

---

## **Analisis Nilai Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Boin-Boin di TK Kartini Dempet Kelas A Tahun Ajaran 2018/2019**

Siti Zulaeni<sup>1</sup>, Anita Chandra Dewi Sagala<sup>2</sup>, Ratna Wahyu Pusari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
Email penulis pertama: safiramay629@gmail.com

### **Abstract**

Observation in TK Kartini Dempet ,many found in early childhood showed that the character of the discipline is still reduced, the lack of the values of the characters as well as poor behavioral control, so that the child has the potential to become hyperactive. The purpose of this study was to determine the analysis of the character values of discipline through traditional boin-boin games at TK Kartini in Class A Academic Year 2018/2019. The approach used in this research is descriptive qualitative. The reason the author will use qualitative methods in this study is the researchers are working to understand the complex phenomenon with a road test in the overall context. Data comes from boin-boin games, the results of observations, interviews and documentation. Methods of data collection: observation, interviews, and documentation. The results showed that in the game of boin-boin concluded that in the traditional game of boin-bointerinternalisasi seven character values namely religious values, curiosity values, honest values, values of responsibility, the value of hard work, social care values and the value of peace-loving. Suggestions that researchers convey that parents accompany and guide in choosing a game are very important so that children can imitate the positive towards their physical and spiritual development. The teacher is expected to be able to provide disciplined character education to children by utilizing traditional games outside the classroom.

**Keywords:** character discipline values

### **Abstrak**

Hasil observasi anak di Tk Kartini Dempet, menunjukkan bahwa karakter disiplin juga masih berkurang, kurangnya terhadap nilai-nilai karakter serta lemahnya kontrol perilaku, mengakibatkan anak berpotensi menjadi hiperaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis nilai karakter disiplin melalui permainan tradisional boin-boin di TK Kartini Dempet Kelas A Tahun Ajaran 2018/2019. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Peneliti berupaya untuk memahami fenomena yang kompleks dengan jalan pengujiannya dalam keseluruhan dalam konteks. Data bersumber dari permainan boin-boin, hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam permainan boin-boin menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisional boin-boin terinternalisasi tujuh nilai karakter yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai. Guru diharapkan mampu memberikan pendidikan karakter disiplin kepada anak dengan memanfaatkan permainan tradisional di luar kelas.

**Kata Kunci :** nilai karakter disiplin

**Cara Menulis Sitasi:** Penulis, A.A., Penulis B.B. (20xx). Judul artikel. *PAUDIA*, nomor volume (nomor issue), halaman.

---

### **History**

*Received 2019-10-02, Revised 2019-10-17, Accepted 2019-10-20*

---

Sesuai dengan isi Permendikbud No. 137 yang menjelaskan bahwa standart, bahasa,sosial emosional, serta seni agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimalTingkat Pencapaian Perkembangan Anak UsiaDini (STPPA) adalah kreteria tentang kemampuan yang di capai anak seluruh

aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif.

Anak usia dini adalah masa *golden age* (masa keemasan) dimana perkembangan dan pertumbuhan otak anak berkembang dengan cepat, maka diharapkan orang tua dapat menyediakan fasilitas yang mendukung anak dalam mencapai perkembangan tersebut sesuai dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangan anak. Serta sebagai orang tua dan pendidik perlu mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Berdasarkan pengamatan penelitian di TK Kartini Dempet, terdapat masalah yang timbul berkaitan dalam pembelajaran karakter disiplin anak. Hal tersebut di buktikan adanya anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengontrol emosionalnya. Pada saat anak-anak bermain mereka masih kurang tertib, hal ini di ketahui saat anak melemparkan bola ke arah kreweng, anak berbaris untuk menunggu giliran tiba di saat itulah anak saling berebutan dan saling mendorong sehingga menimbulkan emosional anak. Penanamandalam karakter disiplin anak juga masih kurang, kurangnya bimbingan terhadap nilai-nilai karakter serta lemahnya kontrol perilaku. Sehingga anak berpotensi menjadi liar, bukan karena karakter anak, tetapi karena anak tidak memiliki figur perilaku yang dapat mengarahkan, memberi pengertian serta menguatkan nilai-nilai karakter dalam bermain. Oleh karena itu, perhatian dan pengawasan harus di lakukan pada setiap waktu, tidak hanya di sekolah tetapi juga dalam keluarga dan lingkungan. Supaya anak dapat mengembangkan nilai kedisiplinanya dengan melakukan pembelajaran melalui permainan boin-boin, dimana anak bisa sportif, jujur, memperlihatkan sikap menghargai pemain lain.

Melihat permasalahan disiplin anak masih rendah, peneliti tergerak melakukan penelitian mengenai nilai karakter disiplin melalui permainan tradisional boin-boin. Penggunaan permainan boin-boin belum dikaji di TK Kartini Dempet. Dengan penggunaan permainan tradisional boin-boin ini di harapkan dapat di temukan ada atau tidaknya nilai karakter disiplin dalam penggunaan permainan tradisional boin-boin. Adanya permainan tradisional tersebut dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sesuai dengan tata tertib yang ada. Dengan menciptakan nilai karakteristik disiplin anak akan bersemangat dengan mengeksplorasikan diri mereka dalam permainan tersebut.

Berdasarkan observasi langsung di sekolah TK Kartini Dempet, peneliti berupaya melakukan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan judul "Analisis Nilai Karakter Disiplin Dalam Permainan Tradisional Boin-Boin Di TK Kartini Dempet.

### **Hakikat Nilai Karakter**

Menurut Koesoema 2010 (Grasindo 2007:3) Pendidikan karakter merupakan antropologis manusia, disanalah manusia menghayati kebebasan dan menghayati keterbatasan dirinya. Dalam hal ini karakter bukan hanya sekedar tindakan saja, melainkan merupakan suatu hasil dan proses. Untuk itu

suatu pribadi diharapkan semakin menghayati kebebasannya, sehingga ia dapat bertanggung jawab. Karakter juga merupakan evaluasi kualitas tahan lama suatu individu tertentu atau disposisi untuk mengekspresikan perilaku dalam pola indakan yang konsisten diberbagai situasi.

Menurut Sjarkawi 2006 (Bumi Aksara 206:1) karakter adalah suatu proses pendidikan yang holistic yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri.

Pengertian pendidikan karakter sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Menurut Fadillah 2014 (Ar-ruz 2016:391) mengemukakan bahwa karakter ialah nilai-nilai yang khas atau baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik dan berdampak terhadap lingkungan) terpatri dalam diri terenjawantahkan perilaku.

### **Pengertian Displin**

Menurut Siswanto 2005 (Bumi Aksara 2012;90) disiplin adalah mempertahankan setiap peraturan tata tertib (hukum) yang di butuhkan untuk ketertiban kehidupan bersama. Disiplin sekolah artinya setiap anak harus mengikuti peraturan dan tata ertib sekolah seperti cara berpakaian ang rapih, ketepatan waktu. Sedangkan menanaman disiplin sangatlah penting untuk di tanamkan sejak dini. Karena hal ini akan menjadi bekal untuk anak di masa yang akan datang.

Disiplin Kerja adalah suatu alat yang digunakan para manajer untul berkomunikasi dengan karyawan agar bersedia untuk mengubah suatu perilaku serta sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ketersediaan seseorang mentaati semua peraturan perusahaan dan normanorma sosial yang berlaku. (Rivai 2009:825). Menurut Hasibuan (Bumi Aksara 2002:27) disiplin adalah suatu sikap menghormati dan menghargai suatu peraturan yang berlaku, baik secara tertulis maupun tidak tertulis serta sanggup menjalankannya dan tidak menolak untuk menerima sanksi-sanksi apabila dia melanggar tugas dan wewenang yang diberikan kepadanya. Maria J. wantah (2005: 176) mengemukakan bahwa, tujuan disiplin siswa di sekolah adalah pertama, memberi dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang. Kedua, mendorong siswa melakukan yang baik dan benar. Ketiga, membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya dan menjauhi melakukan hal-hal yang dilarang oleh sekolah.

### **Pengertian Permainan Boy-Boyan**

Menurut Sri mulyani (2013.29) permainan boy boyan ini juga disebut pecah piring ayng dimainkan secara kelompok. Alat yang digunakan hanyalah sebuah bola kasti dan pecahan genteng atau sejenisnya yang disusun seperti menara.

Permainan Boy-boyan ini memiliki kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Seperti yang disebutkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu. Khorida (2014: 82) anak usia dini memiliki

karakter dasar yaitu bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain dan rasa ingin tahu tinggi. Dilihat dari salah satu karakteristik anak yaitu suka bermain, permainan Boy-boyan 7 ini cocok diterapkan untuk anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan permainan Boy-boyan ini adalah salah satu kegiatan anak bermain. Dengan menggunakan permainan Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar, anak akan lebih merasa tertarik dan merasa senang.

Menurut Husna M. (2009;56) permainan boy-boyan dibagi menjadi dua kelompok yaitu; kelompok main dan lawan. Kelompok main merubuhkan menara pecahkan genting yang besarakan sambil menghindari tambahkan bola dari kelompok lawan. Permainan boy boyan adalah permainan yang dilakukan secara kelompok salah satu tim yaitu tim main harus menyusun kembali menyusun menara dan tim lawan berusaha. Dalam permainan boy-boyan ini terdapat unsur gerakan motorik kasar yaitu berlari.

Permainan boy-boyan ini merupakan salah satu kegiatan bermain anak. Bermain bagi anak memiliki beberapa manfaat. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005: 39-45) manfaat tersebut diantaranya:

a. Untuk perkembangan fisik

Akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (Energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

b. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Contohnya bisa diamati pada anak yang berlari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil. Untuk motorik halus, misalnya pada usia 1 tahun, anak senang memainkan pensil untuk membuat coret-coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis.

c. Untuk perkembangan aspek social

Dengan bermain ia belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Perlu juga diingat peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di TK Kartini Dempet yaitu untuk mengambil semua data dan segala hal yang berhubungan dan mendukung dalam penelitian. Adapun alasan pemilihan tempat dikarenakan adanya sikap keterbukaan dari masing-masing pihak sekolah terutama guru kelas terhadap penelitian yang dilaksanakan. Selain itu, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber data dan mengkaji serta mengumpulkan kajian pustaka. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan November.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Nurul (Bumi Aksara 2006:92) dalam Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teor-Aplikasi, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati

Tahap ini peneliti membuat rumusan proposisi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelompokan data yang telah terbentuk, dan proposisi yang telah dirumuskan. Proses analisis data model interaktif menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013:338)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Dan Penemuan Penelitian**

Dari untuk jadwal pembelajaran di area setiap hari anak rolling ke setiap area kecuali hari Sabtu. Pada hari Sabtu atau di akhir pekan di sekolah tidak dilaksanakan tetapi diadakan kegiatan ekstrakurikuler seperti kegiatan menari, (permainan tradisional seperti jublek-jublek suweng, boin-boin, engklek) atau fun game, logika matematika, menggambar mewarnai, simple sains, dan bahasa Jawa. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler tersebut, guru dapat melakukan pengamatan terhadap minat, sikap dan ketrampilan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di lapangan pada bulan Agustus sampai dengan bulan September, menurut kepala sekolah TK KARTINI "penanaman nilai karakter disiplin merupakan hal yang sangat penting karena karakter adalah fondasi nantinya bagi kehidupan anak, bahkan menanamkan karakter pada anak dapat dimulai sejak anak berada dalam kandungan, agar tidak mudah terpengaruh oleh arus globalisasi atau perkembangan zaman yang negatif. Sedangkan menurut salah satu orang guru menyatakan bahwa "penanaman nilai karakter disiplin merupakan hal yang sangat baik karena anak yang memiliki karakter akan mudah beradaptasi dengan lingkungan dan tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan.

Untuk menanamkan sikap yang baik dan mengembangkan keterampilan dalam diri anak serta untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari lingkungan, sekolah menanamkan nilai karakter kepada anak

melalui berbagai cara yaitu melalui pembiasaan sehari-hari misal melatih anak untuk mandiri dan disiplin menaruh sepatu atau tas ditempat yang telah disediakan, melatih anak untuk memiliki rasa sopan santun kepada orang yang lebih tua dengan pembiasaan menundukkan badan ketika berjalan, melalui kurikulum yang terintegrasi dalam pembelajaran, serta melalui kegiatan-kegiatan intrakurikuler seperti menari, logika matematika, menggambar mewarnai, bahasa jawa dan jublek-jublek suweng (permainan tradisional).

Kegiatan intrakurikuler disekolah menari berhubungan dengan keluwesan anak untuk mengkoordinasi gerakan tubuhnya sehingga menghasilkan gerakan yang indah sesuai dengan lagu dan irama. Kegiatan logika matematika berhubungan dengan kemampuan kognitif anak untuk membilang, mengklasifikasikan dan membandingkan. Kegiatan mewarnai dan menggambar berhubungan dengan imajinasi serta jiwa seni dan kreatifitas yang dimiliki anak. Kegiatan Simple sains berhubungan dengan kegiatan yang membutuhkan percobaan sederhana, misal kegiatan pencampuran warna.

Kegiatan bahasa jawa berhubungan dengan kemampuan anak untuk berbahasa baik menirukan atau mengucapkan kosa kata yang telah didapat ketika dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan dokar bobo adalah macam-macam kegiatan permainan tradisional yang menyenangkan serta melibatkan kemampuan fisik motorik, bahasa dan sosial anak, permainan tradisional disekolah sendiri dilakukan dengan tujuan untuk melestarikan budaya jawa dan mengenalkan permainan tradisional kepada anak didik.

Upaya untuk menumbuhkan karakter yang baik pada diri anak selain melalui kegiatan intrakurikuler diatas, sekolah biasanya melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bakti sosial membantu korban bencana alam dan pada waktu bulan ramadhan, dengan tujuan kegiatan dilakukan untuk melatih rasa sosial dan peduli anak terhadap sesama. Dengan adanya kegiatan tersebut dampaknya sangat positif karena dapat membantu menanamkan nilai karakter pada anak sejak usia dini, kegiatan tersebut juga membantu bunda untuk mengisi kegiatan diwaktu kosong untuk mendampingi anak ketika kegiatan belajar mengajar sudah selesai. Analisa Dan Pembahasan

Kegiatan wawancara yang peneliti lakukan bersama guru di TK KARTINI berdasarkan hasil wawancara tersebut mengatkan bahwa penanaman karakter disiplin sangat baik, karena di jaman yang serba canggih penanaman nilai karakter sangat dibutuhkan, dan cara menanamkan karakter disiplin yang afektif dengan cara mentaati peraturan sekolah, di bentuknya permainan tradisional, cublak-cublak suweng dan boin-boin, adapun yang mempengaruhi karakter disiplin yaitu lingkungan, gadget dan televisive. Mengatasi penghambatan dalam kedisiplinan dengan cara memberi aturan-aturan dalam sekolah. Oleh sebab itu peran orang tua sebagai pendamping sangat penting. Responing mengatakan bahwa anak harus di ajarkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menerima peraturan yang baik untuk membentuk kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan maupun di lingkungan.

Ketaatan sebelum permainan di mulai anak berdo'a terlebih dahulu untuk memohon kecerdasan dan mau belajar, sebelum permainan di mulai menjelaskan aturan main terlebih dahulu masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan, setelah itu di lanjutkan hompipah untuk membentuk kelompok karena pemain belum konsisten saat melakukan hompipah. Ada yang masih membolak-balikan tangan (pada saat seharusnya membuka tangan hitam atau putih) masih ada pemain yang hanya diam. Hompipah untuk mendapatkan peran yang kelompok main dan kelompok lawan pada saat pemain melakukan "hompipah" yaitu pemain berusaha jujur tidak mengganti-ganti posisi tangan pada saat membuka atau membalikan telapak tangan dengan ketentuan hompipah boleh di lakukan beberapa kali sampai menepatkan dua pemain terakhir untuk melakukan pingsut. Dua anak melakukan pingsut untuk menentukan pemain dan lawan main, pada saat pemain melakukan "pingsut" yaitu pemain berusaha jujur saat mengacungkan jari (jari jempol, jari telunjuk, dan jari kelingking) dengan ketentuan tiga kali pemain melakukan pingsut.

Keteraturan sebelum permainan di mulai anak di beritahu aturan-aturan main yang pertama anak di bentuk dalam dua kelompok atau dua tim yang peranya menjadi pemain dan lawan, hompipah untuk mendapatkan peranya masing-masing (membolak-balikan tangan putih dan hitam) setelah itu anak di kelompokkan menjadi dua tangan putih sama tangan hitam. Lanjut pingsut untuk menjadi lawan dan pemain, anak menjadi peranya masing yang menjadi pemain menjaga piramida yang peranya menjadi lawan melempar bola ke arah piramida sebelum permainan di mulai berbaris terlebih dahulu untuk menunggu gilirannya masing untuk melemparkan piramida, beberapa anak masih belum bisa ngantri atau tidak mau bergantian ketika melempar piramida ada beberapa anak yang masih saling dorong mendorong.

Kerjasama anak yang mendapatkan peran sebagai kelompok lawan menjaga piramida agar tidak kena serangan dari pemain karena di pemain yang tidak mau berkelompok dan masih memilih-milih teman dalam membentuk kelompok. Kelompok pemain dan kelompok lawan menepatkan diri sesuai peranya masing-masing pada saat "kelompok pemain dan kelompok lawan main menepatkan diri sesuai peran yaitu pemain menembakkan bola ke arah piramida yang di jaga oleh kelompok lawan main", anak menepatkan peran sebagai kelompok lawan menjaga piramida pada saat menjaga piramida agar tidak terjatuh (berantakan) saat melempar bola ke arah piramida harus tepat ke sasaran, kelompok main dan kelompok lawan menepatkan diri sesuai peranya pada saat "kelompok pemain menyusun piramida hingga tidak ada yang tersisa sambil menghindari dari serangan kelompok lawan. Pergantian kelompok pemain dan lawan, saat pergantian melempar bola ke arah piramida pemain harus menyelesaikan peranya secara tuntas di dalam permainan boin-boin apabila ingin berganti pemain. Anak yang mendapatkan peran sebagai lawan membentuk barisan menunggu giliran, pada saat pemain melemparkan bola harus jongkok dan memegang bolanya harus kuat agar dapat melempar terkena sasaran. Pergantian melempar bola ke arah piramida, saat pergantian melempar bola ke arah piramida setelah piramida terjatuh (berantakan) kelompok lawan harus menyusun piramida dan menyelesaikan peranya secara tuntas dalam permainan boin-boin

apa bila ingin berganti pemain. Kelompok pemain dan kelompok lawan menempatkan peranya pada saat “pemain menempatkan diri sesuai peran yaitu kelompok pemain melempar bola ke arah piramida dan kelompok lawan menjaga piramida.

Nilai karakter disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Berdasarkan penemuan penelitian pada permainan boin-boin nilai karakter disiplin dikatakan terintegrasi apabila, semua pemain dapat menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan saat permainan kucing tikus berlangsung, dan sebaliknya apabila ada pemain yang belum dapat mematuhi berbagai peraturan main serta belum mampu menyelesaikan perannya pada permainan boin-boin maka nilai disiplin dikatakan tidak terintegrasi dalam permainan boin-boin.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisional boin-boin terinternalisasi tujuh nilai karakter yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai.

Mengatakan bahwa penanaman karakter disiplin sangat baik, karena di jaman yang serba canggih penanaman nilai karakter sangat dibutuhkan, dan cara menanamkan karakter disiplin yang afektif dengan cara mentaati peraturan sekolah, di bentuknya permainan tradisional, cublak-cublak suweng dan boin-boin, adapun yang mempengaruhi karakter disiplin yaitu lingkungan, gadget dan televisi. Mengatasi penghambatan dalam kedisiplinan dengan cara memberi aturan-aturan dalam sekolah. Oleh sebab itu peran orang tua sebagai pendamping sangat penting.

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu permainan boin-boin untuk dianalisis nilai karakter yang ada didalamnya. Meskipun dalam penelitian disebutkan di TK KARTINI ada beberapa kegiatan dokar bobo atau kegiatan diluar kelas yang mendukung untuk menanamkan karakter yang baik pada anak. Berdasarkan penemuan penelitian dalam permainan boin-boin bahwa dalam permainan tradisional terintegrasi nilai-nilai karakter yang baik, semoga penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A,Doni koesoma. 2010. *Pendidikan Karakter Strategi di Zaman Global*. Jakarta:Grasindo
- Adi Gunawan. (2005). *UU Perlindungan Anak*. Jakarta: Puslitbung
- Aris Mantoro. (2008). *Tinjauan Aspek Karakter Building, Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta:Tiara Wicara
- Brook (2013) *Mengembangkan Dalam Dalam Permainan Tradisional*. Jakarta: Neorlogi
- Fadlillah, Muhamad dan Lilif. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Fardhiy (2013) *Observasi Merupakan Kegiatan Pemuatan Objek*. Jakarta

Gunawan heri 2012 *Pendidikan Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta

Husna (2009). *Psikologi Perkembangan Anak Dalam Bermain Tradisonal*. Yogyakarta: Dhani Wardani

Maykes (2001) *Bermain, Mainan Dan Jasmani*. Jakarta: Grasindo

Nurul Zuriah (2006) *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

Rutland, Marck (2009). *Rerefleksi Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara

Sjarkowi. (2006). *Pembentuk Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara

Srimulyani (2013) *Karakteristik Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Najwa Sihab

Wira M.A (2009) *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Keakraban*.  
Yogyakarta: Ghani Wardani