

# **MENGOPTIMALKAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN PERMAINAN MEDIA BUTIRAN TEMPURUNG KELAPA**



Oleh :

**SITI AISAH, S.Pd.AUD**

**TK NEGERI PEMBINA 3 KUALA TUNGKAL**

**KABUPATEN TANJUNG JABUNG BARAT – PROVINSI JAMBI**

**TAHUN 2016**

# MENGOPTIMALKAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN PERMAINAN MEDIA BUTIRAN TEMPURUNG KELAPA

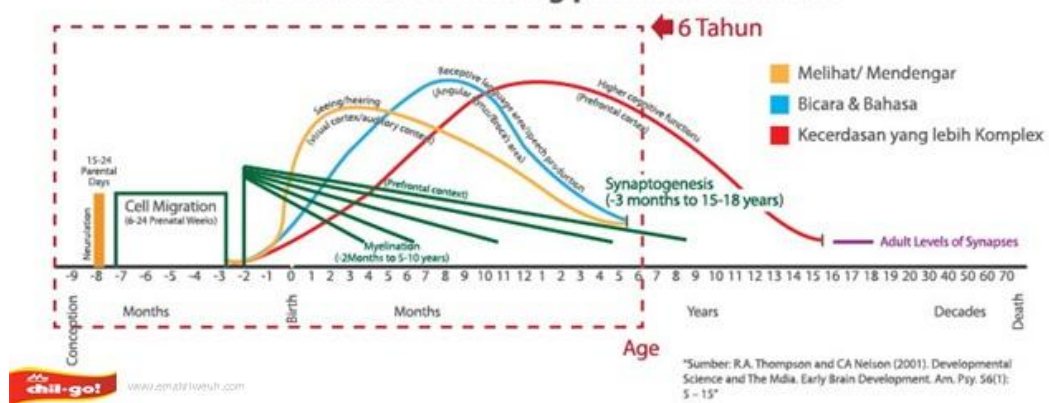
## A. PENGANTAR

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang penting dalam membangun SDM bangsa yang unggul. Di Indonesia hingga sekarang sudah banyak wacana-wacana dan buku-buku tentang pendidikan karakter, tetapi hasilnya belum maksimal. Permasalahan – permasalahan moral yang dihadapi bangsa ini masih sangat kompleks dimulai dari para pemimpin hingga masyarakat seluruhnya.

Permasalahan moral generasi sekarang merupakan akumulasi dari kesalahan pendidikan masa lalu yang kurang menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajarannya. Pendidikan hanya mengejar kemampuan intelktual saja, sehingga menghasilkan manusia yang pintar tapi tidak baik. Pada dasarnya manusia pintar tapi tidak baik itu merupakan suatu bahaya karena mempunyai kesempatan untuk berbuat kecurangan. Maka untuk generasi sekarang dan generasi yang akan datang manusia Indonesia harus menjadi manusia yang pandai dan juga baik.

Untuk menciptakan peradaban bangsa yang dicita-citakan tersebut, maka diperlukan pengoptimalan pendidikan karakter. Salah satunya dengan cara mengoptimalkan penanaman nilai-nilai luhur di dalam dunia pendidikan khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

**Grafik tumbuh kembang periode emas anak**



Dari gambar Grafik di atas, jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu pada usia 3 sampai 6 tahun yang otak anak berkembang sekitar 80 persen, atau dikenal sebagai masa emas tumbuh kembang anak. Pada masa ini, menurut Psikolog Anak Desni Yuniarni, informasi seperti apapun akan diserap anak tanpa melihat baik atau buruknya. Informasi ini nantinya akan menjadi fondasi pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif mereka.

Pada masa emas pertumbuhan ini, anak usia dini (aud) memiliki berbagai potensi dasar pendidikan karakter yang perlu dikembangkan. Pengembangan potensi dasar pendidikan karakter ini merupakan dasar pondasi bagi anak untuk dapat menempuh kehidupan selanjutnya dengan lebih baik, dan tumbuh sebagai manusia dewasa seutuhnya.

Namun, Karena usianya yang masih sangat muda, mereka masih mempunyai ketergantungan yang kuat pada orang dewasa di sekelilingnya. Dalam hal ini, peran pendidik/guru dalam pengembangan potensi dasar pendidikan karakter menjadi sangat penting. Jika pendidikan karakter yang diberikan dengan cara yang tidak tepat, maka dampak negatifnya akan terus terbawa sampai si anak dewasa.

Lebih jauh, penelitian seorang ahli perkembangan dan perilaku anak asal AS, Berry Brazelton, menunjukkan bahwa tahun pertama adalah masa krusial kehidupan anak. Masa ini, ujarnya, menentukan apakah ketika beranjak dewasa ia mampu menghadapi tantangan, memiliki semangat belajar tinggi, dan berhasil dalam pekerjaan.

Keberhasilan karir seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh nilai rapor sekolah saja. Namun, hal ini juga ditentukan dari kemampuan soft skill, yaitu kemampuan berkomunikasi, kerja sama, menyelesaikan masalah, toleransi, dan sejenisnya.

## B. MASALAH PADA ANAK USIA DINI

Beberapa permasalahan yang biasa dihadapi Anak Usia Dini (AUD) menurut teori dan penelitian Daniel Goleman tentang kecerdasan emosi (Emotional Intelligence/EQ), mengingatkan bahwa keberhasilan hidup manusia tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual (IQ) seperti yang dipahami sebelumnya, tetapi justru ditentukan oleh emotional intelligence. Kecerdasan emosi ini sangat terkait dengan belahan otak kanan.



*(presentase hasil penelitian)*

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa : Keberhasilan seseorang di masyarakat sebagian besar (80%) ditentukan oleh kecerdasan emosi (EQ).

Sehingga anak yang kurang dalam pemenuhan kebutuhan perkembangan emosi senantiasa akan mengalami gangguan emosi dan perilaku seperti, agresif secara verbal dan/atau fisik yang bisa membahayakan dirinya atau orang lain, menarik diri atau tidak percaya diri, pencemas dan juga bisa

hiperaktif, yang mengakibatkan kurang perhatian dalam kegiatan disekolah secara optimal dan selalu menunjukkan skala rendah dalam pencapaian program pembelajaran yang telah ditargetkan. Perkembangan emosi yang dibutuhkan anak usia dini meliputi segala bentuk hubungan yang erat, hangat dan menimbulkan rasa aman serta percaya diri sebagai dasar dari perkembangan selanjutnya, yang ini mutlak perlu diperhatikan sejak dini.

Reynold (1987) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menyebabkan permasalahan tersebut terjadi, diantaranya adalah :

1. Latar belakang keluarga yang kasar, di mana kebiasaan di dalam keluarga selalu menggunakan cara-cara kasar dalam menyelesaikan masalah, seperti mencaci, menendang, atau memukul dan lain sebagainya.
2. Perasaan cemburu yang berlebihan dan tidak ditangani dengan baik, tatkala anak tersebut disaingi oleh hal lain.
3. Situasi baru dimana anak belum siap dalam menghadapinya dan tidak menemukan pasangan (teman) yang cocok untuk menemaninya.
4. Mendapat gertakan, gangguan dan ketidak ramahan dari anak lain.

### **C. PEMBAHASAN DAN SOLUSI DARI MASALAH**

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya pendidikan karakter yang tepat melalui metode yang bisa menyenangkan bagi anak usia dini (aud), yaitu dengan metode bermain sosial.

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peran yang cukup besar dalam mengoptimalkan pendidikan karakter, dengan bermain anak dapat mengembangkan pendidikan karakter bersosialisasi, berkomunikasi,

berorganisasi, menghargai perbedaan orang lain, dan dapat berkompromi untuk dapat menentukan keputusan.

Selain itu bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak. Di samping itu, bermain juga mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti tolong-menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggung jawab. Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi.

Untuk lebih mengoptimalkan pendidikan karakter melalui pendekatan bermain, perlu adanya metode permainan yang fun (*menyenangkan*). Dave Meier, dalam *The Accelerated Learning Handbook*, mengatakan kata fun itu dalam kata-kata menarik berikut ini : menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri si pembelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting daripada segala teknik atau metode atau medium yang mungkin anda pilih untuk digunakan.

Riset-riset otak mutakhir menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan Learning dan Brain. Misalnya, Peter Kline, dalam *The Everyday Genius* mengatakan bahwa proses belajar akan berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang fun. “Bapak Accelerated Learning” asal Bulgaria, Georgi Lazanov. Lazanov merumuskan pandangan ini dalam istilah “membangun sugesti positif”. Proses pemercepatan belajar akan bisa dicapai apabila kondisi kelas

menyenangkan. Salah satu cara praktis membangun suasana kelas yang menyenangkan.

Kemudian dibutuhkan pula media bermain untuk lebih mengoptimalkan pendidikan karakter. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sbb :

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII		Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen

IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah :

- a. bermaksud mendemosntrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media;
- b. merasa sudah akrab dengan media tersebut,
- c. ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; dan
- d. merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connell (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah "If The Medium Fits, Use It!"

Melihat melimpahnya hasil komoditas daerah Kabupaten Tanjung Jabung Barat salah satunya berupa kelapa, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik, yaitu bagian tempurung kelapa. Saya pun berkreasi untuk dapat menggunakan tempurung kelapa tersebut sebagai media pembelajaran bagi anak.

Material tempurung kelapa yang kuat, tahan air, tidak mudah pecah atau belah dan dapat bertahan lama tanpa rusak, cocok sebagai media bermain anak. Tempurung kelapa biasanya hanya dibuat sebagai kerajinan tangan berupa asbak, pajangan dan lain-lain, atau pada Alat Permainan Edukatif (APE) hanya dibuat sebagai engrang. Pada kali ini tempurung kelapa kita manfaatkan untuk dibuat lingkaran-lingkaran kecil.



Tempurung Kelapa yang masih bulat di cetak menyerupai kancing, dengan menggunakan mesin gerinda dan bubut, yang penulis sengaja pesan kepada pengrajin mebel kayu. kemudian setelah berbentuk lingkaran-lingkaran kecil, tempurung kelapa tersebut di beri perekat pada satu sisinya.



( gambar ilustrasi )

Kemudian dipersiapkan papan triplek yang di lapiisi karpet atau kain flannel untuk media menempelkan butiran tempurung tersebut.



( gambar ilustrasi )

Permainan di mulai dengan memberikan penjelasan tata cara bermain kepada anak, yaitu untuk menyusun butiran tempurung menjadi sebuah bentuk, baik itu berupa huruf, angka, atau sesuai imajinasi anak, pada papan flannel yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Permainan bisa dilakukan perorangan, untuk lebih mengoptimalkan pendidikan karakter berupa percaya diri, mandiri, mampu menyelesaikan masalah sendiri dan lain-lain. Ataupun berkelompok untuk lebih mengoptimalkan pendidikan karakter berupa kerjasama, kepemimpinan, saling menghargai, dan bertanggung jawab.



#### **D. KESIMPULAN**

Dengan metode pendekatan bermain melalui penerapan media permainan tempurung kelapa seperti ini, banyak pendidikan karakter yang dapat dioptimalkan. Seperti percaya diri, mandiri, mampu menyelesaikan masalah sendiri, kerjasama, kepemimpinan, saling menghargai, dan bertanggung jawab.

Karena diajarkan dengan riang gembira melalui metode pendekatan bermain, maka anak pun tidak akan merasakan dirinya sedang belajar. Sehingga anak usia dini dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi dewasa yang memiliki sifat-sifat terbaik, sehingga dengan mudah menggapai kesuksesan seperti yang banyak orang tua harapkan.

Semoga metode pendekatan bermain melalui penerapan media permainan tempurung kelapa seperti ini, menjadi sebuah inspirasi baru dalam mengoptimalkan pembelajaran pendidikan karakter bagi anak usia dini. Dan besar harapan agar dapat diaplikasikan oleh guru lain, baik guru PAUD lokal yang ada di Kabupaten Tanjung Jabung Barat maupun guru PAUD yang ada di Indonesia seluruhnya.

## REFERENSI / DAFTAR PUSTAKA

Putri, Anggiany, Adhis., (2015). *PAUD untuk Semua Memaksimalkan Golden Age Anak-Anak Indonesia*. Tersedia pada <http://edukasi.kompas.com/read/2015/09/01/13424401>. Diakses pada Tanggal 10 Nopember 2016.

Mavianti, Ktut, Ni., (2011). *Masalah Perkembangan Anak Usia Dini*. Tersedia pada <https://www.ibudanbalita.com/forum/diskusi>. Diakses pada Tanggal 10 Nopember 2016.

Rahmawati, Indah., (2009). *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Tersedia pada <https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09>. Diakses pada Tanggal 10 Nopember 2016.

Null., (2014). Pengertian manfaat jenis dan pemilihan Media Pembelajaran. Tersedia pada <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>. Diakses pada Tanggal 10 Nopember 2016.

Nugraha, Ali. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Gunarti, Winda. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kemdiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Balitbang Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud RI

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

N a m a : Siti Aisah, S.Pd.AUD

NIP / NUPTK : 75447556 5630 0013

Tempat, Tanggal Lahir : Teluk Nilau, 12 Desember 1977

Alamat : Jl. Panglima H.Saman No.110 RT.10  
Kel.Tungkal III Kec.Tungkal Ilir Kab.Tanjung  
Jabung Barat

MENYATAKAN dengan sesungguhnya bahwa,

1. Karya tulis (artikel) yang saya ikutkan pada lomba Simposium Guru dan Tenaga Kependidikan yang diselenggarakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2016 adalah asli karya saya.
2. Penulisan karya tulis (artikel) ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri.
3. Karya tulis (artikel) ini belum pernah menjadi juara 1, 2 ataupun 3 pada lomba serupa dan atau sejenis baik pada tingkat Kabupaten, Profinsi, regional, maupun tingkat nasional.
4. Apabila dikemudian hari ternyata di temukan fakta pelanggaran pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi dari penyelenggara.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun.

Kuala Tungkal, 17 Nopember 2016

Menyatakan,  
  
Siti AISAH, S.Pd.AUD