

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET TERHADAP  
KARAKTER KEJUJURAN ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK GKPI TARUTUNG KOTA TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Veny Rosaria Tambunan**

**Hisardo Sitorus**

**Adiani Hulu**

**Endang Junita Sinaga**

**Rotua Samosir**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

[venyrosaria536@gmail.com](mailto:venyrosaria536@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Karakter Kejujuran pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota, Kecamatan Tarutung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif inferensial. Populasi adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 110 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 25 orang anak dengan teknik *non-random sampling*. Data dikumpulkan dengan item angket tertutup positif sebanyak 24 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Permainan Tradisional petak umpet berpengaruh terhadap Karakter Kejujuran anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota Kecamatan Tarutung ditunjukkan melalui: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,571 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=25) = 0,396$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,340 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=23) = 2,069$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 32,7%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 3,33 + 0,63X$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu terdapat pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Kata Kunci : Permainan, Tradisional, Petak Umpet

**Abstract**

The purpose of this research is to determine the influence of the traditional game of hide and seek on the character of honesty in children aged 5-6 years at GKPI Tarutung City Kindergarten, Tarutung District. The method used in this research is an inferential quantitative research method. The population is all children aged 5-6 years in the GKPI Tarutung City Kindergarten for the 2023/2024 academic year, totaling 110 people and a sample of 25 children was determined using a non-random sampling technique. Data was collected with 24 positive closed questionnaire items. The results of data analysis show that the traditional game of hide and seek has an effect on the honesty character of

children aged 5-6 years in the GKPI Tarutung Kindergarten, Tarutung District, shown through: 1) Analysis requirements test: a) positive relationship test obtained by the value  $r_{xy} = 0.571 > r_{table}(a = 0.05, n = 25) = 0.396$ , thus it is known that there is a positive relationship between variable  $Z=23$  = 2.069, thus there is a significant relationship between variable X and variable Y. c) Regression coefficient of determination test ( $r^2$ ) = 32.7%. 2) Influence test: Regression equation test, obtained regression equation  $Y=3.33+0.63X$ . Thus  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, namely that there is an influence of the Traditional Game of Hide and Seek on the Honesty Character of Children Aged 5-6 Years in the GKPI Tarutung City Kindergarten.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting untuk membentuk anak didik dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Dalam pembukaan UUD 1945 disebutkan bahwa tujuan bangsa Indonesia diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Menuju bangsa yang cerdas dapat dilakukan melalui pendidikan, sejalan dengan pasal 28 B ayat (2) amandemen dinyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta mendapat perlindungan dan diskriminasi, untuk mewujudkan harapan tersebut perlu adanya keseriusan pemerintah dalam membentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini atau disebut Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam perundang-undangan tentang sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Menurut pertimbangan Permendikbudristek No 7 tahun 2022 tentang standar isi pada PAUD pasal 1 ayat 4 pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak Usia Dini merupakan individu yang sedang menuju proses perkembangan yang sangat pesat dan perlu perhatian yang lebih, dan ia juga memiliki dunianya sendiri dan karakteristik yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Anak yang selalu aktif, dinamis, antusias dan rasa ingin tahu yang kuat terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah ia tidak pernah berhenti untuk belajar dan terus belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk

sosial, unik, kaya akan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia. Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan adalah 0-8 tahun.<sup>1</sup>

Salah satu ciri khas dari anak usia dini yaitu bermain. Seperti yang kita ketahui anak-anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Anak tidak akan dapat membedakan antara apa itu bermain, belajar dan bekerja dan kapan harus melakukannya. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang dapat mereka lakukan setiap hari jika mereka merasa ada waktu dan kesempatan, dan perlu diketahui bahwa anak akan sangat menikmati waktu bermain tersebut. Salah satu Permainan Tradisional yang dapat mengembangkan Karakter anak usia dini yaitu bermain ‘Petak Umpet’.<sup>2</sup> Terjadinya krisis karakter manusia banyak dipengaruhi akibat proses pembelajaran yang masih sangat didominasi oleh peningkatan aspek Kognitif belaka sehingga pencapaian tujuan pendidikan karakter terhambat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Daniel Goleman (1999) yang menyatakan bahwa pendidikan selama ini cenderung menimbulkan krisis Moral atau buta hati akibat pendidikan yang hanya mengandalkan Logika saja. Akibatnya anak-anak generasi sekarang lebih sering mengalami masalah emosi, tumbuh dalam kesepian, lebih mudah marah, lebih sulit diatur, cenderung cemas dan agresif.<sup>3</sup> Anak usia dini dikenal sebagai manusia paling jujur yang artinya Kesuma (2011) menambahkan bahwa jujur merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan dalam bentuk perasaan, perkataan, dan perbuatan sesuai dengan realitas yang ada dan tidak memanipulasi dengan berbohong atau menipu untuk keuntungan dirinya. Namun seiring perkembangan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan mengenal lingkungannya sangat berpengaruh terhadap kejujuran anak. Hal tersebut karena anak berkembang dan berubah sesuai dengan kematangan dan pengalaman yang didapatnya. Dalam Nats Alkitab Mazmur 37 ayat 37 “Perhatikan orang yang Tulus dan Lihatlah kepada orang yang Jujur, sebab pada orang yang suka damai akan ada masa depan”.

---

<sup>1</sup>Suyadi & Maulidya Ulfah (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosda karya. Bandung. Hal 1-2

<sup>2</sup>Novi Mulyani(2016). *Super Asyik Permainan Tradisional*. DIVA Press. Yogyakarta. Hal. 48

<sup>3</sup>Helmawati (2017). *Pendidikan Karakter Sehari-hari*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. Hal. 3

## KAJIAN TEORITIS

Dalam diri manusia dibekali dua potensi untuk menjadi baik atau buruk. Pengaktualisasian apakah baik atau buruk yang dilakukan manusia tergantung keputusan atau pilihan yang diambilnya. Semuanya tergantung seberapa besar seseorang dibentuk sejak dini untuk menggunakan akal sehatnya dalam mengambil keputusan. Semua tentu tidak terlepas dari pendidikan yang diperolehnya. Menurut Ibung (2009) kejujuran merupakan suatu kemampuan untuk mengakui perasaan atau pemikiran atau juga tindakan seseorang kepada orang lain. Kejujuran menjadi penting karena dengan mengakui apa yang dia pikirkan, ia rasakan, dan dia lakukan sebagaimana adanya seseorang dapat terhindar dari rasa bersalah yang timbul akibat kebohongan yang dilakukan. Kesumamencirikan orang-orang yang memiliki karakter jujur, yaitu; 1) jika bertekad untuk melakukan sesuatu, tekadnya adalah kebenaran dan kemaslahatan; 2) jika berkata tidak berbohong, 3) jika adanya kesamaan antara yang dikatakan hatinya dengan apa yang dilakukannya.<sup>4</sup>

### Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Karakter Kejujuran

Pada dasarnya Pendidikan Karakter Kejujuran bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui Pendidikan Karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari

### Strategi Pembelajaran Karakter Kejujuran

Strategi untuk mewujudkan siswa berperilaku jujur dikembangkan melalui tiga tahapan yaitu tahap pengetahuan (*knowing*), tahap keyakinan (*feeling*) dan tahap pelaksanaan (*acting*). Pada tahap pengetahuan (*knowing*), peran guru secara terus menerus dan terintegrasi menanamkan nilai kejujuran melalui pembelajaran. Materi yang disampaikan contohnya bisa tentang apa yang dimaksud dengan jujur? Bagaimana indikator perbuatan jujur? mengapa manusia mesti bertindak jujur? dan apa manfaat jujur dan konsekuensi jika seseorang tidak jujur?. Hal itu sangat diperlukan untuk mengisi kognisi siswa, karena pada saat ini masih ada anak-anak yang masih berkata dan

---

<sup>4</sup> Novriyansah, A., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2017). Studi Tentang Perkembangan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 14-22.

bertindak tidak jujur dalam kehidupan sehari-hari seringkali mereka berbohong untuk tujuan menyembunyikan perilaku mereka sendiri yang salah.

#### Upaya-upaya Pengembangan Karakter Kejujuran AUD

Menurut Rahmah membiasakan jujur pada anak dapat dilakukan dengan:

1. Jamin Dia Aman Berkata Jujur. Seorang anak akan merasa aman untuk berkata jujur, apabila semua orang disekitar anak kita dapat menghargai kejujuran yang dilakukan oleh anak tersebut. Tidak marah pada anak ketika anak telah mengakui kesalahannya, karena dengan anak mengakui kesalahannya ia akan berfikir bahwa kejujuran hanya akan berakibat negatif baginya dan sebaiknya kita mengucapkan terimakasih karena anak telah berkata jujur maka akan terbangun image positif pada anak.
2. Perilaku orangtua dan lingkungan pada anak yang telah berkata jujur akan mempengaruhi perilaku seorang anak. Apabila anak melakukan kesalahan dan berkata jujur orang tua memarahi anak tersebut maka anak akan merasa takut untuk berkata jujur. Memberi rasa aman kepada anak untuk berkata jujur dan penjelasan yang mudah tentang pentingnya kejujuran akan memberikan dorongan pada anak untuk tidak berkata bohong lagi.
3. Selain dengan memberikan rasa aman, orangtua dan lingkungan anak dapat menggunakan metode reward. Dengan memberikan penghargaan dan hadiah terhadap anak yang telah berperilaku jujur. Tetapi sebelum menentukan hadiah harus dilakukan kesepakatan terlebih dahulu hadiah akan diberikan jika anak telah berapa kali melakukan kejujuran. dengan pemberian hadiah akan menjadikan seorang anak menjadi bangga terhadap kejujurannya.
4. Tanamkan Bahwa Allah Maha Melihat dan Maha Mendengar. Setiap anak pernah berbohong, tetapi ada anak yang berbohong karena situasi mendesak dan ada juga yang berbohong karena menjadikannya sebagai kebiasaan yang pada akhirnya anak membawa kehancuran di masa depan anak tersebut. Mengatasi seorang anak yang berbohong tidaklah mudah, karena meneliti berbagai alasan dan penyebab yang mungkin mendorong seorang anak untuk berkata bohong.

#### Ciri-ciri Sikap Jujur

Kejujuran sangat penting sebagai dasar terjadinya hubungan interaksi yang harmonis antar individu atau kelompok. Kejujuran menciptakan komunikasi yang baik,

sehingga timbul rasa saling percaya (Aeni,dkk, 2017, hlm.41). Di bawah ini terdapat Ciri-Ciri Karakter Kejujuran Pada Anak Usia Dini, yaitu :

- 1) anak tidak menuduh orang lain atau mengatakan hal yang tidak benar terkait orang lain, sehingga dirinya sendiri dan juga oranglain tidak terugikan bahkan tidak menimbulkan pertengkaran atau kebencian bagi pihak manapun.
- 2) anak tidak menutupi kesalahan yang dilakukannya, dan mau mengakuinya. Serta tidak melebih-lebihkan suatu keadaan atau bahkan memperburuk situasi yang ada.
- 3) anak menjelaskan peristiwa sesuai fakta, kejujuran merupakan perilaku yang sangat penting. Dengan menjadi pribadi yang jujur seperti tidak menyontek tugas atau dalam tes, serta selalu terbuka kepada kedua orang tua.
- 4) anak dapat mematuhi aturan, serta menerapkannya. Dengan menerapkan sikap taat aturan atau disiplin, anak dapat mengoreksi dan belajar bagaimana tingkah laku anak yang baik.
- 5) anak tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya.
- 6) anak meminta izin saat menggunakan/mengambil barang yang bukan miliknya.
- 7) anak mengembalikan barang yang dipinjam.
- 8) anak mengetahui perbuatan yang tepat dan tidak tepat.
- 9) menyadari dan mengakui kesalahannya.

#### Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terbentuknya Sikap Jujur

Menurut Cruthfield (2010:363) ada enam faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap jujur adalah :

- a. Faktor Pribadi Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial.
- b. Pengaruh Orang Lain Orang lain di sekitar kita merupakan salah satu diantara komoponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap kita. Seseorang yang dianggap penting, seseorang yang kita harapkan persetujuannya bagi setiap gerak, tingkah dan pendapat kita, seseorang yang tidak ingin kita kecewakan atau seseorang yang berarti khusus bagi kita akan mempengaruhi pembentukan sikap kita terhadap sesuatu. Contoh : Orang tua, teman sebaya, teman dekat, guru, istri, suami dan lain-lain.

- c. Faktor kebudayaan Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Lingkungan budaya merupakan lingkungan yang berkenaan dengan segala hasil kreasi manusia, baik hasil yang konkrit ataupun abstrak, berupa benda, ilmu pengetahuan, teknologi ataupun aturan-aturan, lembaga-lembaga serta adat kebiasaan dan lain-lain. Manusia adalah makhluk yang berbudaya dan membudaya, ia bukan saja menerima, turut melestarikan dan menikmati serta memanfaatkan hasil budaya, tetapi juga turut menciptakan kebudayaan.
- d. Faktor Media Massa Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.
- e. Faktor Pendidikan dan Agama Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam arti individu. Manusia selain makhluk individual dan sosial, ia juga makhluk berketuhanan. Manusia adalah makhluk yang yang mempercayai adanya sesuatu yang ghaib.
- f. Pengaruh Faktor Emosional Tidak semua bentuk sikap dipengaruhi oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang, kadang-kadang sesuatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi yang berfungsi sebagai penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.<sup>5</sup>

#### Langkah-langkah Membangun Kejujuran

Menurut Aunillah (2011: 49) ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam membangun karakter jujur pada siswa. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Proses Pemahaman terhadap Kejujuran itu sendiri

Dirasa sangat sulit menanamkan karakter jujur kepada siswa apalagi guru tidak memberikan pemahaman yang memadai tentang makna kejujuran. Sebab selama ini siswa sekedar mengerti salah satu ciri orang yang baik adalah karakter jujur.

---

<sup>5</sup> Yasbiati, Y., Mulyana, E. H., Rahman, T., & Qonita, Q. (2019). Profil kejujuran anak usia 5-6 tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99-106.

b. Menyediakan Sarana yang Dapat Merangsang Tumbuhnya Karakter

Jujur Membentuk karakter jujur pada siswa memang tidak bisa dilakukan dengan sekedar menyampaikan materi saja. Pihak sekolah harus menyediakan alat bantu yang dapat mendukung terciptanya iklim kejujuran pada diri siswa. Karakter jujur tidak hanya harus dipahami oleh siswa, akan tetapi karakter jujur harus dibiasakan disekolah.

c. Keteladanan

Ketika disekolah guru merupakan sosok panutan bagi siswa, yang segala gerak geriknya dan sikapnya ditiru oleh peserta didik. Maka dari itu guru memberikan contoh yang konkret dengan cara bersikap jujur dan disiplin dalam setiap kesempatan. Selain guru, orang tua juga memegang peranan penting dalam menumbuhkan karakter jujur bagi siswa. Sekolah memerlukan kerja sama dengan orang tua siswa agar membantu program pengembangan karakter yang diselenggarakan sekolah.

d. Terbuka

Di lingkungan sekolah, guru harus berusaha membangun iklim keterbukaan dengan siswa. Jika siswa melakukan pelanggaran, sebaiknya ia ditegur dengan cara menunjukkan letak kesalahannya. Sedapat mungkin guru tidak berusaha menutupi kesalahan yang dilakukan oleh siswa dengan alasan apa pun.

e. Tidak Bereaksi Berlebihan

Cara untuk mendorong siswa agar bisa bersikap jujur adalah tidak bereaksi berlebihan jika siswa berbohong. Guru harus tegas dan membantu agar siswa mengatakan yang sebenarnya.<sup>6</sup>

### **Permainan Tradisional Petak Umpet .**

Menurut subagiyo, Permainan Tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.

#### **Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan Tradisional ini mengandung banyak unsur-unsur budaya yang bisa memberikan dampak positif bagi anak, misalnya anak akan berinteraksi secara langsung

---

<sup>6</sup> Yasbiati, Y., Mulyana, E. H., Rahman, T., & Qonita, Q. (2019). Profil kejujuran anak usia 5-6 tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99-106.

dengan banyak temannya sehingga anak harus bisa menyesuaikan diri dan saling menghargai sesamanya. Selain itu anak juga akan lebih banyak melakukan aktifitas yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangannya.

Selain dari itu ada beberapa manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo, yaitu sebagai berikut :

1. Anak Menjadi lebih kreatif.

Permainan Tradisional ini biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya menggunakan alat dan bahan yang sudah tersedia di alam. Oleh karena itu anak akan didorong untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan segala hal yang disekitarnya sehingga dapat digunakan dalam bermain.

2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Hal ini bisa terjadi karena pada saat bermain anak akan melepaskan berbagai macam emosi yang sedang dialaminya seperti dengan tertawa, berteriak, menangis dan bergerak.

3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.

Ada beberapa bahkan hampir semua permainan tradisional bisa membuat anak mendapat banyak pengetahuan. Hal itu akan berdampak baik pada anak karena anak akan berusaha untuk mengungkapkan apa yang dia pikirkan dan menggali semua informasi yang diberikan oleh temannya sehingga memperluas wawasan anak tersebut.

4. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.

Hampir semua permainan tradisional dilakukan dengan melibatkan banyak orang dan secara berkelompok. Dengan permainan yang dilakukan secara berkelompok maka anak dapat mengasah dan mengembangkan emosinya dengan cara ia berinteraksi merasakan dan memberi rasa nyaman, serta bagaimana berempati dengan oranglain.

5. Mengembangkan kecerdasan logika anak.

Dengan Permainan Tradisional anak dapat mengembangkan kecerdasannya misalnya permainan yang mengharuskan untuk berhitung ataupun permainan yang memiliki banyak proses sehingga anak secara langsung dituntut untuk berpikir cara menyelesaikan proses permainan tersebut dengan baik.

6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Permainan Tradisional tidak jauh dari kegiatan berlari, melompat, menari, berputar dan banyak gerakan lainnya. Hal itu akan dapat berpengaruh dalam perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

7. Mengembangkan Kecerdasan Natural anak.

Banyak Permainan Tradisional menggunakan bahan dan alat yang berasal dari alam, sehingga anak akan lebih dekat dan menyatu dengan alam.

8. Mengembangkan Kecerdasan spasial anak

Ada beberapa permainan tradisional yang memiliki konsep ruang dan berganti peran, dengan begitu kecerdasan spasial anak akan dapat berkembang.

9. Mengembangkan Kecerdasan Musikal anak.

Dengan bermain Permainan Tradisional maka kecerdasan musikal anak dapat berkembang. Hal itu karena ada beberapa permainan tradisional yang melibatkan pemainnya untuk bernyanyi, atau bertepuk tangan dan menghentakkan kaki sehingga menghasilkan bunyi.

10. Mengembangkan Kecerdasan Spiritual anak.

Setiap permainan yang dilakukan pasti memiliki konsep antara menang dan kalah. Dengan begitu anak harus diajarkan bagaimana menikmati permainan yang dilakukan. Sedangkan kalah dan menang dijadikan sebagai ajang untuk bersenang-senang tanpa harus merasa rendah diri dan iri yang dapat menimbulkan pertengkaran anak.<sup>7</sup>

### Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet memang sangat populer dikalangan masyarakat dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya, sebab permainan ini sangat mudah dimainkan dan kaya akan manfaat khususnya bagi anak usia dini. Anak Usia Dini yang berada dalam masa bermain tentu akan senang dengan kegiatan permainan petak umpet ini.

### Langkah-langkah Bermain Petak Umpet

Menurut Keen Achroni, Sebelum melakukan permainan Petak Umpet maka ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, yaitu pelaku permainan, arena atau tempat bermain, dan perjanjian dalam permainan sesuai kesepakatan antar pemain. Selanjutnya, adapun cara melakukan permainan Petak Umpet antara lain sebagai berikut :

---

<sup>7</sup>Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press. Hlm, 48-52

1. Anak-anak yang ikut bermain melakukan hompimpah atau pingsuit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga.
2. Anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, pohon, atau apa saja yang membuatnya tidak dapat melihat gerak temannya yang akan bersembunyi. Tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda-beda untuk setiap daerah. Ada yang menyebutnya benteng, hong, bon, atau inglo.
3. Anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10 atau sesuai dengan kesepakatan pemain.
4. Selama anak yang jaga menghitung, anak-anak lain yang ikut dalam permainan mencari tempat persembunyian.
5. Setelah menyebutkan hitungan terakhir, misalnya 10, anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.
6. Setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi, anak yang jaga harus secepatnya berlari ke benteng, lalu menyentuh benteng sambil meneriakkan nama anak yang baru saja ditemukannya. Jika anak yang jaga hanya meneriakkan nama temannya tanpa menepuk benteng atau memukul benteng tanpa meneriakkan temannya, ia dianggap kalah dan harus kembali jaga. Permainan diulang dari awal dan ia harus menghitung 1 hingga 10 lagi, lalu mencari teman-temannya yang bersembunyi. Begitu pula jika anak ditemukan lebih dahulu sampai di benteng dan menyentuh benteng, anak yang jaga harus kembali jaga.
7. Jika selama anak yang jaga mencari teman-temannya yang bersembunyi, lalu ada seorang temannya yang berhasil mengendap-endap menuju benteng dan menyentuh benteng anak-anak lain yang bersembunyi, “dibebaskan”. Anak yang jaga harus kembali berjaga dan mengulang permainan dari awal.
8. Jika anak yang bersembunyi telah ditemukan semua, permainan dilanjutkan. Yang mendapat giliran sebagai pencari atau yang jaga adalah anak yang pertama ditemukan oleh anak yang jaga sebelumnya. Cara lain untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, yaitu anak yang jaga sebelumnya memejamkan mata dan menghadap benteng. Teman-temannya berdiri berurutan di belakangnya. Kemudian, si anak yang jaga tadi menyebut nomor urut anak yang berdiri di belakangnya. Anak yang berdiri di urutan yang angkanya disebut anak yang jaga pun mendapat giliran jaga.

9. Permainan dapat terus dilakukan dengan cara tersebut.<sup>8</sup>

#### Manfaat Permainan Petak Umpet

Keen Achroni mengemukakan, Permainan Petak Umpet bukanlah hanya permainan yang dimainkan begitu saja. Ternyata, permainan Petak Umpet memiliki banyak manfaat terutama bagi anak usia dini, diantaranya yaitu:

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih kemampuan berhitung anak. Hal ini didapatkan karena anak yang mendapat tugas sebagai penjaga dalam permainan ini harus menghitung angka 1 hingga 10, 15, atau 20 sesuai kesepakatan pemain ketika mengawali permainan.
3. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan. Dalam permainan ini, penjaga harus menemukan pemain lain yang bersembunyi, lalu mereka berlomba lari untuk mencapai benteng terlebih dahulu. Gerakan lari ini bermanfaat sebagai olahraga dan melatih motorik kasar anak.
4. Melatih ingatan anak. Manfaat ini didapatkan dari aturan main dalam *petak umpet*, bahwa penjaga harus meneriakkan nama pemain yang ditemukannya sambil menyentuh benteng.
5. Melatih kesabaran dan sportivitas anak. Manfaat ini diperoleh ketika anak berperan sebagai penjaga dalam permainan *petak umpet*. Ia harus bersabar untuk menemukan teman-temannya yang bersembunyi satu demi satu. Anak juga harus bersabar dan dengan sportif menerima ketika harus kembali menjadi penjaga saat ia dinyatakan kalah dalam permainan.
6. Mengasah ketelitian anak. Anak yang menjadi penjaga dalam permainan ini akan belajar mengasah ketelitian ketika harus menemukan tempat persembunyian teman-temannya dan mengamati gerak-gerik mereka. Sedangkan, anak-anak lain yang bersembunyi akan belajar mengasah ketelitian ketika harus menemukan tempat persembunyian yang peluang untuk ditemukannya kecil serta mengamati pergerakan penjaga.<sup>9</sup>

#### Keuntungan dan Kelemahan Permainan Petak Umpet

---

<sup>8</sup>Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: BUKU KITA. Hlm 67-68

<sup>9</sup>Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: BUKU KITA. Hlm 69

Menurut Novi Mulyani, Setiap permainan yang dilakukan pasti memiliki kelemahan dan kelebihan, demikian juga dengan permainan Petak Umpet.

Adapun kelebihan permainan Petak Umpet, yaitu :

1. Melatih mengembangkan kecerdasan bahasa anak.
2. Waktu yang digunakan saat melakukan permainan tidak terikat atau tidak ada aturan berapa lama yang digunakan saat bermain.
3. Hemat biaya karena bahan dan alat yang digunakan pada permainan tidak perlu mengeluarkan uang karena sudah tersedia di alam sekitar.
4. Dapat melatih kemampuan sosial emosional anak, karena pada saat bermain anak akan otomatis berinteraksi dengan sesamanya.
5. Menjadikan anak terampil dalam berhitung. Permainan ini mengharuskan anak bisa berhitung ketika ia sebagai pencari.
6. Mengasah ketelitian dan kepekaan anak saat mencari temannya yang bersembunyi.
7. Melatih kesabaran pada anak ketika mencari teman yang bersembunyi.
8. Melatih ingatan anak untuk mengingat nama temannya yang bersembunyi.
9. Melatih sportifitas pada anak.
10. Mengembangkan karakter anak karena anak dilatih bertanggungjawab atas tugas ketika anak menjadi penjaga pos.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Data Variabel X (Permainan Tradisional Petak Umpet)**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Permainan Tradisional Petak Umpet(Variabel X) sebagai berikut:

## Distribusi Jawaban Responden tentang Permainan Tradisional Petak Umpet di TK GKPI Tarutung Kota Berdasarkan Alternatif Pilihan Jawaban

No. Resp.	No. Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
5	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
6	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
7	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
9	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
10	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
11	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
12	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
13	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
14	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
15	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
16	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
17	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
18	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
19	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
20	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
21	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
22	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
23	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak
24	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
25	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

## Distribusi Jawaban Responden tentang Permainan Tradisional Petak Umpet di TK GKPI Tarutung Kota Berdasarkan Alternatif Pilihan Jawaban

No. Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Σ
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	8
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
6	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
9	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	7
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
14	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
15	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
19	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
21	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9
22	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
23	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
25	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8
Jumlah	21	19	20	20	22	20	19	20	18	21	20	19	239
Rata-rata	0,84	0,76	0,80	0,80	0,88	0,80	0,76	0,80	0,72	0,84	0,80	0,76	9,56
Rata-rata Ind.		0,80			0,83			0,76			0,80		0,80
													0,80

Dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi pada angket tentang Permainan Tradisional Petak Umpet adalah item nomor 5 dengan skor nilai 22 dan nilai rata-rata 0,88 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu berjalan dan melompat pada saat melakukan permainan petak umpet. Sementara nilai bobot terendah diantara item tersebut di atas adalah nomor 9 dengan skor nilai 18 dan nilai rata-rata 0,72 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu mengingat peraturan yang telah disepakati dalam permainan petak umpet, dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Permainan Tradisional Petak Umpet adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 0,83 yaitu indikator mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas

adalah nomor 3 dengan nilai rata-rata 0,76 yaitu indikator melatih ingatan anak. Secara keseluruhan Permainan Tradisional Petak Umpet di TK GKPI Tarutung Kota sudah baik karena nilai rata-rata menunjukkan pada angka 0,80.

### Data Variabel Y (Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y) sebagai berikut:

### Distribusi Jawaban Responden tentang Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota Berdasarkan Alternatif Pilihan Jawaban

No. Resp.	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
3	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
4	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
7	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
9	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya
10	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
12	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
13	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
14	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
15	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
16	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
17	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
18	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
19	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya
20	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
21	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
22	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
23	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
24	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
25	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya

### Distribusi Jawaban Responden tentang Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota Berdasarkan Bobot Pilihan Jawaban

No. Resp.	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Σ
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	8
3	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	7
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
6	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	11
9	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
11	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	12
14	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	7
15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9
16	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9
17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
18	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
19	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
20	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	6
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
22	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
24	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
25	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
Jumlah	18	21	23	20	19	18	20	18	18	21	17	21	234
Rata-rata	0,72	0,84	0,92	0,80	0,76	0,72	0,80	0,72	0,72	0,84	0,68	0,84	9,36
Rata-rata Ind.	Rata-rata keseluruhan												0,78

Di atas dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun adalah item nomor 15 dengan skor nilai 23 dan nilai rata-rata 0,92 yaitu sebagian besar menjawab bahwa anak mampu berkata jujur kepada temannya. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 23 dengan skor nilai 17 dan nilai rata-rata 0,68 yaitu sebagian besar anak menjawab bahwa anak mampu mencari tempat untuk bersembunyi.

## Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Permainan Tradisional Petak Umpet) dengan variabel Y (Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun) di TK GKPI Tarutung Kotamaka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden<sup>10</sup>

### Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	12	11	144	121	132
2	11	8	121	64	88
3	8	7	64	49	56
4	10	12	100	144	120
5	11	11	121	121	121
6	6	6	36	36	36
7	12	12	144	144	144
8	10	11	100	121	110
9	7	5	49	25	35
10	12	12	144	144	144
11	7	7	49	49	49
12	12	11	144	121	132
13	11	12	121	144	132

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 213

14	7	7	49	49	49
15	7	9	49	81	63
16	10	9	100	81	90
17	12	11	144	121	132
18	8	9	64	81	72
19	7	8	49	64	56
20	12	6	144	36	72
21	9	12	81	144	108
22	10	9	100	81	90
23	9	12	81	144	108
24	11	8	121	64	88
25	8	9	64	81	72
Jumlah	239	234	2383	2310	2299

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{25.2299 - (239)(234)}{\sqrt{(25.2383 - (239)^2)(25.2310 - (234)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{57475 - 55926}{\sqrt{(59575 - 57121)(57750 - 54756)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1549}{\sqrt{(2454)(2994)}} = \frac{1549}{\sqrt{7347276}}$$

$$r_{xy} = \frac{1549}{2710,59}$$

$$r_{xy} = 0.571$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,571$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=25)$  yaitu 0,396 diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

### Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono<sup>11</sup>:

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\&= \frac{0.571 \times \sqrt{25-2}}{\sqrt{1-(0.571)^2}} \\&= \frac{0.571 \times \sqrt{23}}{\sqrt{1-0.327}} \\&= \frac{0.571 \times 4,796}{\sqrt{1-0.327}} \\&= \frac{2,741}{\sqrt{0.673}} \\&= \frac{2,741}{0.821} \\&= 3,340\end{aligned}$$

Diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,340. Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan  $dk=n-2=25-2=23$ , maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,069$ . Diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,340 > 2,069$  dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota.

### Analisis Regresi

Menurut Sugiyono: "Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya." Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah." Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 184

$\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X<sup>12</sup>

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	12	11	144	121	132
2	11	8	121	64	88
3	8	7	64	49	56
4	10	12	100	144	120
5	11	11	121	121	121
6	6	6	36	36	36
7	12	12	144	144	144
8	10	11	100	121	110
9	7	5	49	25	35
10	12	12	144	144	144
11	7	7	49	49	49
12	12	11	144	121	132
13	11	12	121	144	132
14	7	7	49	49	49
15	7	9	49	81	63
16	10	9	100	81	90
17	12	11	144	121	132
18	8	9	64	81	72
19	7	8	49	64	56
20	12	6	144	36	72

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 188

21	9	12	81	144	108
22	10	9	100	81	90
23	9	12	81	144	108
24	11	8	121	64	88
25	8	9	64	81	72
Jumlah	239	234	2383	2310	2299

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(234)(2383) - (239)(2299)}{25(2383) - (239)^2}$$

$$a = \frac{(557622) - (549461)}{(59575) - (57121)}$$

$$a = \frac{8161}{2454}$$

$$a = 3,33$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{25(2299) - (239)(234)}{25(2383) - (239)^2}$$

$$b = \frac{(57475) - (55926)}{(59575) - (57121)}$$

$$b = \frac{1549}{2454}$$

$$b = 0$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 3,33 + 0,63X$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 3,33 maka untuk setiap penambahan variabel X (Permainan Tradisional Petak Umpet) sebesar satu satuan

unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun) sebesar 0,63 dari nilai Permainan Tradisional Petak Umpet (variabel X).

### Uji Koefisien Determinasi ( $r^2$ )

Menurut Sugiyono<sup>13</sup>, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi ( $r^2$ ) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0,571)^2$$

$$r^2 = 0,327$$

Selanjutnya menurut Sugiyono<sup>14</sup>, "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai  $r^2$  dengan 100% ( $r^2 \times 100\%$ )." Dari hasil perhitungan diperoleh  $r^2 = 0,327$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota adalah:  $(r^2) \times 100\% = 0,327 \times 100\% = 32,7\%$ .

### Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota

Dari hasil uji hubungan positif di atas diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel (n=25)}$  yaitu  $0,571 > 0,396$  dan dari hasil uji signifikansi diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,340 > 2,069$ . Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak. Maka dari ketentuan di atas maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh Permainan

---

<sup>13</sup> Ibid, hal, 369

<sup>14</sup> Ibid, hal, 369

Tradisional Petak Umpet Terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Tradisional Petak Umpet di TK GKPI Tarutung Kota diketahui bahwa terjadi perkembangan Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota yang dipengaruhi oleh Permainan Tradisional Petak Umpet tersebut. Adapun hal yang dilakukan pelaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet yaitu ada dua peran, yaitu “si penjaga pos” dan yang bersembunyi. Si penjaga pos ini berperan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Dan, yang pertama ditemukan yang akan mencari penjaga pos berikutnya. Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,571$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =  $100\% - 5\% = 95\%$  dan untuk  $n = 25$  yaitu 0,396. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,571 > 0,396$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota. Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 3,340$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha = 0,05$  dan  $n - 2 = 23$  yaitu 2,069. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,340 > 2,069$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota. Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $3,33 + 0,63X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 3,33 maka untuk setiap penambahan Permainan Tradisional Petak Umpet maka Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota akan meningkat sebesar 0,63 dari Metode *Storytelling*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,327$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase pengaruh Permainan Tradisional Petak

Umpet terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota adalah 32,7%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

- a. Petak umpet adalah sejenis permainan “cari dan sembunyi” yang bisa dimainkan oleh minimal dua orang dan maksimal 20 orang yang umumnya dimainkan diluar ruangan seperti lapangan. Dalam permainan, ada dua peran, yaitu “si penjaga pos” dan yang bersembunyi. Si penjaga pos ini berperan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Dan, yang pertama ditemukan yang akan menjadi penjaga pos berikutnya. Tujuan dari permainan tradisional petak umpet adalah 1) melatih kemampuan berhitung anak; 2) mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan; 3) melatih ingatan anak; dan 4) melatih kesabaran dan sportivitas anak.

b. Karakter adalah sifat, watak, tabiat, budi pekerti atau akhlak yang dimiliki seseorang yang merupakan ciri khas yang dapat membedakan perilaku, tindakan dan perbuatan antara yang satu dengan yang lain. Indikator dari perkembangan Karakter Kejujuran yang dapat dilihat dari karakteristik perkembangan Karakter Kejujuran anak usia 5-6 tahun antara lain: 1) anak tidak menuduh orang lain atau mengatakan hal yang tidak benar terkait orang lain, sehingga dirinya sendiri dan juga oranglain tidak terugikan b<sup>72</sup> tidak menimbulkan pertengkaran atau kebencian bagi pihak manapun; 2) anak tidak menutupi kesalahan yang dilakukannya, dan mau mengakuinya. Serta tidak melebih-lebihkan suatu keadaan atau bahkan memperburuk situasi yang ada 71 tak menjelaskan peristiwa sesuai fakta, kejujuran merupakan perilaku yang sangat penting. Dengan menjadi pribadi yang jujur seperti tidak menyontek tugas atau dalam tes, serta selalu terbuka kepada kedua orang tua; dan 4) anak dapat mematuhi aturan, serta menerapkannya. Dengan menerapkan sikap taat aturan atau disiplin, anak dapat mengoreksi dan belajar bagaimana tingkah laku anak yang baik.

## **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,571 > 0,396$  dan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,340 > 2,069$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota yaitu sebesar 32,7%.

## **Kesimpulan Akhir**

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Tradisional Petak Umpet yang maksimal dapat meningkatkan perkembangan Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

## **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

### **1. Guru**

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada anak di sekolah terkhusus untuk meningkatkan Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota menggunakan Permainan Tradisional Petak Umpet. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Permainan Tradisional Petak Umpet sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam penggunaan Permainan Tradisional Petak Umpet tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Permainan Tradisional Petak Umpet yang telah memperlihatkan perkembangan anak yaitu anak mampu berjalan dan melompat pada saat melakukan permainan petak umpet. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan Permainan Tradisional Petak Umpet dengan guru meningkatkan kemampuan anak mampu mengingat peraturan yang telah disepakati dalam permainan petak umpet menjadi semakin optimal.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator Permainan Tradisional Petak Umpet yaitu indikator mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan. Dan

berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator Permainan Tradisional Petak Umpetyaitu indikator melatih ingatan anak.

## 2. Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam hal ini Karakter Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun sudah baik. Namun, haruslah dipertahankan bahkan semakin ditingkatkan kemampuan Karakter Kejujuran anak tersebut.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Karakter Kejujurannya yaitu mampu berkata jujur kepada temannya. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, anak hendaknya meningkatkan Karakter Kejujurannya yaitu mampu mencari tempat untuk bersembunyi.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator Karakter Kejujurannya yaitu indikator anak tidak menuduh orang lain atau mengatakan hal yang tidak benar terkait orang lain, sehingga dirinya sendiri dan juga orang lain tidak terugikan bahkan tidak menimbulkan pertengkaran atau kebencian bagi pihak manapun. Dan berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator Karakter Kejujurannya yaitu indikator anak menjelaskan peristiwa sesuai fakta, kejujuran merupakan perilaku yang sangat penting. Dengan menjadi pribadi yang jujur seperti tidak menyontek tugas atau dalam tes, serta selalu terbuka kepada kedua orang tua.

## 3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Karakter Kejujuran anak usia 5-6 tahun disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Karakter Kejujuran anak usia 5-6 tahun tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Permainan Tradisional Petak Umpetini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar anak, minat belajar anak dan keaktifan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: BUKU KITA.
- Aisyah, A. (2020). *Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini*. Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5(2), 77-84.
- Andriani, T. (2012). *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini*. Sosial Budaya, 9 (1), 121-136.
- Arikunto S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017) 17.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Strategi pendidik dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 261-270.
- Harahap, A. Z. (2021). *Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini*. Jurnal Usia Dini, 7(2), 49-57.
- Harahap, S. N. H., Delvia, E., Zahra, S., Amalina, M. N., & Khadijah, k. (2020). *Pengaruh Permainan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pelita PAUD, 6(2), 255-260
- Helmawati (2017). *Pendidikan Karakter Sehari-hari*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hendarwati, E., & Setiawan, A. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga. MOTORIC, 3(1), 26-39.
- Imas Kurniasih & Berlin Sani (2017). *PENDIDIKAN KARAKTER*. Kata Pena. Jakarta.
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 1-9.
- Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional petak umpet terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar*. Journal of Elementary School (JOES), 1(2), 103-112.
- Novi Mulyani(2016). *Super Asyik Permainan Tradisional*. DIVA Press. Yogyakarta.
- Novriyansah, A., Kurniah, N., & Suprapti, A. (2017). Studi Tentang Perkembangan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Potensia, 2(1), 14-22.
- Prof. Dr. Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta; Bandung, hlm 142.
- Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *PROSEDUR PENELITIAN Suatu Pendekatan Praktek*. PT RINEKA CIPTA, Jakarta.
- Rohmah, U. (2018). *Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD)*. Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 4 (1), 85-102.
- Sjarkawi (2015). *PEMBENTUKAN KEPERIBADIAN ANAK*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&I* (Bandung: Alfabeta, 2016) 148
- Suyadi & Maulidya Ulfah (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosda karya. Bandung.

- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Yasbiati, Y., Mulyana, E. H., Rahman, T., & Qonita, Q. (2019). Profil Kejujuran anak usia 5-6 tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99-106.
- Yusti, M., & Dewi, H. (2021). *Studi Kepustakaan Mengenai Karakter Anak Usia Dini Yang Dibentuk Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet*. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1).