

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Pada tanggal 5 April 2017 peneliti melakukan penelitian di Lapangan SDN Serut Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Jawa Tengah untuk mengetahui kondisi awal siswa maka dilakukan langkah awal sebagai test awal mengetahui karakter yang di miliki siswa dengan memberikan angket pada siswa dan orang tua, serta mengetahui minat siswa terhadap permainan tradisional.

Dengan mengetahui beberapa karakter yang dimiliki siswa maka peneliti mulai menyusun rencana dan program sebagai tindakan, refleksi dan observasi yang akan diterapkan kepada anak-anak. Hasil dari test awal peneliti melakukan penelitian pada kelas empat yang berjumlah 20 siswa dapat digambarkan bahwa jumlah siswa yang memiliki karakter baik masih sangat sedikit bahkan setiap siswa masing-masing memiliki karakter buruk yang sering mereka tunjukkan bahkan kepada orang yang baru dikenal.

Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang kurang mematuhi peraturan dan menunjukkan sikap kurang menghormati orang lain dan tidak memiliki

tanggung jawab, serta beberapa karakter lain yang ditunjukkan siswa yang dirasa peneliti kurang baik. Proses akhir dari refleksi dan

tindakan yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal penelitian dirasa kurang sempurna pada proses permainan yaitu pada saat pemberian materi permainan tradisional.

Peneliti melakukan tes awal bertujuan untuk mengetahui karakter yang telah dimiliki siswa seperti tanggung jawab, kejujuran, kewarganegaraan dan disiplin. Dengan mengetahui karakter yang dimiliki siswa maka peneliti dapat menetapkan langkah yang akan dilakukan untuk membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional serta peneliti dapat menentukan permainan yang akan digunakan saat penelitian. Hal ini menjadi syarat mutlak yang harus diketahui peneliti dan kolaborator.

Perlu diketahui bahwa permainan tradisional yang akan digunakan harus disesuaikan dengan kondisi siswa, cuaca dan karakter yang akan dibentuk seperti; disiplin, tanggung jawab, kejujuran dan kewarganegaraan. Hal ini dikarenakan permainan tradisional sangat beragam serta terkandung banyak manfaat pada setiap permainan yang dilakukan yang memiliki kegunaan serta tujuan yang berbeda-beda, permainan tradisional juga dilakukan dengan menyesuaikan kelompok umur, hal ini dilakukan karena permainan tradisional masih menggunakan alat yang langsung diambil dari

alam dan tidak ada perlindungan yang dibuat pada setiap permainan sehingga dapat menimbulkan cedera jika pada permainan yang berbahaya tidak mendapat pengawasan langsung dari orang dewasa yang dapat memilih beberapa permainan yang aman dilakukan dengan pengawasan atau tanpa pengawasan.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagikan selama tiga kali yaitu pada test awal sebelum melakukan penelitian kemudian pada akhir siklus pertama dan siklus kedua. Data juga diperoleh dari pengamatan karakter langsung yang di tunjukan siswa selama proses permainan tradisional berlangsung.

Peneliti menjelaskan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya merupakan hasil data yang berbentuk statistik untuk memperjelas hasil pengamatan, karena jelas pada penelitian ini dapat membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional yang ditinjau dari beberapa karakter siswa yang meningkat pada setiap siklus yang dilakukan. Adapun hasil dari penilaian siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah sebagai berikut.

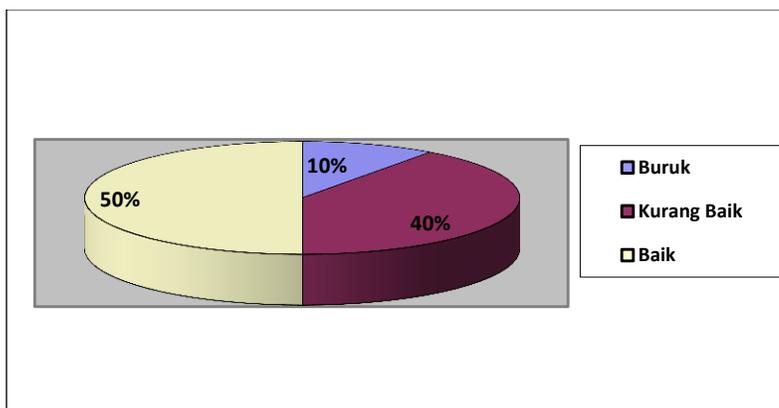
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Karakter Siswa

No	Nama	Indikator				Nilai
		kejujuran	kewarganegaraan	Disiplin	Tanggung jawab	
a.	Surya	66,7	85,7	83,3	100	84
b.	Lukman	66,7	71,4	50,0	66,7	64
c.	Herfan	33,3	57,1	50,0	50,0	48
d.	Rasya	50,0	100	50,0	66,7	68
e.	Bagus	50,0	71,4	66,7	66,7	64
f.	Ramadhan	83,3	100	66,7	66,7	80
g.	Salum	66,7	100	66,7	50,0	72
h.	Hafis	83,3	42,8	33,3	50,0	52
i.	Nandito	50,0	57,1	16,7	50,0	44
j.	Lili	66,7	71,4	33,3	100	68
k.	Khanza	66,7	100	66,7	100	84
l.	Amelia	83,3	71,4	50,0	66,7	68
m.	Risa	66,7	71,4	83,3	100	80
n.	Azizah	100	85,7	50,0	83,3	80
o.	Nisa	83,3	85,7	66,7	83,3	80
p.	Nida	66,7	85,7	50,0	66,7	68
q.	Amel	66,7	85,7	66,7	50,0	68
r.	Velma	50,0	85,7	83,3	83,3	76
s.	Fina	66,7	85,7	100	66,7	80
t.	Nita	100	71,4	83,3	66,7	80

Keterangan:

- Nilai kurang dari 0-50 termasuk karakter buruk dan belum tuntas
- Nilai kurang dari 51-70 termasuk karakter kurang baik dan belum tuntas
- Nilai kurang dari 71-100 termasuk karakter baik dan telah tuntas

Berdasarkan pada hasil tes awal karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jateng yaitu 2 siswa masih memiliki karakter buruk dan belum tuntas, 8 siswa memiliki karakter kurang baik dan belum tuntas, serta 10 siswa telah memiliki karakter baik dan telah tuntas. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie berikut.



Gambar 4.1 Diagram pie hasil tes awal karakter siswa

Menurut diagram pie diatas maka siswa 10% masih memiliki karakter buruk dan belum tuntas, 40% siswa memiliki karakter kurang baik dan belum tuntas serta 50% telah memiliki karakter baik dan telah tuntas.

Tabel 4.2 Hasil Tes Awal Karakter Siswa Kelas 4 SDN Serut

Nama	Keterangan	Nilai
Surya	Surya telah bersosialisasi dan mau merapihkan peralatan setelah menggunakan namun surya terkadang masih berbuat curang saat bermain maka surya masih harus meningkatkan kembali karakter kejujurannya	Baik
Lukman	Lukman masih memiliki karakter yang kurang baik walaupun lukman selalu membuang sampah pada tempatnya namun lukman masih sering keluar barisan bahkan makan saat kegiatan berlangsung, lukman juga sering berlaku curang dan tidak mau merapihkan peralatan setelah bermain	Kurang
Herfan	Herfan selalu berbuat curang saat bermain, herfan juga membuang sampah secara sembarangan, dan herfan tidak pernah merapihkan perlengkapan saat bermain serta herfan selalu keluar barisan saat kegiatan	Buruk
Rasya	Rasya memiliki karakter kurang baik karena rasya sering berlaku curang, kurang bersosialisasi dan masih sering memilih teman, tidak pernah mau merapihkan perlengkapan namun rasya selalu membuang sampah pada tempatnya	Kurang
Bagus	Bagus memiliki karakter yang sama dengan rasya yaitu rajin membuang sampah pada tempatnya namun karakter yang lainnya masih sangat buruk	Kurang
Ramadhan	Ramadhan selalu membuang sampah pada tempatnya dan tidak pernah berbuat curang namun ramadhan tidak pernah merapihkan perlengkapan dan selalu keluar dari barisan saat kegiatan sedang berlangsung	Baik
Salum	Salum masih harus meningkatkan karakter untuk tidak makan dan keluar dari barisan saat kegiatan, merapihkan perlengkapan setelah kegiatan serta tidak lagi berlaku curang	Baik

Hafis	Hafis masih harus meningkatkan banyak karakter karena hafis tidak berlaku curang tapi karakter yang lainnya masih perlu ditingkatkan	Kurang
Nandito	Nandito harus meningkatkan seluruh karakter yang diharapkan karena nandito selalu berlaku curang, keluar dari barisan saat kegiatan, membuang sampah pada tempatnya dan selalu pergi ketika kegiatan selesai tanpa merapihkan perlengkapan	Buruk
Lili	Lili kurang memiliki karakter yang baik karena masih harus meningkatkan karakter yang lainnya namun lili selalu membuang sampah pada tempatnya dan lili mau merapihkan alat permainan yang digunakan saat selesai bermain	Kurang
Khanza	Khanza tidak pernah membuang sampah sembarangan namun khanza masih tidak mau bersentuhan dengan teman lawan jenis dan khanza selalu merapihkan perlengkapannya tapi masih sering keluar untuk membeli jajan ketika masih kegiatan	Baik
Amelia	Amelia masih perlu meningkatkan karakter baik yaitu ketika kegiatan jangan keluar barisan dan mengobrol dengan teman dan amelia juga harus lebih rajin ketika selesai melakukan kegiatan langsung merapihkan perlengkapannya	Kurang
Risa	Risa hanya perlu lebih meningkatkan karakter baik untuk tidak berlaku curang saat permainan	Baik
Azizah	Azizah hanya perlu memperbaiki untuk tidak keluar barisan saat kegiatan dan tidak keluar sekolah untuk membeli jajan	Baik
Nisa	Nisa hanya perlu memperbaiki karakter yang sama dengan azizah untuk tidak keluar dari barisan dan sekolah saat kegiatan	Baik

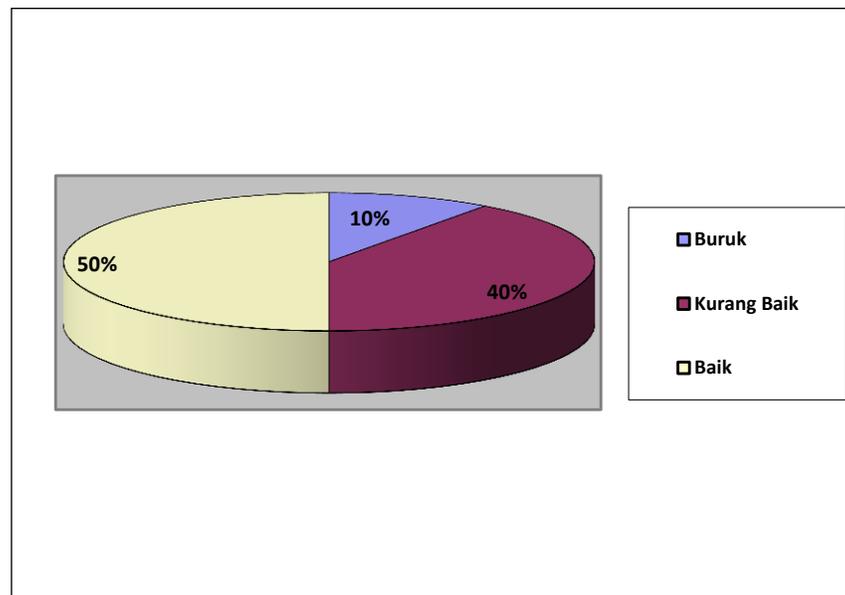
Nida	Nida masih banyak harus memperbaiki karakternya namun nida sudah baik karena nida telah memiliki kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya	Kurang
Amel	Amel sudah memiliki kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya namun masih harus meningkatkan karakter yang lainnya	Kurang
Velma	Keseluruhan karakter velma telah baik namun harus mengurangi kecurangannya saat bermain	Baik
Fina	Fina sudah memiliki kesadaran akan cinta lingkungan dan membuang sampah pada tempatnya dan fina selalu berada pada barisannya saat kegiatan namun fina saat bermain masih sering curang dan tidak mau merapihkan perlengkapan saat selesai kegiatan	Baik
Nita	Nita hanya perlu maningkatkan rasa untuk lebih rajin merapihkan perlengkapan saat kegiatan yang dilakukan telah selesai	Baik

Keterangan:

- Nilai kurang dari 0-50 untuk karakter buruk dan belum tuntas
- Nilai kurang dari 51-70 untuk karakter kurang baik dan belum tuntas
- Nilai kurang dari 71-100 untuk karakter baik dan telah tuntas

Berdasarkan pada hasil perhitungan tes awal maka terdapat 2 siswa yang memiliki karakter buruk dan belum tuntas dan 8 siswa memiliki karakter kurang baik dan belum tuntas namun 10 siswa telah memiliki karakter baik dan telah tuntas. Sehingga peneliti menyusun rencana untuk masuk pada siklus I dengan menentukan beberapa permainan tradisional yang akan dilakukan untuk membentuk karakter karena 10 dari 20 siswa masih belum tuntas dan setiap siswa masih memiliki karakter yang buruk dan kurang baik

yang harus lebih ditingkatkan.



Gambar 4.2 Diagram Pie Hasil Tes Awal Karakter Siswa

menurut diagram Pie tersebut 10% siswa memiliki karakter buruk dan belum tuntas, 40% siswa memiliki karakter kurang baik dan belum tuntas serta 50% telah memiliki karakter baik dan telah tuntas.

2. Pelaksanaan Siklus

Pelaksanaan penelitian dilakukan diluar jam sekolah karena beberapa kegiatan persiapan ujian sehingga penelitian dilakukan pada sore hari pukul 14.00-selesai, penelitian dilakukan dengan dua siklus yang akan terhenti jika siswa menunjukkan karakter baik yang ditargetkan

a. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian dilakukan dengan refleksi awal sebagai landasan dengan mengetahui kondisi awal yang sedang dialami siswa untuk menentukan jenis permainan tradisional yang akan digunakan untuk membentuk karakter siswa seperti yang diharapkan. Kemudian peneliti menyusun beberapa perencanaan kegiatan harian untuk memperlancar kegiatan dan mempermudah mendeteksi kesalahan serta kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan, dengan melaksanakan perencanaan dan refleksi maka peneliti akan mengetahui beberapa kekurangan yang terjadi pada tindakan yang dilakukan dan besar kecilnya dampak yang terjadi pada siklus I maka peneliti akan menjadikannya landasan untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

Peneliti sebelumnya harus mengerti beberapa karakter dan kemampuan awal yang dimiliki siswa, hal ini menjadi syarat utama yang harus diketahui peneliti dan kolaborator untuk menentukan beberapa permainan dan tindakan yang akan dilakukan. Dengan mengetahui permainan yang akan dilakukan maka diharapkan penelitian akan berjalan dengan lancar serta siswa akan cepat merasakan kegunaan dari penelitian karena siswa melakukan serangkaian kegiatan yang diberikan dengan antusias sehingga memunculkan rasa senang, gembira dan melakukannya dengan sungguh-sungguh. Dengan hal ini maka akan terlihat dampak yang muncul

pada setiap siklus yang akan dipertimbangkan kekurangan serta dampak baik yang muncul pada setiap pertemuan untuk menciptakan kegiatan yang lebih terstruktur pada siklus selanjutnya.

I. Perencanaan Tindakan I

Pada setiap pertemuan peneliti menerapkan 4 jenis permainan yang berbeda tujuan pembentukan karakter dengan tujuan karakter yang berbeda akan muncul semua pada setiap akhir siklus, katakter tersebut terbagi menjadi dua pengamatan yaitu karakter yang dilakukan siswa disekolah yaitu: (1) Siswa tidak lagi mencontek hasil dari teman, (2) Siswa tidak membuat gaduh selama jam pelajaran kosong, (3) Siswa tidak lagi mengerjakan PR disekolah, (4) siswa lebih giat belajar untuk mengenang jasa para pahlawan. Pengamatan tersebut dinilai dari perilaku siswa yang dilakukan selama permainan berlangsung seperti: (1) siswa merapihkan kembali perlengkapan permainan seusai permainan berakhir, (2) siswa tidak berlaku curang pada setiap permainan, (3) siswa tidak membeda-bedakan teman lawan jenis serta bersosialisasi dengan baik pada teman, (4) siswa yang tidak makan dan tidak keluar dari barisan selama permainan berlangsung.

II. Pelaksanaan Tindakan I

Peneliti dan kolaborator mengamati dan menentukan permainan yang akan membentuk karakter siswa menjadi disiplin, tanggung jawab, kejujuran dan kewarganegaraan, kemudian guru menjelaskan waktu tambahan dari jam kegiatan belajar disekolah yang dilakukan pada sore hari untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional.

Kemudian peneliti melaksanakan serangkaian kegiatan yang telah disusun pada RKH, kegiatan siklus I dilakukan dengan menggunakan 16 permainan dibagi menjadi 4 permainan pada setiap pertemuan selama 4 kali dalam kurun waktu 2 minggu, setiap satu minggu hanya melakukan pertemuan sebanyak dua kali pada hari rabu dan sabtu, sempat terjadi perubahan jadwal karena cuaca yang kurang mendukung serta pada hari tersebut seluruh siswa mengikuti isra mi'raj di rumah sehingga kegiatan di rumah menjadi hari santu dan minggu pagi hari. Kemudian peneliti melakukan test awal sebagai landasan untuk memasuki siklus I.

III. Hasil Observasi

Setelah dilakukan test awal dan siklus I maka peneliti memperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) siswa tidak makan dan tidak keluar dari barisan selama kegiatan berlangsung, (2) siswa masih belum mau bersentuhan dengan teman lawan jenis serta berkata kasar pada teman, (3)

beberapa siswa tidak lagi berlaku curang ketika bermain, (4) siswa masih sulit diminta untuk merapihkan alat sesuai permainan.

IV. Analisis dan Refleksi

Dengan mempertimbangkan tujuan yang telah dijelaskan pada penjabaran sebelumnya maka peneliti dan kolaborator menetapkan penelitian berlanjut pada siklus selanjutnya agar anak dapat melakukan permainan tradisional secara sungguh-sungguh dan senang serta supaya hasil dari penelitian mencapai target yang diinginkan dengan pertimbangan hasil penelitian pada siklus I.

b. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua masih menggunakan permainan tradisional yang sama namun metode yang berbeda untuk menutupi kekurangan-kekurangan karena beberapa diskusi yang dilakukan dengan kolaborator pada pengamatan yang dilakukan selama siklus I berlangsung sehingga dapat meningkatkan karakter kejujuran, kewarganegaraan, tanggung jawab dan kedisiplinan yang diharapkan. Pada siklus kedua juga dilakukan dengan 4 kali pertemuan yang dilakukan 2 kali pertemuan pada hari rabu dan sabtu pada setiap minggunya, pada siklus kedua juga peneliti melakukan kegiatan dengan dibuat pertandingan supaya lebih memantapkan

siswa melakukan permainan tradisional yang tidak lagi harus di bimbing dan diajarkan oleh peneliti dan kolaborator sehingga karakter yang dibentuk lebih terasa dan hasil yang diperoleh lebih jelas

I. Perencanaan Tindakan II

Berdasarkan pada hasil siklus pertama masih banyak siswa yang belum dapat mencapai perilaku yang dituju seperti: (1) siswa tidak makan dan tidak keluar dari barisan selama kegiatan berlangsung, (2) siswa masih belum mau bersentuhan dengan teman lawan jenis serta berkata kasar pada teman, (3) beberapa siswa tidak lagi berlaku curang ketika bermain, (4) siswa masih sulit diminta untuk merapihkan alat se usai permainan.

Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator merencanakan kegiatan yang lebih membuat siswa antusias, lebih menikmati permainan serta dapat bersosialisasi dengan teman lawan jenis secara baik maka peneliti membuat permainan tersebut menjadi sebuah perlombaan dari hasil pembelajaran cara bermain yang telah diajarkan pada siklus pertama kemudian untuk menjalin kerja sama serta sosialisasi yang baik antara siswa laki-laki dan siswa perempuan maka peneliti membuat perlombaan yang memasangkan siswa melawan siswi yang langsung dibagi oleh peneliti sehingga permainan berlangsung lebih teratur. Dengan digunakan metode yang baru diharapkan penelitian pada siklus kedua ini dapat mencapai prosentase sesuai target.

Siklus kedua ini memiliki target sebagai tersebut: (1) siswa merapihkan kembali perlengkapan permainan se usai permainan berakhir, (2) siswa tidak berlaku curang pada setiap permainan, (3) siswa tidak membeda-bedakan teman lawan jenis serta bersosialisasi dengan baik pada teman, (4) siswa yang tidak makan dan tidak keluar dari barisan selama permainan berlangsung.

II. Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan hampir sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama namun pada kegiatan yang dilakukan di siklus kedua peneliti lebih merencanakan hal-hal yang mungkin terjadi kemudian peneliti menambah satu kolaborator untuk mengawasi serta mengatur siswa agar lebih rapih dalam berbaris kemudian mendengarkan saat peneliti menjelaskan peraturan permainan. Setelah itu peneliti langsung memberikan permainan tradisional untuk membentuk karakter siswa seperti yang dituju pada siklus kedua.

III. Hasil Observasi

Setelah peneliti melakukan perubahan pada metode penggunaan permainan tradisional untuk membentuk karakter siswa maka antusias siswa lebih terlihat dengan menghasilkan perilaku yang dilakukan oleh siswa mulai

membalik seperti: (1) siswa tidak makan dan tidak keluar barisan ketika permainan berlangsung, (2) siswa merapikan alat permainan tanpa diperintah, (3) siswa tidak lagi berbuat curang saat bermain, (4) siswa sudah mulai bersosialisasi dan tidak membeda-bedakan teman untuk bermain.

IV. Analisis dan Refleksi II

Dengan menggunakan permainan tradisional dari daerah asal kebumen diharapkan siswa lebih menghargai dan mencintai warisan budaya nenek moyang yang ada didaerahnya, siswa juga diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional kepada generasi selanjutnya agar tidak punah. Serta dengan menggunakan metode penggunaan permainan tradisional yang menggunakan alat langsung dari alam maka siswa lebih mencintai alam, siswa juga diajarkan bergotong royong dan mengikuti segala aktifitas yang ada di lingkungan sekitar supaya siswa terbentuk memiliki karakter kewarganegaraan dan dengan karakter tersebut maka siswa tidak lagi membeda-bedakan teman untuk bermain. Selain itu siswa juga diharapkan memiliki kejujuran dengan tidak mengambil uang kelebihan belanja, siswa tidak lagi mencontek disekolah serta siswa tidak lagi berbuat curang selama melakukan permainan serta siswa lebih terbuka dengan segala hal yang terjadi di sekolah maupun tempat bermain. Kemudian siswa juga dibentuk untuk memiliki karakter bertanggung jawab yaitu siswa selalu

bersung-sungguh dalam melakukan segala hal dan seantiasa merapihkan sendiri perlengkapan sekolahnya, siswa yang merapihkan lagi alat setelah melakukan permainan, dan siswa yang mengerjakan PR di rumah bukan disekolah. Kemudian siswa tidak lagi makan dan dapat memeperhatikan jika sedang dijelaskan, siswa yang tidak membuat gaduh ketika jam pelajaran kosong serta siswa bisa pulang tepat waktu maka dengan itu siswa dapat telah memiliki karakter disiplin, namun dari kegiatan ini terdapat satu siswa yang belum tuntas karena anak tersebut jarang datang untuk mengikuti kegiatan serta sering tidak mendengarkan instruksi dan peraturan permainan ketika peneliti sedang menjelaskan permainan sehingga tujuan dari permainan tersebut tidak dapat tersalur dengan baik namun dari nilai yang diperoleh pada setiap siklus siswa ini mengalami peningkatan walaupun tidak tuntas. Maka dengan beberapa karakter yang telah tercapai peneliti dapat menyimpulkan bahwa membentuk karakter dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pada siklus I telah dilakukan dengan aktifitas fisik untuk membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional di SDN Serut kecamatan kuwarasan kabupaten kebumen jawa tengah dengan hasil siswa sangat menyukai beberapa permainan tradisional yang dilakukan dan siswa

mulai bisa melakukan permainan tradisional tanpa dibimbing lagi oleh peneliti dan kolaborator namun siswa masih harus diawasi karena beberapa permainan yang dilakukan menggunakan alat, namun dari hasil tersebut masih banyak yang harus diperbaiki dari karakter siswa yang baru mencapai peningkatan karakter pada siswa tidak makan dan tidak keluar dari barisan selama kegiatan berlangsung, siswa masih belum mau bersentuhan dengan teman lawan jenis serta berkata kasar pada teman, siswa tidak lagi berlaku curang ketika bermain, siswa masih sulit diminta untuk merapihkan alat sesuai permainan. Hasil yang diperoleh dari siklus I akan menjadi pedoman untuk melakukan pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional dengan permainan tradisional yang sama namun menggunakan metode yang berbeda dari siklus II, hasil dari siklus I yang dilanjutkan pada siklus II maka siswa mulai memiliki karakter kejujuran, kewarganegaraan, tanggung jawab dan disiplin dengan menggunakan metode pertandingan sehingga siswa lebih bersungguh-sungguh ketika melakukannya dan dapat mencapai ketuntasan pada karakter yang dibentuk dengan siswa yang tidak makan dan tidak keluar barisan ketika permainan berlangsung, siswa merapihkan alat permainan tanpa diperintah, siswa tidak lagi berbuat curang saat bermain, siswa sudah mulai bersosialisasi dan tidak membeda-bedakan teman untuk bermain.

V. Hasil Penelitian Siklus I

Setelah melakukan beberapa permainan tradisional untuk membentuk karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa tengah maka hasilnya adalah:

Tabel 4.3 Hasil Penelitian Siklus I Indikator Karakter Siswa

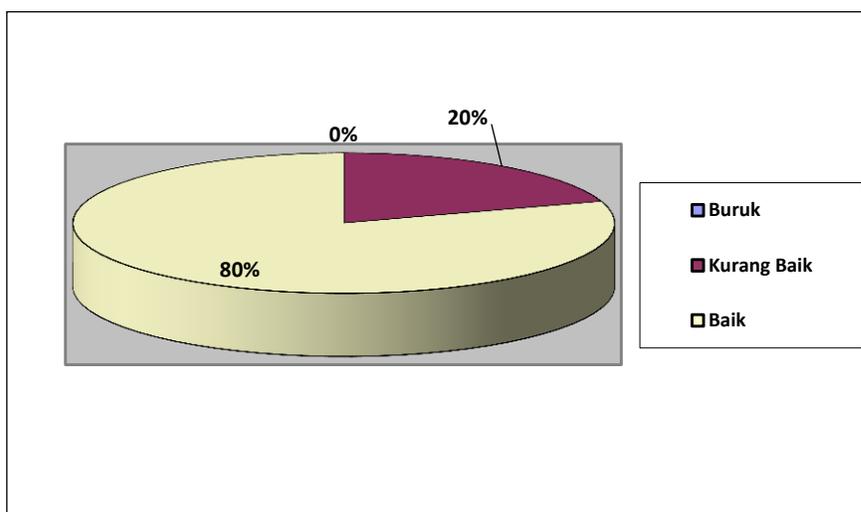
No	Nama	Indikator				Nilai
		kejujuran	Kewarganegaraan	Disiplin	Tanggung jawab	
a.	Surya	83,3	85,7	83,3	83,3	84
b.	Lukman	83,3	100	16,7	66,7	68
c.	Herfan	50	85,7	83,3	66,7	72
d.	Rasya	66,7	100	66,7	33,3	68
e.	Bagus	83,3	85,7	16,7	66,7	64
f.	Ramadhan	100	100	50,0	83,3	84
g.	Salum	83,3	85,7	66,7	100	84
h.	Hafis	50,0	57,1	50,0	83,3	60
i.	Nandito	83,3	85,7	100	100	92
j.	Lili	83,3	100	83,3	66,7	84
k.	Khanza	100	85,7	66,7	100	88
l.	Amelia	100	85,7	66,7	100	88
m.	Risa	66,7	85,7	83,3	83,3	80
n.	Azizah	100	100	83,3	66,7	88
o.	Nisa	83,3	100	66,7	83,3	84

p.	Nida	50,0	85,7	83,3	66,7	72
q.	Amel	83,3	100	66,7	66,7	80
r.	Velma	66,7	100	83,3	83,3	84
s.	Fina	66,7	100	83,3	100	88
t.	Nita	83,3	100	83,3	66,7	84

Keterangan:

- Nilai kurang dari 50 termasuk karakter buruk
- Nilai kurang dari 70 termasuk karakter kurang baik
- Nilai kurang dari 100 termasuk karakter baik

Berdasarkan pada hasil siklus I karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jateng yaitu tidak ada siswa yang masih memiliki karakter buruk, 4 siswa memiliki karakter kurang baik 16 siswa telah memiliki karakter baik. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie berikut.



Gambar 4.3 Diagram Pie Hasil Siklus I karakter siswa Kelas 4 SDN Serut

Berdasarkan diagram diatas 0% siswa memiliki karakter buruk, 20% siswa memiliki karakter kurang baik dan 80% siswa telah memiliki karakter baik.

Tabel 4.4 Hasil Siklus I Karakter Siswa Kelas 4 SDN Serut

Nama	Keterangan	Nilai
Surya	Keseluruhan karakter yang dimiliki surya telah baik jadi hanya perlu dipertahankan	Baik
Lukman	Lukman masih harus lebih tidak makan dan keluar dari barisan saat kegiatan dan lebih rajin ketika setelah selesai melakukan kegiatan lukman harus merapihkan kembali perlengkapannya	Kurang
Herfan	Herfan harus lebih sportif dan tidak curang serta lebih rajin untuk merapihkan perlengkapan setelah selesai kegiatan namun karakter yang lain telah baik	Baik
Rasya	Rasya hanya memiliki karakter baik seperti cinta lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya namun karakter yang lainnya masih harus lebih ditingkatkan	Kurang
Bagus	Bagus masih harus memiliki karakter yang ditingkatkan seperti merapihkan perlengkapannya kembali dan ngga keluar sekolahan atau barisan selama kegiatan	Kurang
Ramadhan	Ramadhan hanya perlu lebih disiplin untuk tidak keluar barisan dan sekolahan saat kegiatan permainan berlangsung	Baik
Salum	Salum hanya perlu meningkatkan karakter lebih menghargai orang lain dengan tidak makan dan minum saat kegiatan serta tidak keluar barisan saat sedang kegiatan	Baik

Hafis	Hafis masih harus meningkatkan semua karakter yang diinginkan namun hafis sangat rajin ketika kegiatan selesai maka hafis langsung merapihkan perlengkapannya	Kurang
Nandito	Nandito telah memiliki karakter yang sangat baik hanya perlu mempertahankannya karena seluruh karakter yang diinginkan telah tercapai.	Baik
Lili	Lili telah memiliki karakter baik yang diinginkan namun masih harus lebih meningkatkan kerajinannya ketika selesai kegiatan untuk merapihkan perlengkapan	Baik
Khanza	Khanza belum memiliki rasa untuk menghormati orang lain seperti tidak keluar barisan ketika kegiatan namun keseluruhan karakter baiknya telah tercapai	Baik
Amelia	Amelia sama dengan khanza untuk tidak keluar barisan ketika kegiatan sedang berlangsung karena keseluruhan karakternya telah tercapai	Baik
Risa	Risa telah memiliki karakter yang diinginkan namun risa masih sering berbuat curang saat bermain terutama saat permainan yang menggunakan hitungan	Baik
Azizah	Azizah hanya perlu lebih rajin dengan merapihkan kembali perlengkapan setelah selesai kegiatan namun hanya perlu mempertahankan karakter lain yang telah tercapai	Baik
Nisa	Keseluruhan karakter yang ingin dicapai hanya perlu dipertahankan dan masih perlu lebih teratur saat berbaris dan tidak keluar barisan selama kegiatan	Baik
Nida	Nida kurang spotif dan sering berlaku curang serta nida selalu pulang atau kembali kekelas lebih awal supaya tidak merapihkan perlengkapannya, namun nida selalu membuang sampah pada tempatnya dan tidak keluar barisan serta makan saat kegiatan	Baik

Amel	Amel hanya perlu untuk tidak keluar barisan dan lebih rajin untuk merapihkan kembali perlengkapannya namun amel tidak lagi bermain curang ataupun membuang sampah secara sembarangan	Baik
Velma	Velma masih sangat sering berlaku curang dan masih harus lebih ditingkatkan namun keseluruhan dari karakter yang diinginkan velma telah memiliki hanya perlu mempertahankan	Baik
Fina	Fina dapat mempertahankan sikap untuk tidak keluar dari lapangan atau barisan serta mengalami peningkatan dengan merapihkan perlengkapan tanpa harus di suruh serta fina selalu membuang sampah pada tempatnyamun masih harus meningkatkan jiwa sportifitasnya agar tidak curang	Baik
Nita	Nita memiliki karakter yang baik dengan tidak curang selama kegiatan berlangsung serta nita juga memiliki karakter yang masih harus ditingkatkan yaitu merapihkan perlengkapan setelah selesai kegiatan	Baik

Keterangan:

- Nilai kurang dari 0-50 termasuk karakter buruk
- Nilai kurang dari 51-70 termasuk karakter kurang baik
- Nilai kurang dari 71-100 termasuk karakter baik

Berdasarkan pada hasil siklus I karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jateng siswa mulai mengalami peningkatan pada perilaku yang ditunjukkan disekolah namun belum mendapai pada jumlah siswa yang ditargetkan yaitu tidak ada siswa yang memiliki karakter kurang baik, 4 siswa memiliki karakter cukup baik dan 16 siswa memiliki karakter baik. Namun siswa masih belum mengalami peningkatan perilaku yang dilakukan saat melakukan kegiatan permainan tradisional. Oleh karena itu, maka peneliti

dengan melihat peningkatan yang terjadi pada perilaku siswa di sekolah dengan berdiskusi dengan kolaborator melanjutkan penelitian ke siklus II dengan metode yang berbeda sehingga siswa mengalami peningkatan karakter lebih menyeluruh yaitu berkarakter baik di sekolah, rumah maupun lingkungan bermain.

Tabel 4.5 Hasil Penelitian Siklus II Karakter Siswa Kelas 4 SDN Seut

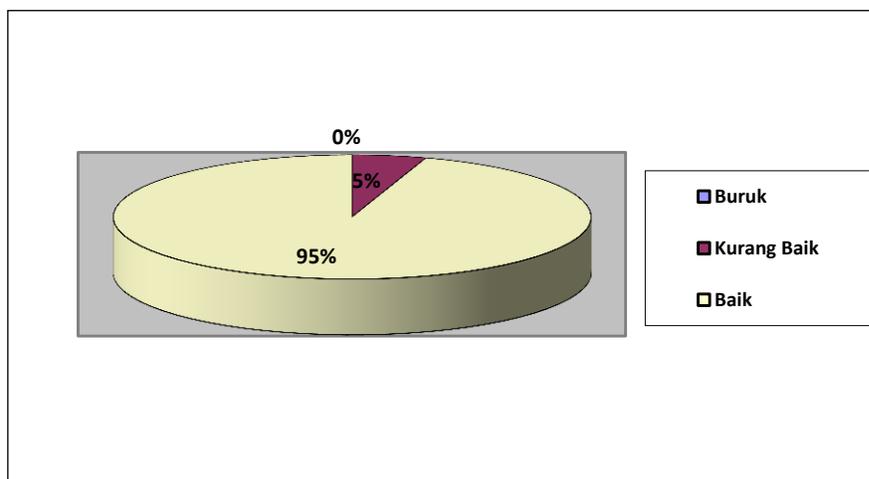
No	Nama	Indikator				Nilai
		Kejujuran	kewarganegaraan	Disiplin	Tanggung jawab	
1.	Surya	83,3	85,7	100	83,3	88
2.	Lukman	83,3	85,7	100	100	92
3.	Herfan	66,7	100	100	66,7	84
4.	Rasya	66,7	100	50,0	83,3	76
5.	Bagus	66,7	85,7	83,3	50,0	72
6.	Ramadhan	83,3	100	66,7	100	88
7.	Salum	83,3	85,7	83,3	83,3	84
8.	Hafis	50,0	71,4	50,0	83,3	64
9.	Nandito	83,3	100	100	100	96
10.	Lili	66,7	100	83,3	100	88
11.	Khanza	100	100	100	100	100
12.	Amelia	100	100	100	100	100
13.	Khaliza	83,3	85,7	66,7	100	84
14.	Azizah	66,7	85,7	100	100	88

15.	Nisa	100	100	100	100	100
16.	Nida	83,3	85,7	66,7	100	84
17.	Amel	66,7	100	66,7	100	84
18.	Velma	100	71,4	83,3	83,3	88
19.	Fina	83,3	100	66,7	100	88
20.	Nita	83,3	100	83,3	83,3	88

Keterangan:

- Nilai kurang dari 50 termasuk karakter kurang baik
- Nilai kurang dari 70 termasuk karakter cukup baik
- Nilai kurang dari 100 termasuk karakter baik

Berdasarkan pada hasil siklus I karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jateng yaitu tidak ada siswa yang masih memiliki karakter buruk, 1 siswa memiliki karakter kurang baik, 19 siswa telah memiliki karakter baik. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie berikut.



Gambar 4.2 Diagram Pie Hasil Siklus II Karakter Siswa

Menurut diagram tersebut 0% siswa memiliki karakter buruk dan belum tuntas, 5% siswa memiliki karakter kurang baik dan belum tuntas dan 95% siswa telah memiliki karakter baik dan telah tuntas.

Tabel 4.6 Hasil Penelitian Siklus II Karakter Siswa Kelas 4 SDN Serut

Nama	Keterangan	Nilai
Surya	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh surya sehingga surya hanya perlu mempertahankannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik
Lukman	Lukman telah mencapai Keseluruhan karakter yang diinginkan sehingga lukman hanya perlu mempertahankannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik
Rasya	Rasya telah tuntas namun masih harus memperbaiki dalam berlaku curang dan tidak makan saat kegiatan serta lebih tenang namun karakter yang lain telah baik dan hanya perlu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan disekolahan	Baik
Bagus	Bagus telah tuntas namun masih harus memperbaiki dalam berlaku curang dan merapihkan kembali perlengkapannya tanpa di suruh namun karakter yang lain telah baik dan hanya perlu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan disekolahan	Baik
Ramadhan	Melakukan permainan tradisional dengan sangat baik, hanya perlu lebih tenang selama kegiatan dan tidak makan serta keluar lapangan untuk membeli jajan namun karakter yang lain harus dipertahankan dan di aplikasikan	Baik
Salum	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh salum sehingga salum hanya perlu mempertahankannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik

Hafis	Hafis masih harus meningkatkan seluruh karakter yang diinginkan karena selama kegiatan berlangsung hafis tidak pernah mendengarkan, selalu keluar barisan, memilih milih teman serta berlaku, jarang datang dan tidak mau merapihkan kembali perlengkapannya	Cukup
Nandito	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh nandito sehingga hanya perlu mempertahankannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik
Lili	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh lili sehingga lili hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak curang serta mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Khanza	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga khanza hanya perlu mempertahankannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik
Amelia	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga amelia hanya perlu mempertahankannya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta di sekolahan	Baik
Khaliza	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh khaliza sehingga khaliza hanya perlu memperbaiki saat kegiatan tidak senang bergurau atau keluar dari barisan supaya lebih tertib, serta mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Azizah	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga azizah hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak curang serta mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik

Nisa	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga nisa hanya perlu mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Nida	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga nida hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak keluar dari barisan dan mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Amel	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh amel sehingga amel hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak curang dan tidak keluar barisa kemudian mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Velma	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga velma hanya perlu mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Fina	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai sehingga fina hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak keluar barisan dan mengobrol serta mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Nita	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh nita sehingga nita hanya perlu mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	Baik
Herfan	Keseluruhan karakter yang diinginkan telah dicapai oleh herfan sehingga herfan hanya perlu memperbaiki saat bermain supaya tidak curang dan merapihkan kembali perlengkapan, serta mempertahankan karakter yang dicapai untuk dingaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolahan maupun dirumah	

Keterangan:

- Nilai kurang dari 0-50 termasuk karakter buruk
- Nilai kurang dari 51-70 termasuk karakter kurang baik
- Nilai kurang dari 71-100 termasuk karakter baik

Berdasarkan pada hasil siklus II karakter siswa di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jateng telah menunjukkan bahwa siswa telah memiliki karakter kejujuran, kewarganegaraan, disiplin, tanggung jawab yang baik dan siswa juga telah menunjukkan kemampuan melakukan permainan tradisional dengan baik karena melakukannya dengan sungguh-sungguh.

C. Pengamatan Kolaborator

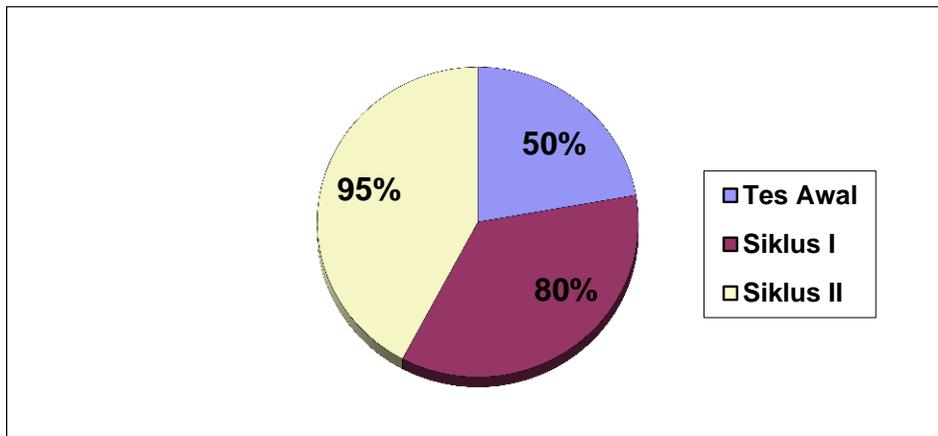
Dengan melihat perolehan yang telah dicapai pada siklus II serta adanya peningkatan yang terjadi pada perolehan siklus I ke siklus II dan juga terlihat dari perolehan ketuntasan siswa yang telah tercapai pada 19 siswa dari 20 siswa yang mengikuti permainan tradisional, kurangnya satu siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa yang jarang datang untuk mengikuti permainan tradisional serta siswa tersebut ketika datang tidak pernah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari peneliti maka dengan 19 siswa yang telah mencapai nilai tuntas >70 sedangkan target siswa yang tuntas adalah 17 siswa. Dengan ini peneliti dan kolaborator memberi kesimpulan bahwa kegiatan membentuk siswa melalui permainan tradisional telah berakhir pada siklus II karena siswa juga telah menunjukkan perilaku

yang baik dirumah maupun disekolah. Dengan berakhirnya penelitian ini maka peneliti bersama kolaborator telah mendapatkan jawaban dari permasalahan karakter kurang baik yang sering ditunjukkan siswa yang ternyata dapat dibentuk menjadi lebih baik lewat penggunaan permainan tradisional.

Tabel 4.3 Perbandingan Peningkatan Karakter Siswa

Jenis	Buruk	Kurang	Baik	Peningkatan
Tes Awal	2 (10%)	8 (40%)	10 (50%)	-
Siklus I	0 (0%)	4 (20%)	16 (80%)	6 (30%)
Siklus II	0 (0%)	1 (5%)	19 (95%)	3 (15%)

Berdasarkan dari tabel di atas maka dapat dilihat bahwa peningkatan keseluruhan karakter siswa adalah 45% dari tes awal ke siklus I sebesar 30% dan pada siklus II sebesar 15% dan terdapat 1 orang siswa yang pada akhir siklus II masih belum tuntas karena beberapa hal yang anak tersebut tidak mengikuti prosedur dan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada digram pie berikut:



Gambar 4.3 Diagram Pie Perbandingan Peningkatan Karakter

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini namun peneliti telah berusaha subaik mungkin untuk mencapai terget yang diharapkan namun dengan kemurnian data yang diperoleh serta menuliskan dengan detail beberapa kejadian atau permasalahan yang memang timbul selama penelitian berlangsung. Namun dengan menggambarkan secara nyata keadaan saat penelitian maka dapat menjelaskan bahwa kondisi waktu yang sangat terbatas dan sulitnya mengenalkan kembali permainan tradisional yang hampir punah serta banyak dari siswa yang sama sekali tidak mengetahui permainan tradisional namun keegoisan anak-anak yang masih sangat tinggi begitu sangat mendukung dalam berbagai hal.