

PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN-PERMAINAN EDUKATIF

M. FADLILLAH

PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo

Email: fadly_ok@yahoo.co.id

ABSTRAK

Karakter merupakan suatu sikap yang sudah terpatrit dalam diri seseorang dan telah menjadi kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dijadikan sebagai tolak ukur antara kebaikan maupun keburukan. Kebaikan dapat terwujud apabila ditanamkan nilai-nilai karakter terpuji. Sebaliknya dapat berakibat keburukan apabila yang ditanamkan nilai-nilai karakter tercela. Oleh karenanya, penanaman nilai-nilai karakter terpuji sangat dianjurkan, bahkan diwajibkan supaya dapat menghasilkan kepribadian yang prima dan berakhlakul karimah. Penanaman nilai-nilai karakter yang paling tepat dan efektif untuk anak usia dini ialah dengan menggunakan permainan-permainan edukatif. sebab dunianya anak adalah bermain, dan bermainnya anak merupakan aktivitas belajar anak. Melalui permainan-permainan edukatif anak dapat bermain sambil belajar dalam rangka mengembangkan potensi dan menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak usia dini, meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab.

Kata kunci: karakter, permainan-permainan edukatif, anak usia dini.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bentuk pendidikan yang wajib dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Pendidikan ini mengajarkan kepada anak untuk berbuat dan membiasakan diri berbuat kebajikan. Pendidikan karakter menjadi sangat penting karena selama ini banyak anak yang memiliki sikap jauh dari nilai-nilai karakter terpuji. Ada anak yang suka berbohong, bermalas-malasan, tidak kreatif, serta tidak peduli sosial dan lingkungan. Bahkan terdapat anak yang melakukan tindakan kriminalitas yang dapat merugikan orang lain maupun dirinya sendiri. Selain itu, sikap yang tidak mencerminkan karakter ialah mengutamakan kepentingan pribadi dibandingkan kepentingan bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus terus ditanamkan ke anak-anak.

Dalam kaitannya dengan penanaman nilai-nilai karakter, maka waktu yang tepat ialah dimulai sejak anak usia dini. Karena anak usia dini merupakan masa-masa awal perkembangan yang tepat untuk diberikan pendidikan. Para pakar pendidikan menyebut usia ini sebagai masa-masa keemasan anak (*the golden age*). Dalam kajian neurosains disebutkan 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 (Mulyasa, 2012: 2). Kajian neurosains tersebut memberikan gambaran bahwa perkembangan kecerdasan anak yang paling dominan terjadi pada usia 0 – 8 tahun. Oleh karenanya, masa-masa tersebut harus dimanfaatkan dan dioptimalkan sebaik-baiknya untuk penanaman nilai-nilai karakter anak usia dini.

Bagi anak usia dini penanaman nilai-nilai karakter yang paling efektif ialah melalui kegiatan permainan-permainan edukatif. Karena memang belajarnya anak usia dini ialah melalui bermain. 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, antara lain: balok, puzzle, bak pasir, ular naga, dan dakon.

2. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini

2.1 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 pekerti. 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 (Doni Koesoema, 2011:90). 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. Pendapat lain menyebutkan bahwa karakter erat hubungannya dengan *personality* atau kepribadian seseorang (Zubaedi, 2011:12). 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 (2013:21) 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 perilaku. 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.

2.2 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, 2013:40-41), di antaranya:

- **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.
- **Jujur**
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- **Toleransi**
Sikap tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- **Disiplin**

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

- Kerja keras
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- Kreatif
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- Demokratis
Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
- Semangat kebangsaan
Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 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.
- Menghargai prestasi
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
- Bersahabat atau berkomunikasi
Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- Cinta damai
Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- Gemar membaca
Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- 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.
- Peduli sosial
Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 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.

Delapan belas nilai karakter tersebut dapat ditanamkan kepada anak-anak melalui kegiatan bermain. Segala bentuk permainan yang dimainkan oleh anak, hendaknya dapat dimasukkan nilai-nilai karakter di dalamnya. Artinya dengan bermain, tanpa disadari anak-anak dapat mengenal dan mempelajari nilai-nilai karakter sesuai yang terdapat dalam permainan yang dimainkannya.

2.3 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. Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun (Mansur, 2009:88).

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-nilai karakter pada anak usia dini tersebut.

3. Permainan Edukatif untuk Pendidikan Karakter

3.1 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: 857) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakuakn aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. 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. Ada beberapa alasan yang menyebutkan tentang perntingnya bermain bagi anak usia dini, di antaranya:

- Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.
- Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.
- Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerjasama, disiplin, dll.
- Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.

- 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.

3.2 Macam-macam 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:

1) 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 sangat cocok digunakan untuk anak usia 2 sampai 4 tahun. 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 tanggungjawab.

2) 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.

Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 2 sampai 4 tahun.

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 tanggungjawab. Semua nilai-nilai karakter tersebut didapatkan pada saat anak bermain puzzle, mulai dari awal bermain sampai selesai permainan tersebut.

3) 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 berkreativitas sesuai imajinasinya. Artinya anak bermain di atas pasir tersebut, kemudian membuat apapun yang menjadi kesukaannya, seperti rumah-rumahan, istana, membuat 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 religiusitas, kemandirian, rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, peduli lingkungan, dan rasa tanggungjawab.

4) 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.

4. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa nilai-nilai karakter dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Dalam penanaman nilai-nilai 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 tanggungjawab.

Daftar pustaka

- 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.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter; Konsep dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.