

**UPAYA PENANAMAN NILAI-NILAI INTEGRITAS DALAM
MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN KARJUR (KARDUS JUJUR)
DI TK. DEDIKASI EDUKASI KUALIVA PADANG**

**Karya Tulis
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mengikuti Simposium Guru
dan Tenaga Kependidikan Tahun 2016**



Oleh :
Yayuk Rahayu, S.Pd
NUPTK: 8251756659300003
TK Dedikasi Edukasi Kualiva

Kecamatan Padang Barat
Sumatera Barat

HALAMAN PENGESAHAN

**Upaya Penanaman Nilai -Nilai Integritas Dalam Membangun Karakter
Anak Usia Dini Melalui Permainan Karjur (Kardus Jujur) Di TK
Dedikasi Edukasi Kualiva Padang**

Disusun untuk memenuhi syarat mengikuti Simposium Guru dan
Tenaga Kependidikan Tahun 2016 yang diselenggarakan
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan .

Disusun Oleh :

Yayuk Rahayu,S.Pd

Kepala TK DEK



Yenni Zuhendrita, S.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yayuk Rahayu,S.Pd

Lembaga :TK DEK (Dedikasi Edukasi Kualiva)

Kecamatan :Padang Utara

Kota : Padang

Menyatakan bahwa karya ini adalah karya asli yang belum pernah dilombakan dimanapun.

Padang, November 2016



Yayuk Rahayu, S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini yang berjudul “Upaya Penanaman Nilai-Nilai Integritas Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Karjur (Kardus Jujur) Di TK Dedukasi Edukasi Kualiva (DEK).

Karya Tulis ini di susun untuk memenuhi syarat mengikuti Simposium Guru dan Tenaga Kependidikan Tahun 2016.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang ikut mensupport dalam mengikuti kegiatan Simposium ini.

Penulis sangat berharap masukan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar karya tulis ini lebih baik lagi dan semoga karya ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Amin.

DAFTAR ISI

JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....1-3

BAB II PEMBAHASAN 4-11

BAB III KESIMPULAN DAN HARAPAN..... 12

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkata yang sebenarnya dan bertindak benar adalah refleksi utama kejujuran. Manusia memerlukan rasa “percaya “ kepada manusia lain agar harmoni bisa terwujud dalam kehidupan sosial. Kejujuran menjadi tumpuan dari rasa percaya ini. Sikap dan rasa percaya (trust) perlu ditumbuhkan pada anak-anak sejak dini dalam pengasuhan. Dengan tumbuhnya rasa percaya, maka jujurpun bisa berkembang dalam sikap hidupnya. Pendidikan berupaya mendorong anak didik berani menghadapi problematika kehidupan. Rasa percaya dan sikap jujur sulit tumbuh pada anak-anak yang sering dihadapkan pada kecurangan, perkataan bohong, atau pengkhianatan dari orang dewasa disekitarnya, terutama dari orang tuanya. Anak-anak yang tumbuh menyaksikan kecurangan-kecurangan cenderung membentuk persepsi yang salah tentang nilai moral. Hal ini lama-lama bisa mengakibatkan bergesernya nilai-nilai didalam dirinya. Tidak jarang kita melihat orang dewasa yang berbuat curang persis di depan anak-anak, misalnya menerobos lampu merah. Apabila anak-anak tidak bisa mengenali batas antara kecurangan dan kejujuran, mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang pragmatis dan mudah mendapat pengaruh negatif.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi sedemikian penting, karena pendidikan manusia pada lima tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Melihat demikian penting tugas guru PAUD, maka sudah seharusnya setiap guru menyadari atau disadarkan akan tugas utamanya : mendidik dan mengasuh anak usia dini. Sangat perlu guru PAUD membekali dan dibekali kecakapan sebagai pendidik. Dengan demikian, guru dapat melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik, optimal dan maksimal. Makalah ini bertujuan mengajak para calon guru

memahami hakikat permainan dan kreativitas pada AUD, bentuk kreativitas mereka, manfaat, dan ciri kreativitas pada AUD. Kebermaknaannya terletak pada bagaimana guru meyakini bahwa hakikatnya semua anak kreatif dan menjadi tugas guru untuk menjaga dan mengembangkannya. Semoga makalah ini bermanfaat. Semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal.

Penanaman nilai-nilai karakter antara lain jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, mandiri, adil, berani dan peduli pada usia PAUD dilakukan dengan cara bermain. Peran seorang pendidik atau guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dalam melakukan tindakan-tindakan yang positif dalam membentuk karakter anak. Untuk menunjang kegiatan bermain anak hendak seorang guru atau pendidik membuat alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dan usia perkembangannya. Melalui bermain dengan menggunakan alat permainan kita dapat menanamkan nilai-nilai integritas pada anak sejak dini.

Pendidikan usia dini adalah fase yang penting untuk menginternalisasi nilai-nilai kejujuran dalam kehidupan anak. Pengetahuan dan pengajaran yang diterima anak di masa awal kehidupannya akan disimpan dan direkam anak dan akan mempengaruhi kepribadiannya hingga beranjak dewasa.

B. Permasalahan

Pentingnya menumbuhkan nilai-nilai integritas pada diri anak sejak usia dini karena kejujuran itu penting .

Dengan sangat pentingnya nilai-nilai integritas ditumbuhkan pada anak usia melalui bermain , sementara tersedianya permainan yang menanamkan nilai integritas masih sedikit perlu banyak inovasi dan pembarua

BAB II

PEMBAHASAN

1. Pengertian Permainan Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra

sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

2. Penerapan Kejujuran

Untuk mengajarkan apa arti kejujuran pada anak usia dini, guru dapat memulainya dengan permainan yang sifatnya menanamkan nilai-nilai integritas. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford “pemikiran berbeda” (*divergent thinking*).

Nilai- nilai integritas yang di tanamkan :

1. Jujur
2. Disiplin
3. Tanggung Jawab
4. Kerja Keras
5. Sederhana
6. Mandiri
7. Adil
8. Berani
9. Peduli

Kejujuran itu penting karena kejujuran menumbuhkan kepercayaan. Anak yang jujur akan tumbuh menjadi anak yang percaya diri, dapat dipercaya dan bahagia. Berkata jujur berarti tidak berbohong tentang perkataan atau perbuatan orang lain. Membicarakan sesuatu hal yang tidak benar tentang orang lain pasti akan menyakiti hatinya. Berkata jujur berarti mengakui kesalahan yang dilakukan dengan sengaja ataupun tidak. Anak yang jujur adalah anak yang tidak takut menerima akibat dari perbuatan yang dilakukannya.

Jujur dalam perbuatan adalah berbuat yang benar, tidak melanggar peraturan dan tidak berbuat curang, tidak mengambil barang yang bukan

miliknya,tidak melakukan perbuatan yang salah untuk mencapai suatu tujuan.Kejujuran adalah dasar bagi karakter baik

3.Pembuatan Permainan Integritas

Dalam membuat sebuah permainan tentang penanaman nilai integritas kita harus mengetahui indikator serta keterkaitan dengan karakter lainnya.

Permainan yang akan ditampilkan dalam artikel ini adalah dengan judul Karjur (Kardus Kejujuran).

Alat dan Bahan :

1. Kardus bekas
2. Karton /tatakan kertas
3. Lem
4. Kain flanel
5. Tali

Cara membuatnya :

- 1.Kardus di lapiasi kain flanel 2 warna
- 2.Buat kartu dari gambar yang menanamkan nilai integritas
- 3.Buat kartu bonus bertuliskan berani jujur
- 4.Kardus dilubangi untuk anak memasang tali
- 5.Buat bentuk kubus untuk dadu
- 6.Buat gambar jempol ke atas dan jempol ke bawah

Cara Bermain Alat Permainan Karjur :

1. Permainan untuk 2 orang
2. Anak mendapat kartu jempol keatas dan ke bawah masing lima, dan tali
3. Kartu integritas letakkan di dalam kardus
4. Anak yang mendapat giliran pertama mendapat kesempatan melempar dadu pertama kali.
5. Jika dadunya keluar 2, maka anak berhak memasang tali sebanyak 2 lobang.

6. Anak selanjutnya mengambil kartu integritas dan anak lainnya menebak dengan melatakkkan gambar jempol.
7. Jempol kebawah berarti tindakan anak dalam gambar benar. Jempol ke bawah berarti tindakan dalam gambar salah.
8. Jika tebakan benar anak akan mendapat bintang. kalau salah tali sepatu pada lubang akan berkurang .
9. Jika anak mendapat dadu 6 makan akan akan mendapat kartu bonus, bertuliskan “berani jujur hebat”.
10. Anak yang mendapatkan kartu bonus maka dia berhak memasukkan tali pada satu lobang dan mendapat bonus bintang.
11. Permainan selesai jika anak selesai memasukkan tali pada setiap lobang.
12. Anak akan menghitung bintangnya masing -masing sebagai bonus.
13. Jika yang kalah ternyata bintangnya lebih banyak karena tebakannya benar maka nilainya seri.

No	Indikator Kejujuran	Keterkaitan dengan karakter lainnya				
		Jujur	Tanggung Jawab	Berani	Peduli	Disiplin
1	Membedakan antara barang sendiri dan milik bersama					
2	Meminta izin saat akan meminjam barang orang lain					
3	Mengatakan sesuatu yang benar-benar terjadi					

4	Mengakui Kesalahan					
5	Meminta maaf bila berbuat salah dan memaafkan teman yang bersalah					
6	Tidak menukar barang milik orang lain tanpa izin					
7	Tidak berbuat curang					

Gambar Alat Permainan Integritas dengan judul Karjur :





BAB III

KESIMPULAN DAN HARAPAN

Kesimpulan :

1. Menanamkan nilai moral kepada anak tidak bisa dilakukan hanya melalui perintah dan larangan, tetapi dapat dilakukan dengan suasana bermain.
2. Untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran dengan efektif, pendidik perlu memahami pengetahuan tentang apa itu kejujuran dan keterkaitan dengan karakter lainnya.
3. Dengan permainan Karjur anak dapat menentukan mana tindakan benar dan salah.

Harapan :

Kedepannya makin banyak pembuatan APE tentang nilai- nilai integritas bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- KPK (2014). *Membangun GenAksi dari Keluarga Jujur Keluarga Bahagia*. Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat.
- Faizah (2008). *Keindahan Belajar Dalam Prespektif Pedagogi*. Jakarta: Cv Cindy Grafika.
- KPK (2016). *Komplikasi Lomba Ide Beraksi 99+1 Model Pembelajaran Anti Korupsi*. Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat.
- KPK (2016). *Orange Juice For Integrity Belajar Integritas Kepada Tokoh Bangsa*. Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat.
- Sarahaswati Hasti dan Kusumahwati Sadiah (2016). *Modul Guru Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi D*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Guru Dan Tenaga Kependidikan
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.



Profil

Nama : Yayuk Rahayu,S.Pd
TTL : Jambi/19 September 1978
NUPTK :8251756659300003
No.KTP : 1371065909780003
HP :08127334862
Email :arif_kuyay48@yahoo.co.id
Alamat : Perum Pondok Citra B.22 Parak Laweh Padang
Pendidikan :S.1
Pekerjaan :Guru TK DEK
Prestasi :1. Peringkat 9 Guru Berprestasi Tingkat Nasional 2014
2. Juara 1 Guru Berprestasi Tingkat Provinsi 2014
3. Juara1 Guru Berprestasi Tingkat Kota Padang 2014
4. Juara 1 Guru Berprestasi Tingkat Kecamatan Padang Barat 2014
5. Juara III Guru Berprestasi Tingkat Kota Padang 2013
6. Juara II Guru Berprestasi Tingkat Kecamatan Padang Barat
7 Juara II lomba Karya Nyata Kota Padang 2014
8 JuaraIII Bercerita tanpa Alat peraga 2009
9 Juara I Lomba cipta dan baca puisi 2006

