

JURNAL PENDIDIKAN PENGAJARAN

Media Pengembangan Profesi Kependidikan Dan Evaluasi Pengajaran

- MELALUI SUPERVISI AKADEMIK SECARA BERKALA UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS DAN DISIPLIN DALAM MENGAJAR
- LAYANAN INFORMASI UNTUK MENGATASI MASALAH ANAK YANG SUKA BERBICARA JOROK
- PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR IPS
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* MATERI LINGKARAN
- PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA KONDUKTOR DAN ISOLATOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE *INKUIRI*
- PENINGKATAN KOMPETENSI PERBANDINGAN MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL
- METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENCOCOKKAN KARTU (*MEBEL KOPRA MENCOK*) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
- UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI KOMPETENSI DASAR "POLA KERUANGAN DESA KOTA" MENGGUNAKAN METODE ACE
- UPAYA PENGEMBANGAN PRESTASI LARI JARAK MENENGAH MELALUI MEDIA *DRILL*
- MELALUI PENERAPAN *METODE EXPLICIT INTRUCTION* DALAM UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
- PEMANFAATAN APE DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI
- PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS TARI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *QUANTUM LEARNING*
- UPAYA MENINGKATKAN KEBERANIAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENGGUNAAN OPERASI HITUNG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*
- BERKAT PEMBIASAAN *SDM TUWA (SABEN DINA MACA TULISAN JAWA)* PESERTA DIDIK CINTA HURUF JAWA DAN BERHASIL MENJADI JUARA
- PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR IPA MATERI PERUBAHAN BENDA MELALUI METODE DEMONSTRASI

JURNAL PENDIDIKAN
PENGAJARAN

Volume 3 Nomor 1

Hal
01 - 146

Semarang
November 2016

ISSN
2442-7543

Forum Kajian Pengembangan Kualitas Guru Jawa Tengah

JURNAL PENDIDIKAN PENGAJARAN

Media Pengembangan Profesi Kependidikan Dan Evaluasi Pengajaran

Daftar Isi

ISSN 2442-7543

MELALUI SUPERVISI AKADEMIK SECARA BERKALA UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS DAN DISIPLIN DALAM MENGAJAR	
Agus Suprihono (SDN 1 Canan Dabin II Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten)	01 - 14
LAYANAN INFORMASI UNTUK MENGATASI MASALAH ANAK YANG SUKA BERBICARA JOROK	
Bernadeta Setiyaningsih (SMP Negeri 3 Kabupaten Karanganyar).....	15 - 22
PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR IPS	
Darmastuti (SDN Kebonromo 2 Ngrampal Sragen).....	23 - 34
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) MATERI LINGKARAN	
Edy Santoso (SMP Negeri 1 Tasikmadu Kabupaten Karanganyar).....	35 - 42
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA KONDUKTOR DAN ISOLATOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE INKUIRI	
FX.Supriyono (SD Negeri Jeruk 2 Miri Kabupaten Sragen).....	43 - 50
PENINGKATAN KOMPETENSI PERBANDINGAN MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL	
Na'Imah Jayanti (SMP Negeri 1 Tasikmadu Kabupaten Karanganyar).....	51 - 59
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENCOCOKAN KARTU (MEBEL KOPRA MENCOK) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA	
Neneng Unteyana Dhewi (SMP Negeri 2 Tawangmangu Kabupaten Karanganyar).....	60 - 66
UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI KOMPETENSI DASAR "POLA KERUANGAN DESA KOTA" MENGGUNAKAN METODE ACE	
Sarimo (SMA Negeri Karangpandan Kabupaten Karanganyar).....	67 - 74
UPAYA PENGEMBANGAN PRESTASI LARI JARAK MENENGAH MELALUI MEDIA DRILL	
Sarwanto (SMP Negeri 2 Jaten Kabupaten Karanganyar).....	75 - 80

MELALUI PENERAPAN METODE EXPLICIT INTRUCTION DALAM UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

Sawi Handayani (SDN 01 Bangsri Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar)..... 81 - 87

PEMANFAATAN APE DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI

Sri Kadarwati, NurmawatiYusak & Suharno (UPBJJ-UT Semarang)..... 88 - 98

PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS TARI DENGAN MENGGUNAKAN METODE QUANTUM LEARNING

Sudarmanto (SMP Negeri 1 Jenawi Kabupaten Karanganyar)..... 99 - 108

UPAYA MENINGKATKAN KEBERANIAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENGGUNAAN OPERASI HITUNG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

Tri Iryantiningsih (SDN 03 Jati Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar)..... 109 - 124

BERKAT PEMBIASAAN SDM TUWA (SABEN DINA MACA TULISAN JAWA) PESERTA DIDIK CINTA HURUF JAWA DAN BERHASIL MENJADI JUARA

Tri Winarsih (SMA Negeri Gondangrejo Kabupaten Karanganyar)..... 125 - 131

PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR IPA MATERI PERUBAHAN BENDA MELALUI METODE DEMONTRASI

Triyasno (SDn 02 Dagen Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar)..... 132 - 146

PEMANFAATAN APE DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI

Sri Kadarwati, skadarwati@ut.ac.id; Nurmawati, nurmawati@ut.ac.id

Yusak Suharnoyusaks@ut.ac.id

UPBJJ-UT Semarang

Abstrak: Anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6/0-8 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Usia dini utamanya di TK merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui pendidikan karakter dalam pembelajaran. Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan karakter anak, mulai dari pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mengaktifkan anak. APE merupakan pilihan yang tepat, karena APE mampu menciptakan imajinasi dan menumbuhkan karakter anak. APE sebagai sarana bermain dapat mengacu pada paradigma proses pembelajaran yang terjadi pada saat ini, yaitu belajar sambil bermain, karena bermain adalah realisasi dari perkembangan diri dari kehidupan anak. Sejalan perkembangan teknologi, APE yang dipilih yaitu APE yang berbasis media, dalam hal ini APE dalam bentuk animasi. Jadi pembentukan karakter anak usia dini bisa melalui kegiatan bermain dengan APE yang berbasis media dalam bentuk animasi.

Kata kunci: APE, karakter, anak usia dini

Abstract: Early children are those in age interval of 0-6 / 0-8 years at which their extraordinary growth and development create a variety of uniqueness on each. The main early age in kindergarten period is an effective age to develop the children's potential. This development effort can be performed in various ways including character building in their teaching process. Early childhood learning must be suited to the child's character, which involve enjoyable, interesting, and encouraging learning for children. APE is a right choice, because APE can facilitate to create imagination and grow the child's character. APE as a means of play can refer to the current paradigm of learning processes, that of learning while playing, because playing is realization of self-development of the child's life. Along with the development of technology, and the selected APE are media-based APE, in this case the APE is in animated form. Finally, early childhood character building can be performed by activities of playing with Media-based APE in the form of animation.

Keywords: APE, character, early childhood

Karakter seorang anak terbentuk terutama pada saat anak berusia 3 hingga 10 tahun, dalam usia tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus dari orang tua. Sebagai orang tua mempunyai kewajiban untuk menentukan input seperti apa yang masuk ke dalam pikiran anak, sehingga bisa membentuk karakter anak yang berkualitas. Untuk mencapai karakter yang berkualitas tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, perlu adanya proses yang panjang. Namun demikian

apabila kita sebagai orang tua tepat dalam menentukan input kedalam pikiran anak, maka kelak anak akan menjadi anak yang mempunyai karakter yang berkualitas seperti dambaan orang tua. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter seseorang. Para pakar menyatakan kegagalan penanaman karakter pada seseorang sejak usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa

dewasanya kelak. Oleh karena itu, penanaman moral melalui pendidikan karakter sedini mungkin adalah kunci utama untuk dapat mencetak manusia dewasa yang berkarakter prima.

Di era globalisasi yang makin tinggi persaingan di segala bidang justru dinegara kita terjadi adanya kemerosotan moral, hal ini dibuktikan makin seringnya muncul kekerasan, banyak ditemukannya penyimpangan-penyimpangan, sering terjadi perkelahian antar anak sekolah, kenakalan remaja yang bersifat merusak,. Selain itu prestasi akademik yang diperoleh siswa tidak dibarengi dengan kemajuan dalam sikap dan perilaku, anak pandai dalam bidang akademik tetapi tidak bersikap sopan dihadapan orang banyak. Fenomena dan kenyataan seperti itu tentu tidak boleh dibiarkan terus berlalu begitu saja. Akan menjadi generasi yang seperti apa kelak jika tidak dicari jalan keluarnya. Salah satu upaya untuk membangun karakter pada anak yaitu lewat jalur pendidikan di sekolah. Untuk merealisasikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas dibutuhkan dinamika serta daya kreativitas agar guru dan anak terus memiliki pengalaman baru serta tidak merasa jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk dapat memiliki pengalaman baru serta tidak cepat merasa jenuh dalam pembelajaran digunakanlah alat permainan edukatif (APE).

APE sebagai sarana bermain dapat mengacu pada paradigma proses pembelajaran yang terjadi pada saat ini yaitu belajar sambil bermain. Pendidikan anak usia dini berlangsung sejalan dengan bermain karena bermain adalah realisasi dari perkembangan diri dari kehidupan anak. Anak dapat mengembangkan potensi

yang dimilikinya melalui bermain. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik. Dari permainan edukatif dapat juga menimbulkan fantasi-fantasi besar dalam diri anak, dan tentu akan semakin menambah ketertarikan anak pada permainan. APE mampu menciptakan imajinasi dan menumbuhkan karakter anak, oleh karena itu sistem pembelajaran disekolah sebaiknya disesuaikan dengan karakter anak, dimulai dengan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, semua itu akan terakumulasi dalam global learning,menitik beratkan pada kedua belahotak kanan dan kiri yang baik.

Pembentukan karakter sendiri disesuaikan dengan budaya Indonesia yaitu berbudi luhur,cerdas dan beragama. Karakter diartikan sebagai jalan hidup yang berkembang melalui nilai dan keyakinan serta tidak bersifat universal. Jadi pembentukan karakter anak usia dini bisamelalui kegiatan bermain melalui alat permainan edukatif (APE).

PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif (APE)

Belajar melalui bermain intinya melakukan kegiatan belajar melalui permainan yang bersifat mendidik dan terarah. Dalam belajar melalui bermain, anak dibawa kepada suatu kondisi permainan yang sangat bervariasi untuk membuat benar-benar menjiwai permainan tersebut dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam melakukan kegiatan belajar melalui permainan pada anak usia dini diperlukan media. Media pem-

belajaran anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE). Dengan APE dapat membuat anak jadi tambah senang dan bisa bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema, maka guru harus menyediakan alat edukatif tersebut.

Alat Permainan Edukatif, menurut Adam (1975), adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidik atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan atau pengajaran. Alat Permainan Edukatif bukan sekedar permainan, akan tetapi di dalam permainan tersebut ada nilai-nilai edukatif didalamnya. Anak tidak sekedar melakukan permainan biasa tetapi di dalamnya anak akan memperoleh berbagai perkembangan sesuai dengan usia mereka. Permainan edukatif bisa disebut demikian karena dapat merangsang daya pikir anak, termasuk didalamnya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga permainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tetapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan mainan tersebut

Selanjutnya Suratno (2005), mengemukakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sebagai alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif-manipulatif berarti menggunakan secara trampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak. Melalui alat permainan edukatif mampu secara optimal merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Esensi Bermain Anak Usia Dini. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, sebab masa mereka merupakan usianya bermain, bermain identik dengan dunia anak, dengan bermain anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan bermain, anak akan berkembang imajinasinya, kreativitasnya, dan melalui bermain anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan. Menurut Ratna (2007), tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak, kegiatan belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Selanjutnya Slamet Suyanto (2005), mengemukakan alasan mengapa anak usia dini suka bermain, yaitu: (a) Kelebihan energi. Bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain. (b) Rekreasi dan reaksi. Dalam hal ini bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali. (c) Insting. Maksudnya, bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. (d) Rekapitulasi. Maksudnya, bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaigus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga sangat banyak bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka, bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. Lebih jelasnya, berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini. Muliawan (2009), mengemukakan manfaat bermain bagi anak usia dini, yaitu sebagai berikut: (a) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, ketrampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. (b) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang. (c) Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keseluruhan akhlak manusia. (d) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

Syarat-syarat Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Permainan Edukatif. Permainan edukatif harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi. Selain itu alat permainan edukatif harus dapat dimainkan dengan berbagai

variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga anak akan mudah frustrasi, atau mudah terlalu mudah sehingga anak akan cepat bosan. Terkait hal ini, menurut Maya (2011), syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif diantaranya: (a) Desain mudah dan sederhana: Sebaiknya desain permainan edukatif mempunyai desain yang sederhana. Hal paling penting adalah tepat dan mengena sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya. (b) Multifungsi: Permainan edukasi sesuai untuk anak lelaki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak. (c) Menarik: Permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif, sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya. (d) Berkukuran besar: Permainan edukatif sebaiknya berukuran besar karena akan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan membahayakan, misalnya dimasukkan ke mulut, maka sebaiknya memilih peralatan yang besar. (e) Awet dan sesuai kebutuhan: Hendaknya permainan edukatif tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan. (f) Mendorong anak untuk bermain bersama: Sebaiknya memilih alat yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya. (g) Mengembangkan daya fantasi: Permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak. Walaupun alat permainan edukatifnya sederhana harus tetap menarik, baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas. Alat permainan edukatif harus mudah diterima

oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum dan harus tidak mudah rusak. Kalau ada bagian-bagian yang rusak harus mudah diganti. Selain itu pemeliharaannya mudah, terbuat dari bahan yang mudah didapat, dan harganya terjangkau oleh masyarakat luas.

Mengapa Anak Bermain? Slamet Suyanto (2005), mengemukakan alasan mengapa anak usia dini suka bermain, yaitu: (a) Kelebihan energi: Bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energy yang selanjutnya digunakan untuk bermain. (b) Rekreasi dan reaksi: Dalam hal ini bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energy sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali. (c) Insting: Maksudnya, bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. (d) Rekapitulasi: Maksudnya, bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaigus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.

Manfaat Bermain:Muliawan (2009), mengemukakan manfaat bermain bagi anak usia dini, yaitu sebagai berikut: a) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, ketrampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. b) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan

perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang. c) Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keseluruhan akhlak manusia. d) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

APE Berbasis Media

Pembelajaran diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri, gaya belajar, maupun potensi yang ada di luar diri siswa, seperti lingkungan, sarana, sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai guru dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan, menggunakan media yang menarik, kreatif serta inovatif. Dalam rangka menciptakan model – model pembelajaran kreatif dan inovatif, maka pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan animasi merupakan pilihan yang tepat untuk peningkatan mutu peserta didik. Namun demikian perkembangan pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan animasi dalam peningkatan mutu generasi muda haruslah terimbangi dengan pendidikan dini generasi berkarakter.

Ilmu pengetahuan dan Teknologi Informasi (IPTEK) yang selalu berkembang perlu diimbangi dengan iman dan karakter generasi muda yang mencerminkan kepribadian yang mantab dan tangguh

dalam menyambut kemajuan IPTEK yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dengan perkembangan IPTEK yang berbasis multimedia guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Banyak manfaat yang diperoleh dengan menggunakan multimedia, yaitu pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bahkan anak dapat belajar sambil bermain. Oleh karena itu media yang dipilih yaitu alat permainan edukatif berbasis media. Alat permainan edukatif yang berbasis media, pilihannya ialah animasi. Animasi sangat berperan dalam belajar untuk meningkatkan kecerdasan anak didik. Kecerdasan yang dapat dikembangkan lewat alat permainan edukatif berbasis media berupa animasi yaitu kecerdasan Linguistik kecerdasan kata-kata, Logika matematika, kecerdasan nomor dan sebab-akibat Spasial, kecerdasan image dan gambar-gambar kecerdasan memahami sosial Intrapersonal, kecerdasan memahami diri sendiri

Contoh penggunaan APE berbasis media dengan animasi, yaitu pembelajaran untuk mengenalkan angka dan huruf, siswa diberi pengetahuan tentang: 1. Belajar Menyebut Angka 1 sampai 9, 2. Belajar Menyebut Huruf A sampai Z 3. Belajar Mengenal Bentuk Angka Dan Huruf Media Yang Digunakan adalah Gambar Angka Dan Huruf



Belajar Mengenal Hewan
Dalam Metode Pembelajaran Ini Peserta Diberi Pengetahuan Tentang : 1. Belajar

Menyebut Nama Hewan, 2. Belajar Mengenal Bentuk Hewan, 3. Belajar Mengenal Suara Hewan 4. Belajar Menghitung Jumlah Hewan
Media Yang Digunakan adalah Gambar Hewan



Belajar Tata Sholat

Dalam Metode Pembelajaran Ini Peserta Diberi Pengetahuan Tentang : 1. Belajar Gerakan Gerakan Sholat, 2. Belajar Tahapan Sholat

Media Yang Digunakan adalah Gambar Tata Cara Sholat



Karakter

Apakah karakter itu?

Karakter adalah ciri khas seseorang sehingga menyebabkan ia berbeda dari orang lain secara keseluruhan. Menurut J.P. Caplin (2001) bahwa karakter, hati, budi pekerti, tabiat adalah suatu kualitas atau sifat yang tetap terus menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi, suatu obyek atau kejadian. Karakter lebih banyak menyangkut nilai-nilai moral.

Secara etimologi istilah karakter berasal dari bahasa Yunani, yaitu *karasso* yang berarti cetak biru, format dasar, dan sidik seperti dalam sidik jari. Dalam hal ini, karakter diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikuasai oleh intervensi manusiawi. Sementara menurut Kamus Bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai watak, tabiat, pembawaan, dan kebiasaan. Pengertian ini sejalan dengan uraian Pusat Bahasa Depdiknas yang mengartikan karakter sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak.

Berdasarkan beberapa pengertian karakter yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter itu erat kaitannya dengan segala bentuk tingkah laku seseorang dalam kehidupan kesehariannya. Dalam kehidupan sehari-hari, karakter seseorang akan membawa dampak pada sekelilingnya, dan tidak ada yang menyangkal bahwa karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat, pantang menyerah, berani mengarungi proses panjang, serta menerjang arus badai yang bergelombang dan berbahaya. Orang-orang dengan karakter kuat dapat menjadi pemimpin dan panutan sekelilingnya. Orang-orang yang sukses memiliki banyak karakter positif. Sebaliknya seseorang yang berkarakter lemah, tidak akan ada peluang untuk menjadi pemenang, ia hanya menjadi pecundang, mudah menyerah, tidak mempunyai prinsip, penakut, langkahnya ceroboh, dan pergerakannya bisa dibaca oleh orang lain dengan mudah. Oleh sebab itu, pendidikan karakter menjadi keniscayaan bagi bangsa ini untuk membangun mental pemenang

bagi generasi bangsa di masa yang akan datang.

Menurut Doni Koesoema Albertus (2011), karakter diasosiasikan dengan temperamen yang memberinya sebuah definisi yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang, yang bersumber dari bentuk-bentuk yang diterima dari lingkungan, misalnya pengaruh keluarga pada masa kecil dan bawaan seseorang sejak lahir.

Tujuan Pendidikan Karakter, menurut Zubaedi (2011), mengungkapkan beberapa tujuan pendidikan karakter. Berikut ini tujuan-tujuan yang dimaksud: Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa; Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa; Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan; Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.

Manfaat Pendidikan Karakter, Melalui pendidikan karakter ini, diharapkan dapat mengurangi berbagai persoalan negatif yang menimpa anak didik. Mulai dari perilaku yang kurang baik, kenakalan,

ketidakjujuran, bersikap tidak sopan, mempunyai kebiasaan tidak baik. Kesemuanya ini tidak terlepas dari belum terbentuknya pendidikan karakter pada setiap anak didik di sekolah.

Menurut Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida (2013), manfaat pendidikan karakter di antaranya ialah menjadikan manusia agar kembali kepada fitrahnya, yaitu selalu menghiasi kehidupannya dengan nilai-nilai kebajikan yang telah digariskan oleh-Nya. Dengan adanya pendidikan karakter ini diharapkan degradasi moral yang dialami bangsa ini dapat berkurang. Tentu hal ini tidaklah mudah, membutuhkan perjuangan dan kerja keras dari semua pihak. Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan salah satu wujud nyata mempersiapkan generasi-generasi berkarakter yang akan membawa kemajuan dan kemakmuran bangsa Indonesia. Sesuai pernyataan Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu tersebut, pembentukan karakter sangat tepat apabila dimulai sejak anak usia dini. Karena apabila sejak anak usia dini sudah ditanamkan tentang berperilaku yang baik, taat beragama, kesopanan, kejujuran, menghargai orang lain; maka anak sejak usia dini sudah terbiasa dengan semua itu dan akhirnya terbentuklah karakter anak seseuai dengan karakteristiknya masing-masing.

Fungsi Diadakannya Pendidikan karakter, menurut Zubaedi (2011), ada beberapa fungsi diadakannya pendidikan karakter, yaitu: 1) Fungsi pembentukan dan pengembangan potensi: Pada fungsi ini pendidikan karakter berfungsi untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik supaya berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. Oleh

karenanya, dalam konteks ini pendidikan harus mampu memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi maupun bakat yang dimilikinya sesuai dengan norma-norma yang ada. 2) Fungsi perbaikan dan penguatan: Fungsi perbaikan dan penguatan dimaksudkan bahwa pendidikan karakter berfungsi memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga Negara dan membangun bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. 3) Fungsi penyaring: Fungsi yang terakhir dari pendidikan karakter ialah fungsi penyaring, maksudnya pendidikan karakter tersebut dimaksudkan untuk memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat. Selaras dengan fungsi pendidikan karakter yang telah dikemukakan oleh Zubaedi, maka sebaiknya pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dilakukan dengan baik serta menggunakan media yang dapat membuat pelaksanaan pendidikan berjalan sesuai harapan kita semua dan akhirnya pendidikan karakter di sekolah dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter: Prinsip-prinsip disini berfungsi sebagai acuan dasar dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Dengan kata lain, pendidikan karakter harus disajikan sebagaimana prinsip-prinsip yang telah ditentukan. Menurut Zubaedi (2013), menyebutkan beberapa prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter, diantaranya: Berkelanjutan, yaitu proses pengembangan nilai-

nilai karakter merupakan proses yang tiada henti, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan, bahkan sampai terjun ke masyarakat; Melalui semua mata pelajaran, yaitu pengembangan diri dan budaya sekolah serta muatan lokal; Nilai-nilai tidak diajarkan, tetapi dikembangkan dan dilaksanakan, hal ini dapat dilakukan melalui pengembangan kemampuan, baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik; Proses pendidikan dilakukan peserta didik dengan aktif dan menyenangkan, yaitu guru harus merencanakan kegiatan belajar yang menyebabkan peserta didik aktif merumuskan pertanyaan, mencari sumber informasi, dan mengumpulkan informasi dari sumber, mengelola informasi yang sudah dimiliki, dan menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, dan tugas-tugas di luar sekolah.

Keberhasilan pendidikan khususnya pendidikan karakter menjadi tujuan utama dalam pembentukan karakter anak di sekolah, untuk itu dalam pelaksanaan pendidikan karakter harusnya memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Zuaedi.

Pengertian membangun karakter, menurut Zainal Aqib (2010), membangun karakter adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki, dan atau usaha untuk membentuk tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak (budi pekerti), insan manusia (masyarakat) sehingga menunjukkan perangai dan tingkah laku yang baik berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Dari pengertian membangun karakter tersebut terdapat tiga hal penting, yaitu membina karakter anak untuk dapat

menjadi lebih baik. Memperbaiki karakter, maksudnya apabila anak mempunyai karakter yang kurang bagus, maka perlu diadakan perbaikan karakternya. Sedangkan membentuk karakter yaitu usaha yang dilakukan oleh guru.

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak usia dini memiliki potensi yang luar biasa, potensi-potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan. Dalam mengembangkan potensi anak usia dini perlu adanya rangsangan. Oleh karena itu sejak kecil anak perlu distimulasi dengan berbagai rangsangan sehingga potensi yang dimiliki.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih tinggi.

Anak merupakan aset terbesar orang tua untuk masa depan, banyak harapan besar yang ditekankan oleh orang tua kepada mereka. Setiap orang tua menginginkan pendidikan yang terbaik pada anak. Oleh karena itu keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak sebelum mereka masuk ke pendidikan formal di sekolah.

SIMPULAN

Anak usia dini merupakan masa emas untuk memberikan pendidikan

karakter yang baik bagi anak, sehingga bisa meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam kehidupannya dimasa yang akan datang. Pada usia dini inilah masa perkembangan karakter fisik, mental dan spiritual anak mulai terbentuk, karakter anak akan terbentuk dari hasil belajar. Pada usia dini ini perkembangan mental berlangsung sangat cepat selain itu perasaan anak menjadi sensitif dan peka mempelajari dan berlatih sesuatu yang baru. Usia anak dini berada pada masa bermain, oleh karena itu dalam proses pembelajaran di sekolah akan efektif dan memperoleh keberhasilan apabila digunakan alat permainan. Dalam hal ini alat permainan yang tepat dipergunakan pada saat pembelajaran anak usia dini yaitu alat permainan yang mengandung unsur pendidikan. Adapun alat permainan yang dimaksud adalah alat permainan edukatif (APE). Seiring perkembangan IPTEK, maka APE yang dipergunakan dalam pembelajaran bagi anak usia dini yang dipilih yaitu APE yang berbasis media khususnya animasi. Melalui APE berbasis media dalam bentuk animasi ini anak melakukan proses pembelajaran khususnya dalam pembentukan karakter. APE berbasis media dalam bentuk animasi ini merupakan alat bantu, kunci yang harus dipenuhi adalah kreativitas serta inovasi dari guru yang melaksanakan proses pembentukan karakter. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang menggambarkan suatu aktivitas sesuai dengan temanya. Sesuai dengan tema serta tujuan yang akan dicapai dalam rangka pembentukan karakter anak usia dini, maka akan memperhatikan animasi tersebut. Dengan memperhatikan animasi anak akan meniru aktivitas yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Dengan meniru aktivitas yang ditampilkan

dalam animasi serta dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari akhirnya akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan yang terus menerus dilakukan akhirnya akan terbentuklah karakter sesuai harapan kita semua. Melalui APE berbasis media dalam bentuk media inilah anak usia dini dapat belajar dalam situasi yang menyenangkan, menarik dan bisa belajar sambil bermain. Upaya guru dalam membangun karakter anak usia dini memang memerlukan kreatifitas serta penuh inovatif sehingga dapat memperlancar proses pembentukan serta membangun karakter anak usia dini. Oleh karena itu APE berbasis media dalam animasi merupakan pilihan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Bandung: CV Yrama Widya
- Dharma Kesuma, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter; Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Doni Koesoema A. 2010. *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak Zaman Global*. Jakarta: Grasindo
- Doni Koesoema A. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo
- <http://mayadikina.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>
- J.E. Caplin. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Grafika Persada.
- Jasa Ungguh Muliawan. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pius. A. Partanto dan Dahlan Al-Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.

Katna Mega wangi. 2007. *Character parenting Space*. Bandung: Read Publishing Huose

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat

Zubaedi.2011. *Desain Pendidikan Karakter; Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana