keyakinannya, serta lingkungan sekitarnya kemudian

termanifestasikan dalam sikap, tindakan, motivasi, agama, norma hukum, hingga budaya.

Dengan demikian disimpulkan karakter merupakan ciri khas yang dimiliki seseorang yang digunakan sebagai landasan dalam segala aspek kehidupan baik dalam berpikir, bersikap, hingga bertindak yang berperan penting bukan hanya untuk diri sendiri namun juga Tuhan yang diyakini hingga lingkungan sekitarnya

## 2.2. Karakter Sosial

Salah satu karakter yang terpenting dan sangat berguna untuk hidup sekarang dan mendatang adalah karakter sosial. Secara umum dipahami bahwa karakter sosial berkenaan dengan karakter yang ditimbulkan dari diri seseorang untuk kepentingan berinteraksi dengan masyarakat maupun lingkungan. Tetep (2016: 44) menyatakan karakter sosial merupakan bagian dari pendidikan karakter yang bertujuan

untuk membentuk nilai-nilai manusiawi bagi setiap manusia. Sedangkan Mutiah (2010: 373) menyatakan karakter sosial merupakan perilaku yang dipelajari sehingga pada akhirnya memungkinkan seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain melalui cara-cara yang positif.

Dengan demikian disimpulkan karakter sosial merupakan perilaku yang dapat dipelajari dan merupakan bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk membentuk nilai-nilai kemanusiaan sehingga memungkinkan seseorang untuk dapat berinteraksi dengan orang lain melalui berbagai cara yang positif.

## 2.3. Indikator Karakter Sosial

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan untuk menumbuhkan karakter sosial bagi peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

**Tabel 2.1.** Indikator Karakter Sosial Peserta Didik

No	Indikator	Deskripsi
1	Jujur	Tidak berbohong
2	Sportif	Tidak melakukan tindakan curang
3	Toleransi	Melakukan kerjasama
4	Disiplin	Mematuhi peraturan
5	Mandiri	Tidak mudah menyerah
6	Tanggung jawab	Komitmen terhadap diri sendiri juga kepada orang lain
7	Mengapresiasi prestasi	Berani bersaing dalam hal positif
8	Bersahabat/ komunikatif	Menghindari permusuhan dengan teman

Adaptasi; Jamaluddin (2013: 139).

## 2.4. Permainan Dakon

Permainan Dakon merupakan salah satu permainan yang menyenangkan dan cocok diterapkan untuk anak usia dini. Sujarno, Galba, Larasati, dan Isyanti (2013: 120-122) menyatakan permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional dengan nama lain engklek. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ovieta (2016: 86) menyatakan bahwa: “kata dakon berasal dari kata daku (bahasa jawa) yang berarti mengakui sesuatu sebagai miliknya atau diakui”.

Budiani Dolok Saribu dan Jasper Simanjuntak (2018: 32) membahas mengenai permainan dakon: “Permainan dakon dilakukan oleh dua orang. Permainan tradisional dakon pada anak memiliki tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan mereka digunakan papan yang dinamakan papan dakon dan 98(14x7) buah biji yang dinamakan biji dakon atau buah dakon. Umumnya, papan dakon terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan,

klereng atau plastik. Pada papan dakon terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan dua lubang besar dikedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil disisi pemain dan lubang besar disisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain.”

## 3. Metode Penelitian

Subjek yang terpilih adalah 16 peserta didik TK Perwanis Medan. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini membahas rumusan masalah yang diungkapkan dalam penelitian, yakni mencakup dua hal; bagaimana permainan dakon dapat menumbuhkan karakter sosial peserta didik dan karakter sosial apa saja yang dihasilkan dari permainan dakon dan karakter sosial apa saja yang dihasilkan dari permainan dakon.

#### 4.1. Permainan dakon dapat menumbuhkan karakter sosial peserta didik

Setelah alat yang dibutuhkan tersedia, pemain misal siswa A dan siswa B mengadakan kesepakatan mengenai berapa isi kecil pada tiap lubang. Misal tiap lubang diisi dengan 6 butir kecil, kalau ada 7 lubang untuk A dan 7 lubang untuk B, maka kecil dibutuhkan adalah 42 biji untuk satu siswa, sehingga untuk 2 siswa dibutuhkan 84 kecil. Melalui langkah permainan tersebut, guru dapat melakukan beberapa hal;

a. Mengajarkan nilai-nilai kebaikan pada permainan dakon

Salah satu tujuan utama diadakannya permainan dakon adalah mengajarkan nilai-nilai kebaikan, pada saat permainan berlangsung guru mengawasi serta menerapkan nilai-nilai kebaikan. contohnya guru menjelaskan ketika siswa C bermain ia jujur sedangkan jujur merupakan hal baik, disamping itu siswa D menerima kekalahan saat bermain. Guru menjelaskan dalam bermain pasti ada yang kalah dan menang, dan ketika siapa saja yang kalah maka ia tidak boleh berkelahi dan harus menerima kealahannya. Dengan cara menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dakon. Dimulai saat memperkenalkan permainan dakon, dan mengajarkan langkah-langkah permainan dakon. Dalam langkah-langkah permainan ini lah dari awal hingga akhir terdapat makna dari karakter sosial bagi peserta didik

b. Memberikan teguran jika peserta didik melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan.

Seorang peserta didik tidak bisa lepas dari hal yang tidak baik, seorang anak pastinya pernah melakukan sebuah kesalahan maka seorang pendidik harus menegurnya agar ia merasa kapok dan tidak mengulangi kesalahannya contohnya ketika Fajar usil kepada temannya maka guru akan menegurnya secara otomatis anak akan mengerti jika usil adalah perbuatan tidak baik. Melalui teguran secara verbal, maka secara tidak langsung membuat peserta didik memahami untuk tetap berbuat kebaikan dan membangun karakter sosialnya.

#### 4.2. Karakter sosial yang dihasilkan dari permainan dakon dan karakter sosial apa saja yang dihasilkan dari permainan dakon.

Karakter sosial yang dihasilkan melalui permainan dakon, antara lain:

a. Jujur; Ketika (siswa 12) bermain congklak dan memasukkan biji ke dalam congklak maka ia jujur ketika biji terakhirnya jatuh di

lubang mana maka ia mengatakan pada temannya sekarang giliran (siswa 7) memasukkan biji congklak.

- b. Toleransi; Ketika (siswa 12) ingin ke wc maka (siswa 7) mau menunggu (siswa 12) hingga selesai ke wc untuk melanjutkan permainan congklak.
- c. Disiplin; Ketika (siswa 12) dan (siswa 7) setuju dengan peraturan yang di buabersama, contohnya ketika (siswa 12) telah meletakkan biji terakhirnya maka sesuai kesepakatan giliran (siswa 7) yang bermain.
- d. Kreatif; Ketika (siswa 12) bermain congklak maka ia harus berfikir bagaimana strategi yang dilakukan agar dia menang.
- e. Komunikatif; Ketika (siswa 12) dan (siswa 7) bermain congklak komunikasi di antara mereka berjalan dengan baik.
- f. Cinta damai; Ketika (siswa 7) kalah ia tidak marah dan menerima kealahannya. (g) Tanggung jawab; Ketika (siswa 12) dan (siswa 17) telah selesai bermain maka mereka membereskan mainannya.

## 5. Kesimpulan

Permainan dakon dapat menumbuhkan karakter sosial dalam diri peserta didik TK Perwanis Medan, hal ini karena di dalam permainan dakon itu sendiri terdapat nilai-nilai dari karakter sosial yang telah diwariskan sejak dahulu kala. Melalui permainan dakon, guru dapat melakukan dua hal, yakni: Mengajarkan nilai-nilai kebaikan pada permainan dakon dan Memberikan teguran jika peserta didik melakukan hal yang tidak berdasar nilai-nilai kebaikan.

Adapun karakter sosial yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan permainan dakon, antara lain; karakter jujur, toleransi, disiplin, kreatif, komunikatif, cinta damai, dan tanggung jawab.

## Daftar Pustaka

- Asmani, Jamal M. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dolok Saribu Budiani, Simajuntak Jasper. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*. 4(1).
- Irman. (2017). Nilai-nilai Karakter Pada Anak Dalam Permainan Tradisional dan Modern. *Konseli (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*. 4(2). Hal, 89-96.

- Jamaluddin, Dindin. (2013). *Paradigma Pendidikan Anak Dalam Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mardikarini dan Suwarjo. (2016). Analisis Muatan Nilai-nilai Karakter Pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun VI (2). Hal, 261-274.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media group.
- Ovieta, Dian. (2016). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Penerbit Erlangga.
- Sujarno, Galba, Larasati, dan Isyanti. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Tetep. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sosial Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan IPS Dalam Konteks Perspektif Global. *Jurnal Petik*. 2 (2). Hal, 35-46.
- Wardati, Zahrul. (2019). Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Pada Habib Alby Homeschooling. *Dayah: Journal of Islamic Education*. 2(2). Hal, 261-280.
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusrizal, Lubis, B. S., Fatmawati, & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Tematik*, 10(3), 113–119. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/22102/14818>