

Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Dan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini

¹Muslihan, ²Lalu Awaludin Akbar
^{1,2}Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor
Email: ¹muslihanmpd@gmail.com

Abstrak

Masa prasekolah (RA/TK) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini, masa ini paling tepat untuk meletakkan pondasi awal dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki, meliputi: perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan kreatifitas. Sehingga dari 6 (enam) standar perkembangan anak tersebut, akan tercermin karakter terpuji yang merupakan sikap yang sudah terpatrit dalam diri anak dan telah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dijadikan barometer antara kebaikan dan keburukan. Kebaikan dapat terwujud apabila ditanamkan nilai-nilai karakter terpuji. Penting jika sejak usia dini perlu ditanamkan konsep diri, disiplin diri dan kemandirian. Penanaman karakter kemandirian dan kedisiplinan yang paling tepat dan efektif untuk anak usia dini ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Sebab dunianya anak adalah bermain, dan bermainnya anak merupakan aktivitas belajar anak. Melalui alat permainan edukatif anak dapat bermain sambil belajar dalam rangka mengembangkan potensi dan menanamkan karakter kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini. Pembiasaan kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini akan muncul nilai-nilai karakter yang terpuji lainnya meliputi: religius, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Kata Kunci: Kemandirian dan Kedisiplinan, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif;

PENDAHULUAN

Abdul Kadir (2012) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah dalam bentuk kegiatan pengajaran, bimbingan dan/atau pelatihan terhadap peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu menuju arah pendewasaan, baik melalui pendidikan formal, non formal, dan informal secara sistematis dan terprogram yang berlangsung seumur hidup.¹ Suyadi (2010) berpendapat pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu keniscayaan untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Ini dikarenakan, dalam fase perkembangan manusia (0-6 tahun) perkembangan otak anak mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa.² Maka dari itu penanaman pendidikan sejak dini memiliki perkembangan potensi yang lebih kuat dibandingkan dengan penanaman pendidikan di luar masa usia dini.

Masa usia dini yang disebut masa keemasan anak (*the golden age*) dan masa kritis dalam tahapan kehidupan, yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. *The golden age* merupakan masa dimana sangat tepat meletakkan pondasi awal dalam pengembangan potensi anak meliputi, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan kreativitas. Pendidikan sesungguhnya yaitu pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai dalam proses pengajaran dan pelatihan, karena antara nilai dengan pendidikan yang tidak bisa dipisahkan. Pendapat Sutarjo (2012), nilai adalah sesuatu yang dijunjung tinggi, yang dapat mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang.³

Menurut Dharma Kesuma (2010) dalam buku *Membangun Soft Skill Anak-anak Hebat* bahwa yang dimaksud dengan nilai adalah nilai moral dan non moral. Sejalan dengan pendapat Kasmadi (2013) Penanaman *soft skill* dan *life skill* dalam pendidikan anak usia dini memiliki prinsip yang sifatnya untuk diri sendiri maupun sosial yang meliputi pada sikap dan perilaku seperti, jujur, toleransi, disiplin, kerja sama, mandiri dan tanggung jawab. Dimana pembelajaran *life skill* adalah anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, tanggung jawab, serta memiliki disiplin diri.⁴

Dalam buku *Panduan Bagi Guru dan Orang tua Pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*, dijelaskan bahwa hasil penanaman kedisiplinan adalah

¹Abdul Kadir, dkk, *Dasar-dasar Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2012), hlm. 60.

²Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka, 2010), hlm. 8.

³Sutarjo, *Pembelajaran Nilai Karakter, Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hlm. 56.

⁴Kasmadi, *Membangun Soft Skill Anak-anak Hebat* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 106.

membuat seorang anak tertanam nilai kemandirian dalam dirinya.⁵ Oleh karena itu di antara nilai yang baik ditanamkan pada anak usia 5-6 tahun adalah nilai mandiri dan nilai disiplin atau nilai kemandirian dan nilai kedisiplinan. Sehingga sangat penting apabila sejak usia dini seorang anak sudah ditanamkan nilai kemandirian dan kedisiplinan dalam dirinya.

Berdasarkan kajian para pakar neurosains dijelaskan bahwa setiap anak yang baru dilahirkan perkembangan sel saraf pada otak mencapai 25%, sampai usia 4 tahun mengalami perkembangan 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Dalam kajian neurosain tersebut memberikan gambaran bahwa perkembangan kecerdasan/ kemampuan anak yang paling domain terjadi pada usia 0-8 tahun. Dimana para pakar pendidikan pada usia 0-8 tahun disebut usia masa keemasan anak (*the golden age*) dalam kaitannya dengan penanaman nilai-nilai karakter, maka waktu yang tepat ialah dimulai sejak anak usia dini.⁶

Bagi anak usia dini penanaman nilai-nilai karakter terutama dalam penanaman nilai kemandirian dan kedisiplinan anak, yang paling efektif ialah melalui kegiatan alat permainan edukatif. Karena memang belajarnya anak usia dini ialah bermain sambil belajar. Jadi dengan cara bermain menggunakan alat-alat permainan edukatif anak dapat dilatih, dibiasakan, dan ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Dalam konteks ini banyak alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sarana dalam penanaman nilai-nilai karakter terutama nilai kemandirian dan kedisiplinan, antara lain: balok, puzzle, bak pasir, ular naga, dan dakon.

PENANAMAN NILAI KEMANDIRIAN DAN KEDISIPLINAN

1. Definisi Kemandirian dan Kedisiplinan

Kemandirian adalah salah satu sikap kebiasaan positif. Sikap kemandirian ini juga sebagai salah satu nilai karakter dalam pembentukan kecakapan hidup sosial (*social life skill*), yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki agar anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Wahyudi Siswanto (2010) menyatakan bahwa kemandirian merupakan kecakapan hidup yang dapat membantu anak di awal usianya. Kemandirian anak umur 5-6 tahun adalah bentuk pembiasaan kepada anak agar ia mempunyai sikap mau mengusahakan sesuatu atau kesadaran dan usaha sendiri, ia tidak mudah menggantungkan kepada orang lain.⁷ Penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini

⁵Igreas Siswanti dan Sri Lestari, *Panduan Bagi Guru dan Orang tua Pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD* (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2012), hlm. 91.

⁶Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 2.

⁷Wahyudi Siswanto, *Membentuk Kecerdasan Spiritual Anak* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 52

sebagai pribadi yang mandiri memerlukan proses melalui latihan, pembiasaan, keteladanan, bimbingan yang dilakukan secara bertahap oleh orang dewasa. Semua usaha untuk membuat anak usia ini menjadi mandiri sangatlah penting agar anak dapat mencapai tahapan kedewasaan sesuai dengan usianya.

Kemandirian anak usia 5-6 tahun ini terlihat seperti anak memiliki kemampuan untuk memulai hidup mandiri seperti memakai sepatu dan baju sendiri, pergi ke kamar mandi sendiri, makan sendiri, anak sudah bermain dan bersosialisasi dengan teman, senang bermain dan mengerti bahwa permainan memiliki aturan yang mesti ditaati.⁸

Selain nilai kemandirian yang ditanamkan pada seorang anak usia dini umur 5-6 tahun juga tidak kalah urgen adalah ditanamkan nilai kedisiplinan. Novan Ardy (2013) menyebutkan bahwa disiplin adalah bagaimana cara melatih pikiran dan karakter anak secara bertahap sehingga anak memiliki kontrol diri dalam bersosialisasi dengan lingkungannya sehingga dapat diterima oleh masyarakat.⁹ Kemudian dalam *New World Dictionary* disiplin di artikan sebagai latihan untuk mengendalikan diri, karakter, atau keadaan yang tertib dan efisien. Jadi kedisiplinan anak usia dini adalah suatu pengendalian diri terhadap perilaku anak usia 0-6 tahun masuk di dalamnya rentang usia 5-6 tahun dalam perilaku sesuai dengan ketentuan yang berlaku (bisa berupa tatanan nilai, norma, dan tata tertib di rumah atau di sekolah). Jadi secara sederhana kedisiplinan anak usia 5-6 tahun adalah sikap taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun.

2. Definisi Operasional Kemandirian dan Kedisiplinan

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam tulisan ini, maka penulis perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang dimaksud judul tersebut sebagai berikut:

a. Penanaman Kemandirian dan Kedisiplinan

- 1) Penanaman yakni proses, cara, perbuatan, menanam, atau menanamkan. Istilah ini dipergunakan dalam upaya menanamkan dan menumbuhkan nilai kemandirian dan kedisiplinan bagi anak usia dini melalui: pembiasaan, latihan-latihan, keteladanan, dan sebagainya.
- 2) Nilai, kata nilai dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diartikan sebagai sifat-sifat

⁸<http://parents-guide.co/2013/03/tumbuh-kembang-anak-usia-dini-5-6-tahun> diakses pada tanggal 09 Maret 2017 pukul 10.00 Wita.

⁹Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hlm. 156.

(hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai berasal dari bahasa latin *valere* yang artinya berguna, memampukan, berdaya, berlaku, sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang.¹⁰ Nilai juga merupakan keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya.¹¹ Dalam pengembangan strategi belajar nilai, selalu menampilkan lima tahapan penyadaran nilai sesuai dengan jumlah huruf yang terkandung dalam kata nilai (*value*) yaitu:

- a) *Value Identification* (Identifikasi nilai). Pada tahapan ini, nilai yang menjadi target pembelajaran perlu diketahui oleh setiap siswa.
 - b) *Activiy* (kegiatan). Pada tahap ini siswa dibimbing untuk melakukan tindakan yang diarahkan pada penyadaran nilai yang menjadi target pembelajaran.
 - c) *Learning aids* (alat bantu belajar). Alat bantu adalah benda yang dapat memperlancar proses belajar nilai, seperti cerita, kisah atau film, dan benda-benda lainnya yang sesuai dengan topik nilai.
 - d) *Unit Interaction* (Interaksi kesatuan). Tahapan ini melanjutkan tahapan kegiatan dengan semakin memperbanyak strategi atau cara yang dapat menyadarkan anak kepada nilai.
 - e) *Evaluasi segmet* (bagian penilaian). Tahapan ini diperlukan untuk memeriksa kemajuan belajar nilai melalui penggunaan beragam teknik evaluasi.¹²
- 3) Kemandirian, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, mandiri diartikan sebagai keadaan yang dapat menjadikan individu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain.¹³ Kemandirian juga merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Jadi kemandirian anak usia 5-6 tahun terjadi jika anak yang awalnya hanya memperhatikan kebutuhan dan keinginannya sendiri dengan ketergantungan yang kuat dengan keluarga, secara berproses beralih ke tingkat kemandirian yang lebih tinggi yang ditunjukkan dengan terbentuknya kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.¹⁴

¹⁰Sutarjo, *Pembelajaran Nilai Karakter,*, hlm. 56-57.

¹¹Rohmat Mulyana. 2012. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.hlm. 9.

¹²Rohmat Mulyana, *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 105.

¹³Novan Ardy, *Manajemen Kelas (Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif)* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hlm. 9.

¹⁴Sidharto, Suryati, dan Eka Izzaty, Rita, *Pengembangan Pembiasaan Positif Sosial LifeSkill untuk*

- 4) Kedisiplinan, secara etimologi, kata disiplin berasal dari bahasa latin, yaitu *disciplian* dan *discipulus* yang berarti perintah dan murid. Jadi disiplin adalah yang diberikan oleh orang tua kepada anak atau guru kepada murid. Perintah tersebut diberikan kepada anak atau murid agar ia melakukan apa yang diinginkan oleh orang tua dan guru. *Webster's New Wordl Dictionary* mendefinisikan disiplin sebagai latihan untuk mengendalikan diri, karakter dan keadaan secara tertib dan efisien.¹⁵ Sementara itu, the Liang Gie dalam Novan Ardy (2013) mengartikan disiplin sebagai suatu keadaan tertib yang mana orang-orang yang tergabung dalam suatu organisasi tunduk pada peraturan-peraturan yang telah ada dengan senang hati. Jadi, secara sederhana kedisiplinan anak usia 5-6 tahun adalah sikap taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun.¹⁶

DEFINISI KARAKTER

Karakter adalah sebuah kebiasaan yang sudah terpatrit dalam jiwa setiap individu dan sulit untuk dihilangkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Pengertian tersebut memberikan asumsi bahwa karakter sangat erat hubungannya dengan akhlak atau budi pakerti. Artinya, karakter dapat dimaknai sebagai moral atau etika dalam bertingkah laku.

Karakter sendiri menurut etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *karasso* yang berarti cetak biru, format dasar, dan sidik seperti dalam sidik jari.¹⁷ Dalam hal ini karakter diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikuasai oleh intervensi manusia. Dengan kata lain karakter antara satu orang dengan yang lain berbeda-beda dan tidak ada yang sama seperti halnya sidik jari. Pengertian ini memberikan gambaran bahwa segala ucapan dan tindakan yang ditunjukkan oleh seseorang dalam berperilaku merupakan bentuk dari karakter. Menurut Fasli Jalal sebagaimana dikutip Fadlillah (2013) karakter ialah nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam

Anak Usia Dini (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007).hlm. 7.

¹⁵*Ibid.*, hlm. 14.

¹⁶Novan Ardy, *Manajemen Kelas.....*, hlm. 160.

¹⁷Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global* (Jakarta: Grasindo, 2011), hal. 90.

perilaku.¹⁸

Dari beberapa definis tersebut dapat dipahami bahwa karakter merupakan kepribadian yang dimiliki oleh seseorang yang telah menjadi sebuah watak atau tabiat yang sulit untuk dihilangkan, sehingga menjadi cerminan dalam berperilaku setiap hari. Karakter ini menjadikan perbedaan antara satu orang dengan yang lainnya.

1. Nilai-nilai karakter

Banyak nilai karakter yang dapat ditanamkan ke anak-anak sejak dini. Dalam pandangan pendidikan karakter di Indonesia, paling tidak ada 18 (delapan belas) nilai karakter yang dapat disisipkan dalam proses pembelajaran, Fadlillah (2013), di antaranya:¹⁹

a. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

b. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

c. Toleransi

Sikap tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

d. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

e. Kerja keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

f. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

¹⁸M. Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 21.

¹⁹*Ibid.*, hlm. 40-41.

g. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

h. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

i. Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

j. Semangat kebangsaan

Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

k. Cinta tanah air

Cara berfikir, bertindak, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

l. Menghargai prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.

m. Bersahabat atau berkomunikasi

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

n. Cinta damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

o. Gemar membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

p. Peduli lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki

kerusakan alam yang sudah terjadi.

q. Peduli sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

r. Tanggungjawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari delapan belas nilai karakter di atas merupakan nilai-nilai yang terpadu yang saling terkait satu sama lain, nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan kepada anak-anak melalui kegiatan bermain. Dalam hal ini penulis fokus pada penanaman nilai kemandirian dan kedisiplinan melalui permainan edukatif yang didalamnya ditanamkan karakter yang terintegrasi dengan bentuk permainan yang dimainkan oleh anak. Artinya dengan bermain, tanpa disadari anak-anak dapat mengenal dan mempelajari nilai-nilai karakter sesuai yang terdapat dalam permainan yang dimainkannya.

ANAK USIA DINI

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Namun adapula yang menyebutkan sampai 8 tahun. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.²⁰ Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa balita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun.²¹ Selain rentang usianya yang terbatas, anak usia dini juga memiliki karakteristik yang berbeda bila dibandingkan dengan orang dewasa. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi, suka bermain, meniru, dan berimajinasi. Tentu karakteristik ini dapat dijadikan sebagai pijakan dalam menanamkan nilai kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini tersebut.

Anak usia dini sering disebut masa keemasan (*the golden years*) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan, yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan nilai agama dan

²⁰Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

²¹Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 88.

moral, kognitif, fisik motori, bahasa, social emosional, seni dan kretivitas. Masa ini pula yang dalam psikologi perkembangan disebut “masa peka” yakni saat yang tepat anak dengan mudah mempelajari segala sesuatu. Pada masa ini, anak dengan mudah dan cepat mempelajari, mengingat dan menguasai segala sesuatu, baik hafalan, hitungan atau apapun. Oleh karena itu masa ini harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya agar anak belajar dengan efektif, karena kalau sudah terlewati/terlambat akan sukar untuk mengulanginya kembali.²²

ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. Definisi permainan edukatif

Permainan edukatif merupakan bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakuakn aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.²³ Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Permainan sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat. permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Oleh karenanya, permainan ini ragamnya sangat banyak mulai yang tradisional sampai pada yang modern. Namun demikian, untuk dapat memahami maksud permainan sebenarnya dapat diketahui melalui pengertian bermain. Karena kedua istilah tersebut merupakan satu kesatuan dan saling keterkaitan. Artinya dalam bermain selalu ada permainan dan pemain itu sendiri.

Dalam konteks ini yang sangat penting menjadi perhatian ialah mengenai pentingnya bermain bagi anak usia dini, lebih-lebih untuk menanamkan nilai-nilai karakter terutama penanaman nilai kemandirian dan kedisiplinan. Ada beberapa alasan yang menyebutkan tentang perntingnya bermain bagi anak usia dini, di antaranya:

- a. Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.
- b. Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di

²²Heri Januhari Muchtar, *Fikih Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 66-68.

²³Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 857.

lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.

- c. Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerjasama, disiplin, dll.
- d. Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- e. Menurut konsep edutainment, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

2. Macam-macam alat permainan edukatif anak usia dini

Ada banyak permainan atau alat permainan edukatif anak usia dini yang dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Alat permainan edukatif apapun dapat digunakan untuk penanaman nilai-nilai karakter. Hanya saja satu alat permainan tidak dapat mencakup seluruh aspek nilai-nilai karakter. Jadi membutuhkan banyak permainan atau alat permainan edukatif yang lain supaya dapat mencakup seluruh nilai-nilai karakter.

Dalam uraian kali ini hanya akan dibahas mengenai beberapa alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai karakter. Adapun beberapa macam permainan atau alat permainan edukatif yang dimaksud sebagai berikut:

a. Permainan Balok



Permainan Balok merupakan bentuk alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran. Alat permainan ini biasanya terbuat dari kayu yang keras dan kuat. Permainan balok model dan jenisnya sangat banyak dan beraneka ragam.

Permainan ini paling banyak di jumpai di lembaga PAUD, karena memang permainan balok sangat disukai dan digemari oleh anak. Cara memainkan dan menggunakan alat permainan balok istina yaitu dengan menyusun balok-balok tersebut

sesuai imajinasi yang ada pada diri anak. Bisa digunakan untuk membuat istana-istanaan, rumah-rumahan, atau bentuk lain yang dikehendaki. Jadi alat permainan ini dapat dimainkan dengan berbagai cara. Alat permainan balok istana mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak, di antaranya: untuk menstimulasi motorik halus anak, imajinasi, kreativitas, daya konsentrasi, mengenal warna dan berbagai macam bentuk geometri.

Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan balok antara lain: religiusitas, kreativitas, rasa ingin tahu, kerja keras, disiplin, mandiri, dan bertanggungjawab. Religius diperoleh pada saat memulai dan mengakhiri bermain balok yaitu dengan membaca do'a. Kreativitas diperoleh pada saat bermain menyusun balok. Ketika penyusunan balok ini anak-anak secara tidak langsung mempunyai rasa ingin tahu, kerja keras, disiplin, mandiri, dan melakukannya dengan penuh tanggung jawab.

b. Permainan Puzzle



Permainan Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Bisa pula dibuat dari bahan kertas dan plastik. Permainan puzzle jumlah dan modelnya sangat banyak serta beraneka ragam.

Permainan ini dapat dibawa ke mana saja, karena sangat ringan dan mudah untuk dibongkar pasang. Cara menggunakan alat permainan ini ialah anak-anak tinggal memasang potongan-potongan puzzle ke dalam lubang puzzle yang tersedia sesuai dengan gambar atau bentuk yang diinginkan. Manfaat dari bermain puzzle ialah anak dapat mengenal berbagai bentuk, melatih konsentrasi, ketelitian, dan kreativitas.

Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan ini ialah nilai religiusitas, kreativitas, kemandirian, kerja keras, dan kedisiplinan. Semua nilai-nilai karakter tersebut didapatkan pada saat anak bermain puzzle, mulai dari awal bermain sampai selesai permainan tersebut.

b. Permainan Bak Pasir



Permainan Bak pasir merupakan alat permainan edukatif outdoor yang terbuat dari papan yang dibentuk menyerupai bak, kemudian di dalamnya diisi dengan pasir sampai penuh. Untuk pasir yang digunakan sebaiknya menggunakan pasir yang halus dan lembut yang dapat diambil dari pantai laut, lebih-lebih berupa pasir putih.

Alat permainan bak pasir ini adalah kategori alat bermain bebas. Jadi dalam penggunaannya pun anak bebas berkreaitivitas sesuai imajinasinya. Artinya anak bermain di atas pasir tersebut, kemudia membuat apapun yang menjadi kesukaannya, seperti rumah-rumahan, istana, mebuat hewan-hewan, dan miniatur lainnya. Adapun manfaat dari kegiatan bermain bak pasir adalah dapat membantu mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi anak. Selain itu, dapat melatih motorik halus anak dan menambah kekuatan kognitif anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan bak pasir ialah nilai religusitas, kemandirian, rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, peduli lingkungan, disiplin dan rasa tanggung jawab.

d. Permainan Ular Naga



Permainan Ular Naga merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak yang membentuk seperti ular memanjang dan ada dua orang yang bertugas sebagai mulut ular naga. Kemudian teman-teman yang lain berjalan melewati atau memasuki mulut ular naga tersebut dan yang paling terakhir sendiri ditangkap, selanjutnya diminta memilih ikut kelompok yang mana.

Permainan ini dikatakan selesai apabila semuanya telah tertangkap. Sedangkan pemenangnya ditentukan melalui jumlah anggota yang mengikuti salah satu kelompok. Permainan ini sangat bermanfaat untuk melatih sosial emosional, kerjasama, dan fisik motorik anak usia dini. Permainan ini lebih menekankan pada kesenangan atau keceriaan. Biasanya dimainkan oleh anak-anak pada waktu sore hari atau malam hari pada saat bulan purnama.

Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan ular naga yaitu religiusitas, jujur, disiplin, bersahabat, peduli sosial, dan tanggungjawab. Nilai-nilai tersebut diperoleh anak pada saat melakukan kegiatan bermainnya. Dari beberapa jenis permainan edukatif anak usia dini tersebut, masih terdapat bentuk permainan edukatif lain yang dapat dijadikan sebagai wahana menanamkan nilai-nilai karakter. Yang terpenting di sini ialah bagaimana peran pendidik maupun orang tua dalam memberikan dan memilihkan mainan yang tepat dan bernilai edukatif, sehingga meskipun anak bermain namun tetap mendapatkan banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

Adapun nilai kemandirian yang sudah terlihat terutama pada masing-masing permainan di atas adalah anak sudah dapat mandiri dalam hal pergi ke kamar mandi sendiri, mandiri saat bermain, mandiri saat membawa bekal makanan sendiri tidak boleh jajan di sekolah, mandiri saat mengerjakan tugas, mandiri dengan tidak ditunggu saat ke sekolah, mandiri saat mengambil mainan, mandiri saat makan, mandiri saat memakai sepatu, mandiri dalam mengembalikan barang yang diambil kepada tempatnya, mandiri ketika membereskan perlengkapan barang bawaan dan sebagainya.

Untuk nilai kedisiplinan yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari adalah anak sudah dapat menaati peraturan tata tertib sekolah seperti berangkat tepat waktu tidak terlambat, disiplin dalam merapikan tempat bermain, disiplin dalam merapikan tempat belajar, disiplin dalam memakai pakaian seragam sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, disiplin membuang sampah pada tempatnya, disiplin saat merapikan sandal pada tempatnya, disiplin saat murajaah hafalan surah Al Qur'an, hadist, doa sehari-hari dan kosa kata bahasa arab, disiplin saat mempraktikkan tata cara shalat, disiplin saat makan pada jam istirahat, dan disiplin saat mengikuti pelajaran dan sebagainya.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa Dalam penanaman karakter kemandirian dan kedisiplinan dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Dalam penanaman nilai kemandirian dan kedisiplinan berbasis karakter tersebut dapat dilakukan melalui bentuk-bentuk permainan edukatif. Adapun beberapa bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan untuk penanaman nilai-nilai karakter antara lain: permainan balok, puzzle, bak pasir, dan ular naga. Kemudian nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan meliputi: nilai religiusitas, kreativitas, kejujuran, kerjasama, kedisiplinan, kemandirian, peduli lingkungan dan sosial, serta sikap tanggung jawab. Dalam penanaman karakter kemandirian dan kedisiplinan bagi anak usia dini (5-6) tahun, anak sudah mampu mandiri dan disiplin pada setiap kegiatan yang dilakukan seperti, mandiri dan disiplin ketika berangkat sekolah seperti anak sudah mampu dengan tidak di tunggu oleh orang tua, mandiri dan disiplin ketika masuk kelas seperti sebelum anak masuk kelas meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya, mandiri dan disiplin ketika kegiatan pagi ceria seperti disiplin dan mandiri saat mengikuti permainan, mandiri dan disiplin ketika kegiatan di sentra ibadah yang meliputi hafalan doa harian, hadist-hadist Rasulullah, hafalan surah dalam Al-Qur'an, praktek wudhu tayamum, shalat dhuha berjamaah, kegiatan *life skill* setiap di akhir tema pembelajaran seperti melipat selimut sendiri, memasang tali sepatu sendiri dan melipat peralatan shalat, mandiri dan disiplin ketika kegiatan belajar mengajar di sentra balok, peran maupun di sentra persiapan, mandiri dan disiplin ketika istirahat yang seperti cuci tangan, makan dan membuang sampah sendiri, dan mandiri dan disiplin saat pulang sekolah seperti sebelum pulang anak-anak berdoa selesai belajar, doa keluar rumah, doa naik kendaraan dan merapikan barang bawaan yang dibawa kemudian bergantian berjabat tangan dengan guru sebelum pulang. Adapun metode yang di gunakan dalam menanamkan nilai kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini adalah metode nasehat, metode diskusi, metode keteladanan, metode pembiasaan, metode *tasywiq (teaching and motivate)*, dan metode mendidik melalui kisah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Adil Fathi. 2005. *Pahami Anak Anda Akan Sukses Mendidiknya*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Ardy Wiyani, Novan. 2012. *Format PAUD*. Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ardy Wiyani, Novan. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Ardy Wiyani, Novan. 2013. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Ardy Wiyani, Novan. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ardy, Novan. 2013. *Manajemen Kelas* (Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif). Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- H. E. Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/perkembangan-seni-anak-usia-0-6-tahun.html?m=1> di akses pada tanggal 10 Maret 2017 pukul 20.00 WITA.
- <http://www.parentsguide.co/2013/03/tumbuh-kembang-anak-usia-5-6tahun.html?m=1> di akses pada tanggal 08 Maret 2017 pukul 10.00 WITA.
- <http://www.rumahinspirasi.com> tentang Konsep Pengembangan PAUD Non Formal, Pusat Kurikulum Diknas, 2007 di akses pada tanggal 08 Maret 2017 pukul 12.00 WITA.
- [http://pgpaud.blogspot.co.id/2011/02/pengembangan-moral dan nilai-nilai.html?m=1](http://pgpaud.blogspot.co.id/2011/02/pengembangan-moral-dan-nilai-nilai.html?m=1) diakses pada tanggal 08 Maret 2017 pukul 12.00 WITA.
- Igreas Siswanti dan Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Guru dan Orang tua Pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Januhari Muchtar, Heri. 2005. *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Kadir Abdul,dkk 2012. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Edisi III. Depdiknas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kasmadi. 2013. *Membangun Soft Skill Anak-anak Hebat*. Bandung: Alfabeta.
- Koesoema, Doni. 2011. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- M. Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Fadlillah & Lilif Muallifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohmat, Mulyana. 2012. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdakarya. Eka Prihatin. 2011. *Manajemen Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

- Sidharto, Suryati. dan Eka Izzaty, Rita. 2007. *Pengembangan Pembiasaan Positif Sosial LifeSkill untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Siswanto, Wahyudi. 2010. *Membentuk Kecerdasan Spiritual Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter, Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.