

**ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A  
SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK***

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Dinda Kemala Apsari

NIM 1801668

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2022**

Dinda Kemala Apsari, 2022

*ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR PADA  
PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A  
SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK*

oleh,  
Dinda Kemala Apsari

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program S1 Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dinda Kemala Apsari  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.


**LEMBAR PENGESAHAN**

**DINDA KEMALA APSARI**

**ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A  
SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

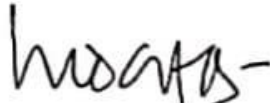
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1,



Dr. Elan, M.Pd.  
NIP 197703072008011017


Pembimbing 2,



Dr. Syarip Hidayat, MA., M.Pd.  
NIP 198007082005011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD  
UPI Kampus Tasikmalaya,



Dr. Dian Indihadi, M. Pd.  
NIP 196112201985021001

**ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A  
SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK***

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa permainan tradisional *Congklak* memiliki nilai kejujuran yang dapat ditumbuhkan dalam diri anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk permainan tradisional *Congklak*, mendeskripsikan nilai kejujuran siswa pada permainan tradisional *Congklak*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang prosedur pengumpulan datanya menggunakan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian terdapat dua siswa di antara enam siswa yang belum menerapkan karakter jujur dalam memainkan permainan tradisional *Congklak*. Siswa D memperoleh bobot persentase 33% karena tidak memenuhi dua indikator yang telah ditentukan yaitu memasukan biji *Congklak* secara satu persatu pada cekungan dan tidak berbohong saat bermain. Siswa F memperoleh bobot persentase 66% karena tidak memenuhi satu indikator yang telah ditentukan yaitu memasukkan biji *Congklak* secara satu persatu pada cekungan. Dari penelitian ini, peneliti mengharapkan orang tua, guru, mahasiswa, serta masyarakat dapat menumbuhkan nilai kejujuran pada diri anak menggunakan permainan tradisional *Congklak*.

**Kata kunci: kejujuran, nilai karakter, dan permainan tradisional *Congklak***

**HONESTY VALUE ANALYSIS OF STUDENTS OF CLASS III A  
SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR  
IN THE TRADITIONAL GAME OF CONGKLAK**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the fact that the traditional game Congklak has the value of honesty that can be grown in children. The purpose of this study is to describe the form of the traditional Congklak, to describe the honesty value of students in the traditional Congklak. This study uses a qualitative approach with a descriptive method with data collection procedures using observation and interviews. Based on the results of the study, there were two students among the six students who had not applied the honest character in playing the traditional game Congklak. Student D gets a weight of 33% because it does not meet two predetermined indicators, namely entering Congklak one by one in the basin and not lying while playing. Student F obtained a percentage weight of 66% because it did not meet one predetermined indicator, namely inserting Congklak one by one into the basin. From this research, the researcher hopes that parents, teachers, students, and the community can foster the value of honesty in children using the traditional game Congklak.*

***Keywords: character values, honesty, and traditional game Congklak***

---

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Permainan Tradisional .....	7
2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional .....	7
2.1.2 Tujuan Permainan Tradisional .....	10
2.1.3 Manfaat Permainan Tradisional .....	12
2.1.4 Jenis-Jenis Permainan Tradisional .....	14
2.1.5 Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional.....	17

Dinda Kemala Apsari, 2022

**ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2 Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	19
2.2.1 Sejarah Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	19
2.2.2 Manfaat Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	23
2.2.3 Cara Bermain Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	25
2.3 Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	27
2.4 Nilai Kejujuran dalam Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	29
2.5 Penelitian yang Relevan.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Setting Penelitian .....	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4 Instrumen Penelitian .....	37
3.5 Teknik Pengembangan Instrumen.....	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>42</b>
4.1 Temuan Penelitian.....	42
4.1.1 Hasil Wawancara .....	42
4.1.2 Hasil Observasi .....	45
4.2 Pembahasan.....	47
4.2.1 Permainan Tradisional <i>Congklak</i> di Kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur .....	47
4.2.2 Nilai Kejujuran Siswa Kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur pada Permainan <i>Congklak</i> .....	48
4.3 Hasil Analisis Nilai Kejujuran Siswa Kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur pada Permainan Tradisional <i>Congklak</i> .....	50
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b> .....	<b>54</b>
5.1 Simpulan .....	54

5.2 Implikasi.....	54
5.3 Rekomendasi.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>77</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Ahmadi, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3-4.
- Dewi, T. U., & Handayani, S. L. (2019). Penanaman Nilai Karakter Melalui Permainan Outdoor bagi Anak-Anak Usia Dini di Wilayah RW 02 Kelurahan Pekayon Kecamatan Pasar Rebo Jakarta Timur. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 1-6.
- Dharmamulya, S. (1993). Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak. *Makalah Lokakarya Dolanan Anak-Anak*. Yogyakarta: *Kajian Sejarah dan Nilai*.
- Dharmamulya, S. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Purwangan.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Elan, E., Sapriya, S., & Abdulkarim, A. (2018, November). Development of Values Transformation Modes of Local Wisdom of Baduy Culture to Form Student Character Through Civic Learning in Elementary School: A Study of Attitude of Elementary School Students in Kasepuhan Citorek Adat Area, Lebak Regency, Banten Province. *In Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 559-564). Atlantis Press.
- Gandana, G., dkk. (2018). *Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (0-6 tahun)*. Ksatria Siliwangi: Tasikmalaya.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Hariwijaya, M. (2007). *Metodologi dan Penulisan Skripsi Tesis dan Disertasi untuk Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica*, 5(2).

Dinda Kemala Apsari, 2022

ANALISIS NILAI KEJUJURAN SISWA KELAS III A SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak dalam Permainan Tradisional dan Modern. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89-96.
- Jainuddin, J. (2010). *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10951-10958.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 11-19.
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character, Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Terjemahan Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara, 82.
- Lusiana, E. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di Kota Pati. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(1).
- Kemdikbud. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional. [Online]. Diakses melalui <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Khoirunnisa, H., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Media Congklak. *In Seminar Nasional PAUD 2019* (pp. 247-253).
- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak Diterbitkan.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character, Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Terjemahan Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara, 82.

- Maharkesti, R. A. (2000). Tradisi Ngabekten di Kraton Yogyakarta. *Patra-Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya*, 1(1).
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. *Laporan Penelitian*, 1-24.
- Mulyana, D. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Siswa Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media.
- Mutiatin, Agustin. (2010). Bermain Congklak. *Jurnal Online*. Diakses melalui <https://id.scribd.com/document/3471756/congklak>.
- Nasution. (2003). *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pelestarian Tradisi. (2014). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Ranangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahmawati, E. (2010). *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: PT. Multi Kreasi.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120-134.
- Rina, W. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rukiyah, R. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 65-70.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53.
- Saputri, N. (2019). *Manfaat Bermain Congklak untuk Perkembangan Anak*. [Online]. Diakses dari <https://kumparan.com/kumparanmom/manfaat-bermain-Congklak-untuk-perkembangan-anak-1546590471899682285/full>.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, D. A. (2018). Metamorfosis Congklak. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(2), 185-208.
- Rusmana, D. D. (2010). Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala: Journal of Historical and Cultural Research*, 2(3), 537-549.
- Tanpa nama, (2012). *Homo Ludens*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. [Online]. Diakses melalui <https://www.uinjkt.ac.id/id/homo-ludens/>.
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Jurnal Sl Sosiologi*, 3(4).
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Tesaloka, C., & Munawar, M. (2016). Analisis Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus (Studi Deskriptif Analisis di Kelompok A TK IT Harapan Bunda Semarang). *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar & Implementasi*. Prenada Media.
- Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Zafirah, A., dkk. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).