

PERMAINAN MEDIA TIGA DIMENSI

untuk pendidikan
karakter anak

Buku ini disusun berdasarkan masalah yang terjadi dalam hal penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan simulasi media tiga dimensi untuk meningkatkan karakter anak usia dini dengan berorientasi pada kebutuhan siswa agar anak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah, meliputi bagaimana bergiliran atau antri, terbiasa meletakkan sepatunya di rak sepatu, merapikan kembali peralatan belajar atau mainan yang telah selesai digunakan, dan mengetahui cara berbahasa yang sopan dan santun, seperti cara mengucapkan terima kasih, cara meminta tolong, dan perilaku lainnya.

Model permainan simulasi media tiga dimensi dapat membantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran, media ini sangat menarik dan menyenangkan karena dilakukan oleh anak melalui sebuah permainan sehingga anak tidak merasa jenuh dan penyampaian pesan moralpun dapat dipahami oleh anak.

Pembelajaran akan terlaksana dengan baik bila didukung dengan perangkat pembelajaran seperti modul, RPP, RKM, Program semester dan lembar evaluasi. Melalui model permainan simulasi media tiga dimensi anak menjadi tahu dan memahami cara berperilaku yang baik.



UNIVERSITAS TERBUKA

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Penerbit Universitas Terbuka
Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang,
Tangerang Selatan - 15437, Banten - Indonesia
Telp. 021-7490941, Faks. 021-7490147
Website. www.ut.ac.id



PERMAINAN MEDIA TIGA DIMENSI

untuk pendidikan
karakter anak

St. Maria Ulfah

Editor
Muhammad Akil Musi

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA

01

02

03

04

01

02

03

04



PERMAINAN MEDIA TIGA DIMENSI

**untuk pendidikan
karakter anak**

St. Maria Ulfah

Editor
Muhammad Akil Musi

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA

Permainan Media Tiga Dimensi: Untuk Pendidikan Karakter Anak

Penulis: Dr. St. Maria Ulfah, S.Pd., M.Pd.

ISBN: 978-623-153-402-6

e-ISBN: 978-623-153-403-3

Penanggung jawab : Dr. Etty Puji Lestari, S.E., M.Si.
Pemimpin redaksi : Drs. Jamaludin, M.Si.
Redaktur pelaksana : R. S. Brontolaras, S.S.
Penyunting : Muhammad Akil Musi
Desainer kover dan ilustrasi : Tim Gramedia
Penata letak : Tim Gramedia

Penerbit Universitas Terbuka
Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan - 15437
Banten – Indonesia
Telepon: (021) 7490941 (hunting); Faksimile: (021) 7490147
Laman: www.ut.ac.id.

Edisi kesatu
Cetakan pertama, Agustus 2024

©2024 oleh Universitas Terbuka

Hak cipta dilindungi undang-undang dan ada pada Penerbitan Universitas Terbuka.
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dilarang mengutip sebagian ataupun seluruh buku ini dalam bentuk apa pun tanpa izin dari penerbit.

© 2024 oleh Universitas Terbuka



*Buku ini di bawah lisensi *Creative Commons* Atribusi Nonkomersial
Tanpa turunan 4.0 Internasional oleh Universitas Terbuka, Indonesia.
Kondisi lisensi dapat dilihat pada [Http://creativecommons.or.id/](http://creativecommons.or.id/)*

Universitas Terbuka: Katalog dalam Terbitan (RDA Version)

Nama : Maria Ulfah

Judul : Permainan Media Tiga Dimensi: Untuk Pendidikan Karakter Anak (BNBB) ; 1-1 / BNBB 296 /
1 SKS/ penulis, Dr. St. Maria Ulfah, S.Pd., M.Pd. ; penanggung jawab, Dr. Etty Puji Lestari, S.E., M.Si. ;
pemimpin redaksi, Drs. Jamaludin, M.Si. ; redaktur pelaksana, R. S. Brontolaras, S.S. ; penyunting,
Muhammad Akil Musi ; desainer kover dan ilustrasi, Tim Gramedia ; penata letak, Tim Gramedia.

Edisi : 1 | Cetakan : 1

Deskripsi : Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2024 | 112 halaman ; 23 cm
(termasuk daftar referensi)

ISBN: 978-623-153-402-6

e-ISBN: 978-623-153-403-3

Subyek: 1. Pendidikan Karakter Anak - PAUD

2. Children's Character Education - PAUD

Nomor klasifikasi : 372.21 [23]

202400040

Dicetak oleh PT Gramedia

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, kami dapat mempersembahkan buku berjudul “Permainan Simulasi Media Tiga Dimensi” kepada para pembaca. Buku ini merupakan hasil karya yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi media tiga dimensi sebagai alat bantu pembelajaran.

Universitas Terbuka senantiasa berkomitmen untuk terus mendukung inovasi dan pengembangan teknologi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Buku ini menjadi salah satu bukti nyata dari upaya kami untuk mendorong penerapan teknologi modern dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi para pendidik, mahasiswa, dan praktisi di bidang pendidikan. Dengan penerapan permainan simulasi media tiga dimensi, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Akhir Kata, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan.

Selamat membaca!

Tangerang Selatan, 1 Juli 2024
Rektor Universitas Terbuka



Prof. Ojat Darajat, M.Bus, Ph.D
NIP 196610261991031001





Puji syukur ke hadirat ALLAH SWT, atas limpahan rahmat dan berkahNya sehingga buku ini dapat selesai di tengah padatnya kesibukan. Kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Terbuka, Prof. Ojat Darajat, M.Bus, Ph.D. yang telah berkenan memberikan dukungan kepada dosen muda. Ucapan terima kasih kami sampaikan juga kepada Prof. Dr. Ucu Rahayu, M. Sc selaku Dekan FKIP-Universitas Terbuka. Dra. Dewi Artati Padmo, M.A., Ph.D. selaku ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Terbuka seluruh editor, pimpinan unit, kepala UT Daerah Majene, dan rekan-rekan yang telah berpartisipasi dalam proses terbitnya buku ini.

Buku ini memberikan kemudahan bagi guru anak usia dini karena penggunaan media yang disajikan beraneka ragam warna dapat mencuri perhatian mereka, sehingga sangat efektif bagi siswa dalam menyampaikan pesan mengingat anak usia dini mayoritas belum mampu membaca, sehingga media tiga dimensi dapat membantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media tiga dimensi yang dimaksudkan adalah bentuk kubus yang di setiap sisinya terdapat gambar perilaku benar dan salah. Kubus ini dapat digunakan melalui sebuah permainan simulasi dengan melemparkan kubus ke sembarang arah, lalu gambar yang muncul dipraktekkan oleh anak.

Buku ini disusun berdasarkan masalah yang terjadi dalam hal penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini yang masih perlu mendapat perhatian penuh dari praktisi pendidikan. Model permainan simulasi media tiga dimensi mengajarkan nilai-nilai karakter sehingga anak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Media ini sangat menarik dan menyenangkan karena dilakukan oleh anak melalui sebuah permainan sehingga anak tidak merasa jenuh dan penyampaian pesan moralpun dapat dipahami oleh anak. Semoga apa yang telah tertulis di buku ini dapat memberikan kontribusi pendidikan karakter untuk anak usia dini di Indonesia.



Semoga buku ini bermanfaat, baik pada pengembangan program PAUD sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman umum dalam merancang meaksanakan dan mengevaluasi buku permainan simulasi media tiga dimensi untuk mengembangkan karakter anak di Taman Kanak-Kanak. Selanjutnya, penulis berharap kepada pengguna buku ini, dapat memberikan masukan dan kritik perbaikannya dalam rangka penyempurnaan buku ini.

Terima kasih.

Penulis

St. Maria Ulfah





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii

BAB I	PENDAHULUAN	1
A.	Pendidikan Karakter Anak	1
B.	Permainan Simulasi Media Tiga Dimensi	16
BAB II	PERMAINAN SIMULASI MEDIA TIGA DIMENSI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER ANAK	39
A.	Penerapan Karakter dalam Pembelajaran	39
B.	Komponen Model Permainan Simulasi Media Tiga Dimensi	71
C.	Langkah-Langkah Pembelajaran	71
BAB III	PERANGKAT PEMBELAJARAN	79
	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	79

DAFTAR PUSTAKA	100
BIOGRAFI PENULIS	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendidikan Karakter Anak

Anak adalah amanah yang harus dijaga, dirawat dan dididik semaksimal mungkin, supaya mereka berbudi pekerti yang luhur, berguna bagi masyarakat, bangsa dan keluarga. Dalam pendidikan anak usia dini salah satu kawasan yang harus dikembangkan adalah nilai moral, karena dengan diberikannya pendidikan nilai dan moral sejak usia dini, diharapkan pada tahap perkembangan selanjutnya anak akan mampu membedakan baik buruk, benar salah, sehingga anak dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Ini akan berpengaruh pada mudah tidaknya anak diterima oleh masyarakat sekitarnya dalam hal bersosialisasi. Penjelasan moral yang masuk akal yang diberikan kepada anak sangat penting bagi pengembangan suara hati mereka yang memberikan alasan mengenai sesuatu itu benar atau salah.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perencanaan penerapan pendidikan karakter menyatu dengan kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara :

1. Memilih fokus nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan pada kurun waktu tertentu.
2. Menentukan indikator perkembangan nilai-nilai karakter, sesuai dengan tahap perkembangan anak
3. Indikator nilai-nilai karakter dimasukkan ke dalam perencanaan kegiatan pembelajaran.
4. Menentukan jenis dan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter baik (berakhlak karimah) jika dapat tumbuh pada lingkungan dan pendidikan yang berkarakter baik pula. Mendidik seseorang hanya pada aspek kecerdasan, tanpa aspek moral, adalah mendidik ancaman (marabahaya) kepada masyarakat. Usia dini merupakan masa paling tepat untuk membentuk karakter anak, agar mengurangi perilaku negatif.

Kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada pengembangan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung tanpa memperdulikan tahapan perkembangan anak, sesungguhnya sangat merugikan bagi keberhasilan anak di sekolah nanti. Karakter adalah nilai-nilai khas (tahu nilai kebajikan mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatri dalam diri dan terlihat dalam prilakunya. (Pedoman Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa).

Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak. Materi pendidikan karakter tidak lain adalah nilai-nilai moral, baik yang bersifat universal maupun kultural, baik moral kesusilaan maupun moral kesopanan. Pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga siswa menjadi paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik.

Pendidikan moral sebagai bentuk pendidikan yang berkarakter dan mengajarkan pendidikan moral pada anak bisa membantu menciptakan generasi masa depan yang berkualitas, sikap saling menghargai, menanamkan nilai kejujuran semenjak dini, sebuah moral yang baik juga bisa membentuk perilaku yang lebih beretika. Semua tidak akan terwujud tanpa partisipasi dari pembentukan moral oleh lingkungan keluarga, masyarakat, satuan pendidikan, tenaga pendidik peserta didik serta pengendali moral dari agama.

Menurut Kunci (2013) karakter adalah cara berpikir dan berperilaku untuk hidup dan bekerjasama dalam keluarga, masyarakat dan Negara. Orang yang berkarakter baik bisa membuat keputusan dan siap dijelaskan konsekuensi dari keputusan tersebut yang dibuatnya. Membangun karakter pada dasarnya nilai pendidikan yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Dan pendidikan nilai/moral yang menghasilkan karakter, didalamnya terkandung tiga komponen karakter yang baik (*componens of good character*), yakni: kesadaran moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*) dan perilaku moral (*moral action*).

Ketiga komponen tersebut pendidikan karakter harus terbangun secara terkait. *Moral knowing* yakni kesadaran moral, pengetahuan nilai-nilai moral, dimasa depan, penalaran moral, pengambilan keputusan, dan pengetahuan diri semuanya pengetahuan dasar yang harus diajarkan kepada siswa. Namun Pendidikan karakter masih terbatas tidaklah cukup hanya memahami moralitas. Untuk ini, kita perlu melanjutkan sampai *moral sense* termasuk: hati nurani, percaya diri, empati, cinta untuk kebaikan, pengendalian diri dan sederhana. Bahkan berlanjut ke tahap terpenting, yaitu moralitas tindakan, hal ini penting karena pada tahap ini motifnya adalah motif tindakan seseorang. Dari situ bisa dilihat dari segi kemampuan, keinginan dan kebiasaan. Ketiga komponen moral terkait satu sama lain realisasi tuntutan Pendidikan karakter dalam menumbuhkan kecerdasan moral peserta didik.

MENGENALKAN KARAKTER PADA ANAK



Empat langkah dasar yang dapat dilakukan untuk mengenalkan karakter pada anak, yaitu dengan :

1. Mengetahui yang baik (*knowing the good*).

Mengenalkan nilai karakter yang ingin tumbuh dalam diri anak dimulai dengan mengenalkan apa nilai yang baik tersebut. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui bercerita dan dialog yang dipandu oleh pendidik. Misalnya untuk tema tanaman, pendidik dapat mengajukan pertanyaan terbuka tentang karakter yang bertanggung jawab dalam memelihara tanaman.

Contoh pertanyaan pendidik, "Bagaimana cara kita bertanggung jawab terhadap tanaman?"

Setiap anak dapat memberi jawaban yang berbeda. Semua pendapat anak dihargai karena itu mencerminkan pemahaman peserta didik.

2. Mengerti tentang nilai baik (*reasoning the good*)

Anak perlu mengetahui mengapa dia harus berbuat baik. Misalnya kenapa anak harus bertanggung jawab dalam memelihara tanaman, apa akibatnya kalau anak tidak bertanggung jawab dalam memelihara tanaman. Jadi anak

tidak hanya menghafal kebaikan tetapi juga tahu alasannya. Membangun penghayatan anak dengan melibatkan emosinya untuk menyadari pentingnya menerapkan nilai karakter (bertanggung jawab). Proses ini dibangun juga melalui pertanyaan terbuka atau melalui pengamatan terhadap situasi dan kondisi yang ada di sekitar lembaga PAUD. Misalnya setelah bercerita dan berdialog tentang karakter tanggung jawab terhadap tanaman, pendidik dapat mengajak anak berkeliling lembaga PAUD untuk bereksplorasi seputar tanaman dan mengamati perbedaan tanaman yang layu dan segar.

Kemudian pendidik mengajukan pertanyaan, "Mengapa ada tanaman yang layu dan segar?", atau "Bagaimana rasanya bila kita menjadi tanaman yang layu tersebut?", atau "Apa yang harus kita lakukan agar tanaman tidak layu?"

3. Merasakan yang baik (*feeling the good*)

Agar anak mencintai kebaikan, pendidik membiasakan anak senang dengan kebaikan tersebut, dengan cara merasakan bahwa kebaikan tersebut membuatnya merasa senang. Misalnya pendidik berkata pada anak-anak, "Jika kita sedang haus kepanasan, terus ada yang memberi minum, bagaimana rasanya?" biarkan anak menjawab sesuai dengan pikirannya masing-masing.

4. Melakukan yang baik (*acting the good*)

Puncak dari tahap pendidikan karakter adalah memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan kebaikan. pendidik dapat berkata: "Pohon ini sedang kehausan, apa yang bisa kita lakukan?"

Dalam hal ini anak diminta untuk menceritakan kegiatan dan perasaannya setelah melakukan kegiatan. pendidik dapat memberikan penguatan dan pujian serta sentuhan kasih sayang terhadap apa yang direfleksikan anak, misalnya dengan mengatakan, "Terimakasih, sudah menyiram tanaman."

Jika anak terbiasa melakukan ke empat metode di atas (*knowing, reasoning, feeling, dan acting the good*) maka lama kelamaan karakter anak akan terbentuk.

Kecerdasan moral (*moral intelligence*) adalah kemampuan pahami benar dan salah dengan keyakinan moral yang kuat dan bertindaklah atas keyakinan ini dengan sikap yang benar dan perilaku yang terhormat. Pendidikan karakter yang berbasis kecerdasan moral menjadi sangat penting dan mendesak karena kebijaksanaan moral terdiri dari beberapa kebajikan terutama dimasa depan akan membantu siswa menghadapi tantangan dalam hidup penuh dengan kontradiksi. Lebih lanjut, Borba (2008) menguraikan tujuh kebajikan utama yang perlu diperhatikan peserta didik dalam mengembangkan kecerdasan moral, yakni: empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, keramahan, toleransi, dan keadilan.

Menurut Hurlock (1978) moralitas adalah kebiasaan yang terbentuk dari standar sosial yang juga dipengaruhi dari luar individu. Menurut *Immanuel Kant* moral adalah kesesuaian sikap dan perbuatan kita dengan norma atau batiniyah kita, yakni apa yang kita pandang sebagai kewajiban kita. Menurut *Gibs dan Power*, perkembangan moral adalah perubahan penalaran, perasaan, dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Perkembangan moral memiliki dimensi intrapersonal yang mengatur aktivitas seseorang ketika dia tidak terlibat dalam interaksi social dan dimensi interpersonal yang mengatur interaksi sosial dan penyelesaian konflik. Tindakan, sikap dan tingkah laku anak dan setiap individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya tidak lepas dari perilaku moral yang dimiliki. Melalui perilaku moral tersebut setiap individu akan mampu menempatkan diri dan diterima oleh lingkungan yang sesuai dengan standar norma-norma yang berlaku. (Utami, dkk, 2013: 117).

Menurut Freud dalam Departemen Pendidikan Nasional (2009:19) perkembangan moral sudah terbentuk pada usia 5-6 tahun dengan adanya super ego. Proses pendisiplinan dengan cara mengkomunikasikan akibat perilaku yang salah pada orang lain, anak juga perlu mengenal perilaku prososial atau manipulatif, yaitu perilaku yang menguntungkan orang lain tanpa mengharap

imbangan. Menurut teori behavioristik dalam Departemen Pendidikan Nasional (2009:20) anak akan bermoral jika orang tua atau guru memberi penguatan positif pada perilaku yang positif. Dalam teori belajar sosial, anak belajar tentang moral dengan mengamati dan meniru contoh atau model perilaku yang tepat. Setiap tindakan anak diberi ganjaran. Teguran digunakan agar anak berperilaku baik atau untuk menahan perilaku yang tidak baik.

Menurut teori konstruktivisme dalam Morisson (2012:75) permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi-air, pasir, tanah liat, peralatan dalam dan luar ruangan, teka-teki, balok, mainan, alat rumah tangga, boneka, pakaian, alat pertukangan, alat musik, dan lain sebagainya.

Ada beberapa perspektif pendidikan moral yang saling melengkapi, yaitu:

1. Pendidikan moral berdasarkan perspektif psikoanalisis. Freud mengemukakan bahwa perkembangan moral sudah terbentuk pada usia 5-6 tahun dengan adanya *superego*. Anak yang orang tuanya sering memberikan ancaman, perintah atau kekuatan fisik biasanya akan merasa sedikit bersalah setelah merugikan orang lain.
2. Pendidikan moral berdasarkan perspektif, yakni menurut behavioris anak akan bermoral jika orang tua atau guru memberikan penguatan positif pada perilaku yang positif. Dalam teori belajar sosial, anak belajar tentang moral dengan mengamati dan meniru contoh atau model perilaku yang tepat. (Departemen pendidikan nasional, 2009).
3. Pendidikan moral berdasarkan perspektif Perkembangan Kognitif. Anak bertindak sebagai pemikir yang aktif dari peraturan sosial dibandingkan pelanggaran terhadap moral. Anak merasakan secara aktif pengalaman situasi sosial dan moral.

Tahapan perkembangan moral menurut Piaget dalam pengamatan dan wawancara pada anak usia 4-12 tahun menyimpulkan bahwa anak melewati dua tahap yang berbeda dalam cara berpikir tentang moralitas yaitu :

1. Tahap Moralitas Heteronom

Anak usia 4-7 tahun menunjukkan moralitas heteronom, yaitu tahap pertama dari perkembangan moral. Anak berpikir bahwa keadilan dan peraturan adalah property dunia yang tidak diubah dan dikontrol oleh orang. Anak berpikir bahwa peraturan dibuat oleh orang dewasa dan terdapat pembatasan-pembatasan dalam bertingkah laku. Pada masa ini anak menilai kebenaran atau kebaikan tingkah laku berdasarkan konsekuensinya, bukan niat dari orang yang melakukan. Anak juga percaya bahwa aturan tidak diubah dan diturunkan oleh sebuah otoritas yang berkuasa. Anak berpikir bahwa mereka tidak berhak membuat peraturan sendiri, melainkan dibuatkan aturan oleh orang dewasa. Orang dewasa perlu memberikan kesempatan pada anak untuk membuat peraturan, agar anak menyadari bahwa peraturan berasal dari kesepakatan dan dapat diubah.

2. Tahap Moralitas Otonomi

Usia 7-10 tahun, anak berada dalam masa transisi dan menunjukkan sebagian dari tahap pertama perkembangan moral dan sebagian dari tahap kedua yaitu moralitas otonom. Anak mulai sadar bahwa peraturan dibuat oleh manusia, dan ketika menilai sebuah perbuatan, anak akan mempertimbangkan niat dan konsekuensinya. Moralitas akan muncul dengan adanya kerjasama atau hubungan timbal balik antara anak dengan lingkungan dimana anak berada. Pada masa ini anak percaya bahwa ketika mereka melakukan pelanggaran, maka otomatis akan mendapatkan hukumannya. Hal ini seringkali membuat anak merasa khawatir dan takut berbuat salah. Namun, ketika

anak mulai berpikir secara heteronom, anak mulai menyadari bahwa hukuman terjadi apabila ada bukti dalam melakukan pelanggaran. Piaget yakin bahwa dengan semakin berkembang cara berpikir anak, anak akan semakin memahami tentang persoalan-persoalan social dan bentuk kerjasama yang ada di dalam lingkungan masyarakat.

Selain Piaget, Kohlberg juga menekankan bahwa cara berpikir anak tentang moral berkembang dalam sebuah tahapan. Kohlberg menggambarkan 3 (tiga) tingkatan penalaran tentang moral, yang dalam pelaksanaannya terdiri dari 6 tahapan, yaitu :

1. Moralitas Prakonvensional

Penalaran prakonvensional adalah tingkat terendah dari penalaran moral, pada tingkat ini baik dan buruk diinterpretasikan melalui *reward* (imbalan) dan *punishment* (hukuman) eksternal.

Tahap satu, moralitas heteronom adalah tahap pertama pada tingkat penalaran prakonvensional. Pada tahap ini, anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman, anak berpikir bahwa mereka harus patuh dan takut terhadap hukuman. Moralitas dari suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisiknya. Misalnya, kakak membuat adik menangis, maka ibu memukul tangan kakak (dalam batas-batas tertentu).

Tahap kedua yaitu manipulatif, tujuan instrumental, dan pertukaran. Pada tahap ini, anak berpikir bahwa mementingkan diri sendiri adalah hal yang benar dan hal ini juga berlaku untuk orang lain. Karena itu, anak berpikir apapun yang mereka lakukan harus mendapatkan imbalan atau pertukaran yang setara. Jika ia berbuat baik, maka orang juga harus berbuat baik terhadap dirinya, anak menyesuaikan terhadap harapan sosial untuk memperoleh penghargaan, misalnya berbuat benar jika dipuji “pintar sekali”.

2. Moralitas Konvensional

Penalaran konvensional adalah tingkat kedua atau menengah dalam tahapan Kohlberg. Pada tahapan ini, individu memberlakukan standar tertentu, tetapi standar ini ditetapkan oleh orang lain, misalnya oleh orangtua atau pemerintah. Moralitas atas dasar persesuaian dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka.

Tahap satu, ekspektasi interpersonal, hubungan dengan orang lain, pada tahap ini anak menghargai kepercayaan, perhatian, dan kesetiaan terhadap orang lain sebagai dasar penilaian moral. Pada tahap ini, seseorang menyesuaikan dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Contohnya adalah mengembalikan krayon ke tempat semula sesudah digunakan.

Tahap kedua, moralitas, pada tahap ini penilaian moral didasari oleh pemahaman tentang keteraturan di masyarakat, keadilan, dan kewajiban. Seseorang yakin bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, maka mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari keamanan dan ketidaksetujuan sosial. Anak tidak hanya ingin dipercaya, tetapi juga ingin diterima masyarakat sehingga harus memahami batas-batas kebebasannya dan kebebasan orang lain, juga keseimbangan antara hak dan kewajiban. Misalnya anak bersama-sama membersihkan kelas, semua anggota kelompok wajib membawa alat kebersihan (nilai moral/gotong royong).

3. Moralitas Pascakonvensional

Penalaran pascakonvensional merupakan tahapan tertinggi dalam tahapan moral Kohlberg, pada tahap ini seseorang menyadari adanya jalur moral manipulatif, dapat memberikan

pilihan, dan memutuskan bersama tentang peraturan, dan moralitas didasari pada prinsip-prinsip yang diterima sendiri. Ini mengarah pada moralitas sesungguhnya, tidak perlu disuruh karena merupakan kesadaran dari diri orang tersebut.

Tahap satu, hak individu, pada tahap ini individu menalar bahwa nilai, hak, dan prinsip lebih utama. Seseorang perlunya keluwesan dan adanya modifikasi dan perubahan standar moral apabila itu dapat menguntungkan kelompok secara keseluruhan. Misalnya pada tahun ajaran baru sekolah memperkenankan orang tua menunggu anaknya selama lebih kurang satu minggu, setelah itu anak harus berani ditinggal.

Tahap kedua, prinsip universal, pada tahap ini seseorang menyesuaikan dengan standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan bukan untuk menghindari kecaman sosial (orang yang tetap mempertahankan moralitas tanpa takut dari kecaman orang lain). Misalnya adalah anak secara sadar merapikan kamar tidurnya segera setelah ia bangun tidur dengan harapan agar kamarnya terlihat selalu dalam keadaan rapih (Utami, dkk, 2013).

Perkembangan moral anak usia 4-6 tahun menurut Kohlberg masih berada dalam tahap moralitas prakonvensional. Perilaku anak pada tahap ini masih tunduk pada kendali dari luar dirinya. Utami (2013:117) mengemukakan bahwa ada beberapa strategi pengembangan perilaku moral pada anak usia dini, yaitu :

1. Memberi anak kesempatan untuk sharing tentang perasaan dalam lingkungan yang nyaman dan aman.
Mengacu pada memberikan anak kesempatan untuk berbicara tentang perasaan mereka dalam lingkungan yang mendukung dan aman. Ini dapat mencakup diskusi terbuka tentang perasaan, kekhawatiran, atau kebahagiaan mereka tanpa takut dicemooh atau dihakimi.

2. Mengajarkan hal-hal yang dapat dimengerti oleh anak.
Mengacu pada pendekatan pengajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Materi pelajaran disajikan dengan cara yang sesuai dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikannya.
3. Memberi Kesempatan Anak untuk Berlatih Belajar Kooperatif dan Berbagi Tanggung Jawab
Melibatkan anak-anak dalam kegiatan kelompok atau proyek bersama untuk membangun keterampilan kerja sama dan tanggung jawab. Ini dapat mencakup tugas-tugas bersama, proyek kelompok, atau kegiatan kelas yang memerlukan partisipasi semua anggota.
4. Mengundang Teman yang Berbeda Budaya, Mengembangkan Rasa Nasionalisme
Mengajak teman-teman dari latar belakang budaya yang berbeda dapat membuka wawasan anak-anak tentang keragaman dan menghargai perbedaan. Ini juga dapat membantu mereka memahami dan menghormati nilai-nilai nasional, memupuk rasa nasionalisme.
5. Mengembangkan aturan kelas bersama
Melibatkan anak-anak dalam pembuatan aturan kelas bersama dapat memberikan mereka rasa memiliki terhadap lingkungan belajar. Ini menciptakan tanggung jawab bersama dalam menjaga ketertiban kelas dan memastikan bahwa semua anggota merasa dihormati.
6. Memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapat, bereksperimen dalam belajar
Mendorong anak-anak untuk berbicara, mengemukakan ide, dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran. Memberikan lingkungan di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar dapat membantu anak-anak tumbuh dan berkembang.

7. Memberi contoh sikap/perilaku yang baik: keingintahuan, toleransi, dll
Menjadi teladan positif bagi anak-anak dengan menunjukkan sikap seperti keingintahuan, toleransi, kerja sama, dan kejujuran. Ini melibatkan perilaku guru dan staf sekolah yang mencerminkan nilai-nilai positif yang diinginkan dalam lingkungan pendidikan.

Pengembangan moral anak usia dini dilakukan agar terbentuk perilaku moral. Pembentukan perilaku moral pada anak memerlukan perhatian serta berbagai kondisi yang mempengaruhi dan menentukan perilaku moral anak. Ada tiga strategi dalam pembentukan perilaku moral anak pada anak usia dini, yaitu: Strategi latihan dan pembiasaan, strategi aktivitas dan bermain, dan strategi pembelajaran, (Wantah : 2012).

Strategi latihan dan pembiasaan dapat membentuk perilaku yang bersifat relative menetap, misalnya jika anak dibiasakan untuk menghormati orang dewasa atau anak yang lebih tua maka anak akan memiliki kebiasaan yang baik. Strategi aktivitas bermain yakni ketika anak bermain bersama temannya anak dapat mengikuti aturan-aturan yang berlaku. Strategi pembelajaran, yaitu pembelajaran moral dapat diberikan melalui pembelajaran nilai-nilai dalam perilaku. Strategi pembelajaran moral untuk anak usia 4-6 tahun difokuskan pada pengembangan inisiatif anak dalam menyelesaikan masalah terkait dengan perilaku baik dan buruk.

Kegiatan Pembiasaan dapat dilakukan melalui:

1. Kegiatan rutin lembaga PAUD, yaitu kegiatan yang dilakukan di satuan PAUD secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Contoh kegiatan rutin lembaga PAUD seperti: memberi salam saat berjumpa untuk menanamkan nilai karakter hormat dan sopan santun, bergantian menjadi ketua kelompok untuk menanamkan nilai karakter kepemimpinan dan keadilan. Contoh kegiatan lain adalah pemeriksaan kebersihan badan, kuku, telinga, rambut

dan lain-lain untuk menanamkan nilai tanggung jawab K4 (Kebersihan, Kesehatan, Kerapian, dan Keamanan).

2. Kegiatan spontan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara langsung atau spontan pada saat itu juga, biasanya dilakukan pada saat pendidik mengetahui adanya perbuatan yang tidak baik/buruk sehingga perlu dikoreksi dan pemberian apresiasi (penghargaan, pujian) terhadap nilai karakter yang diterapkan oleh anak. Misalnya, mengucapkan terimakasih, memungut sampah lalu membuang pada tempatnya, memberikan perhatian dan membantu teman.
3. Keteladanan, yaitu kegiatan yang dapat ditiru dan dijadikan panutan. Dalam hal ini pendidik menunjukkan perilaku konsisten dalam mewujudkan nilai karakter, yang dapat diamati dan ditiru oleh anak dalam kegiatan sehari-hari baik berada di dalam atau di luar satuan PAUD. Sebagai contoh pendidik berpakaian rapi, pendidik datang tepat pada waktunya, bertutur kata sopan, bersikap kasih sayang dan jujur.
4. Pengkondisian, situasi dan kondisi yang ada di lembaga PAUD akan sangat mendukung pendidikan karakter, Misalnya dengan melihara toilet yang bersih, membuang sampah pada tempatnya, dan merapihkan alat permainan edukatif, untuk menanamkan nilai karakter seperti tanggung jawab.
5. Budaya satuan PAUD, mencakup suasana kehidupan di satuan PAUD yang mencerminkan adanya penerapan nilai-nilai karakter yang meliputi komunikasi yang efektif dan produktif yang mengarah pada perbuatan baik, interaksi sesamanya dengan sopan santun, kebersamaan, kedisiplinan, dan penuh semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Karman dalam Wiyani (2013), ada tiga lingkungan yang dapat membentuk anak yaitu:

1. Lingkungan keluarga

Keluarga berperan penting dalam proses pembentukan karakter anak. Faktor keluarga (orang tua) sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anaknya, semua itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak (Dalyono, 2015: 59). Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya.

2. Lingkungan sekolah

Sekolah juga berperan dalam pembentukan karakter anak. Sebagai lembaga pendidikan sekolah menanamkan karakter kepada peserta didik. Sekolah memiliki misi tertentu dalam membentuk manusia yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia sesuai dengan aturan yang berlaku.

3. Lingkungan masyarakat

Masyarakat berperan besar dalam proses membentuk karakter, karena sebagian besar waktu bermain, bergaul, berinteraksi anak berada di masyarakat. Sifat-sifat lingkungan masyarakat setempat pola hidup, norma norma, adat istiadat, dan aturan-aturan lain yang mempengaruhi karakter anak (Zubaedi:71). Secara alami, sejak anak dilahirkan hingga berusia 3-5 tahun, kemampuan nalar seorang anak belum bisa berfungsi sehingga segala informasi yang mereka dapatkan serta stimulus yang masuk ke dalam otak mereka akan diterima secara terbuka tanpa adanya penyeleksian yang kaitannya dengan baik buruknya informasi yang mereka dapatkan. Kemudian jika sejak kecil kedua orang tua selalu bertengkar sampai mengakibatkan

perceraian, itu dapat berdampak negatif terhadap pemikiran anak bahwa sebuah perceraian merupakan penderitaan dalam hidup. Sebaliknya, jika orang tua selalu menunjukkan keharmonisan, kasih sayangnya kepada anak-anaknya, selalu menjalin komunikasi yang akrab antar sesama anggota keluarga maka anak dapat berfikir positif bahwa pernikahan itu indah. Dan itu semua berdampak pada perubahan anak tersebut ketika beranjak dewasa.

Selanjutnya semua pengalaman hidup anak yang berasal dari lingkungan kerabat, sekolah, sosial, media internet, buku, majalah, dan sumber informasi lainya dapat menambah pengetahuan yang dapat mengantarkan seseorang memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menganalisis dan menalar segala pengalaman yang sudah didapatkan (Abdul Majid, Dan Dian Andayani, 2012:18). Semakin banyak informasi yang diterima maka semakin matang pula sifat kepercayaan diri anak tersebut.

B. Permainan Simulasi Media Tiga Dimensi

1. Pengertian bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan dengan menggunakan imajinasi, seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan. Sehingga anak dapat berimajinasi, bereksplorasi, bersosialisasi, berkreasi, dan mengekspresikan perasaan secara menyenangkan (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini karena bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak meliputi fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional dan moral serta kreativitas (Montolalu, 2012).

Berdasarkan definisi dari Montolalu dan Kementrian dapat disimpulkan bermain memunculkan keasyikan dan kesenangan pada saat melakukannya. Pada umumnya anak sangat menikmati permainannya dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah karakteristik anak usia dini. Hampir seluruh waktu anak dimanfaatkan untuk bermain, kecuali

saat tidur dan ketika sakit, karena bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak. Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

Permainan simulasi dengan media tiga dimensi adalah kegiatan permainan yang menggambarkan proses yang sedang berlangsung yang melibatkan anak dalam persoalan yang mirip dengan situasi sebenarnya dengan menggunakan media tiga dimensi berupa media bangun ruang yang di setiap sisi-sisinya terdapat gambar perilaku benar dan salah. Gambar dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk pengertian baru, memperjelas pengertian baru, memperkuat pengertian tentang suatu konsep tertentu. Media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi anak, sehingga dapat membuat anak lebih senang belajar dan memberikan hasil belajar yang lebih baik, melalui media tiga dimensi ini, anak melakukan sebuah permainan simulasi yang sangat menyenangkan sehingga membuat anak tidak merasa jenuh (Sadiman dkk, 2012). Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Kegiatan bermain di taman kanak-kanak menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Moeslichatoen (1999: 32) mengemukakan bahwa: Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, karena bermain adalah kodrat anak. Selain itu bermain merupakan cermin perkembangan anak dimana melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Freud dalam Sujiono (2013) bermain tidak sama dengan bekerja, tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Pada umumnya anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermain anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.



Solehuddin dalam Masitoh (2006) mengemukakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensinya. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara alamiah tanpa paksaan, memahami, menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol serta melakukan percobaan dengan peran-peran sosial.

Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa bermain memunculkan unsur keasyikan dan kesenangan pada saat melakukannya. Pada umumnya anak sangat menikmati permainannya dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah karakteristik anak usia dini. Hampir seluruh waktu anak dimanfaatkan untuk bermain, kecuali saat tidur dan ketika sakit, karena bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak. Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Jadi, bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini karena bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak meliputi fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional dan moral serta kreativitas (Montolalu, 2012).

Sadiman, dkk (2012:76) mengatakan “Simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas. Selain harus mencerminkan situasi yang sebenarnya, simulasi harus bersifat operasional”. Simulasi sebagai suatu permainan dimana para pemainnya berperan sebagai pembuat keputusan, bertindak seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam satu situasi yang sebenarnya. Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya. Permainan simulasi merupakan salah satu media kinestetik yang penggunaan dan fungsinya memerlukan sentuhan antara guru dan peserta didik atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Secara ringkas dapat dikemukakan kaitan bermain dengan simulasi yaitu permainan yang melibatkan peserta didik dalam persoalan yang mirip dengan situasi sebenarnya (Mappasoro, 2013).

Kata kunci media adalah perantara yaitu perantara dari sumber informasi ke penerima informasi untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Media tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar tetapi juga merupakan alat penyalur pesan dari guru kepada anak (Arsyad, 2014).

Heinich, Molenda & Russel dalam Sanjaya (2012) mengemukakan bahwa klasifikasi dan jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media yang tidak diproyeksikan, yang terdiri dari realita, model, grafis dan display. Model adalah media tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, sedangkan media gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan (Zaman Badru, 2012). Media bangun ruang adalah bangun matematika yang mempunyai isi ataupun volume. Adapun jenis-jenis bangun ruang yang umum dikenal sebagai media pembelajaran adalah: balok, kubus, prisma, limas, kerucut, tabung dan bola (Kustandi & Sutjipto, 2011). Disamping itu, hendaknya

orangtua dan pendidik dapat berperan\sebagai pendamping atau 'teman' bermain yang baik bagi anak, yaitu sebagai fasilitator dan motivator sehingga dapat mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif (Masnipal, 2013).

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa perlu kiranya dilakukan berbagai usaha untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif bagi perkembangan anak. Orangtua dan guru perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, syarat bermain yang baik, perkembangan bermain anak usia dini serta bagaimana merancang kegiatan bermain dan alat permainan yang edukatif.

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pentingnya hubungan antara metode dan media terletak pada pemilihan media yang sesuai dengan metode pembelajaran, peningkatan efektivitas melalui kombinasi metode dan media yang sesuai, serta fleksibilitas penggunaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Permainan simulasi dengan media tiga dimensi adalah kegiatan permainan yang menggambarkan proses yang sedang berlangsung yang melibatkan anak dalam persoalan yang mirip dengan situasi sebenarnya dengan menggunakan media tiga dimensi berupa media bangun ruang yang di setiap sisi-sisinya terdapat gambar perilaku benar dan salah. Gambar dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk pengertian baru, memperjelas pengertian baru, memperkuat pengertian tentang suatu konsep tertentu. Media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi anak, sehingga dapat membuat anak lebih senang belajar dan memberikan hasil belajar yang lebih baik, melalui media tiga dimensi ini, anak melakukan sebuah permainan simulasi yang sangat menyenangkan sehingga membuat anak tidak merasa jenuh (Sadiman dkk, 2012).

2. Fungsi permainan simulasi dengan media tiga dimensi

Bermain bagi anak usia dini memiliki fungsi yang sangat luas, bukan hanya untuk memenuhi tugas perkembangannya, melainkan juga digunakan untuk mengatasi masalah perkembangan. Bermain dan media bermain banyak digunakan oleh konselor sebagai bagian dari proses, terapi dalam menangani masalah anak, media bermain digunakan untuk menyediakan anak sebuah pengertian yang dapat diterima melalui perasaan Thompson dalam Masnipal (2013). Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Adapun manfaat bermain bagi anak yang mendukung program pengembangan di Taman Kanak-Kanak adalah sebagai berikut: (1) Bermain memicu kreatifitas; (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak; (3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik (4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati; (5) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra; (6) Bermain sebagai media terapi; (7) Bermain itu melakukan penemuan (Montolalu, (2007:1.19).

Ahmad (2006) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu sarana untuk memperdalam pengaruh ke dalam diri anak, dimana anak dapat mempelajari defenisi benar dan salah, etika seperti adil, jujur, tanggung jawab, mengendalikan diri, kekuatan tekad dan sebagainya. Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syarat-syaratnya, yakni: anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain, jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya dan anak harus merasa yakin bahwa anak tersebut mempunyai teman bermain (Utami, dkk, 2013).

Fadlillah & Khorida (2013) mengemukakan bahwa bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, yang meliputi manfaat motorik, manfaat afeksi, manfaat kognitif, manfaat spiritual dan manfaat keseimbangan. Berikut penjelasannya:

1. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak. Misalnya unsur-undur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisisk tertentu.
2. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/ insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang
3. Manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
4. Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, media belajar dalam pengajaran lebih mengutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membentuk anak dalam menangkap pengertian yang diberikan guru dan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar, Kosasih (2014:50).

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: mengubah titik berat pendidikan formal, membengktkan motivasi belajar pada peserta didik, memberikan kejelasan, dan memberikan rangsangan (Mc. Known dalam Hosnan, 2014).

Pembelajaran yang berhasil sekaligus menyenangkan memerlukan sebanyak-banyaknya media belajar. Salah satu prinsip belajar adalah banyak media bantu pembelajaran dimanfaatkan secara tepat makin

besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat di dalam proses pembelajaran dengan memberikan pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera anak karena dengan panca indera itulah yang berperan sebagai pintu gerbang untuk menuju aktivitas mental, emosional dan intelektual anak untuk bisa memahami, menginternalisasi, serta mengaplikasikan materi pelajaran (Masitoh, 2012).

Berbeda halnya jika pengetahuan yang akan disampaikan dilakukan sambil bermain. Melalui kegiatan atau aktivitas bermain, akan mudah melihat minat dan kemampuan anak tanpa harus bersusah payah mengajarkannya, melalui permainan simulasi dengan media tiga dimensi berfungsi mengembangkan aspek perkembangan moral yaitu bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertanggung dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa fungsi kegiatan bermain adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan berbahasa, kreativitas, daya pikir serta daya ingat. Melalui bermain akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap dan menyimpan informasi yang diterima daripada mengajarkan anak secara formal, karena rentang perhatian anak usia prasekolah sangat singkat, sehingga anak akan merasa cepat bosan (Utami, dkk, 2013).

3. Tahapan perkembangan bermain

Anak akan melalui tingkatan-tingkatan atau tahap-tahap bermain. Menurut Piaget dalam Wiyani (2012), tahapan perkembangan bermain ada 4 yaitu: Permainan sensorimotorik, permainan simbolik, permainan sosial yang memiliki aturan, dan permainan yang memiliki aturan dan olahraga. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistemik dengan hal-hal diluar bermain dan merupakan interaksi antara anak dan lingkungannya. Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock (dalam Wiyani & Barnawi, 2012), yaitu: Tahap penjelajahan, tahapan mainan, tahap bermain, dan tahap melamun. Tahapan mainan terjadi

pada usia prasekolah. Antara usia 2-6 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya, kemudian usia 5-6 tahun sudah mencapai puncaknya.

Montolalu (2007: 214) mengemukakan tahap-tahap bermain yaitu: tahap manipulatif, tahap simbolis, tahap eksplorasi, tahap eksperimen dan tahap dapat dikenal. Berikut penjelasannya:

1. Tahap manipulatif. Pada umumnya, tahap ini dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Anak memegang benda dengan cara membolak-balik, meraba-raba bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungut kembali dan sebagainya untuk melakukan penyelidikan yang diperlukan untuk melangkah ke tahap berikutnya.
2. Tahap simbolis. Tahap ini berada pada rentang usia 3-4 tahun, dimana anak kadang-kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya.
3. Tahap eksplorasi. Tahap ini anak senang bermain sendiri dengan mulai melakukan penemuan-penemuan dengan hati yang riang.
4. Tahap eksperimen. Tahap ini berada pada usia 4-5 tahun dimana anak mulai melakukan percobaan-percobaan.
5. Tahap dapat dikenal. Pada umumnya tahap ini dilihat pada anak usia 5-6 tahun, dimana anak dapat membangun bentuk-bentuk yang realistis.

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif ada pula yang lebih menyukai bermain pasif. Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten (dalam Utami, dkk, 2013) melalui 6 tahap yaitu; *Unoccupied Behavior* (Gerakan Kosong), *Onlooker Behaviour* (Tingkah laku pengamat), *Solitary Play* (Bermain Soliter), *Parallel Play* (Bermain Paralel), *Associative Play* (Bermain Asosiatif), dan *Cooperative Play* (Bermain Kooperatif).

1. *Unoccupied Behavior* (Gerakan Kosong). Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.
2. *Onlooker Behaviour* (Tingkah Laku Pengamat). Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain, misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tanpa ikut bermain, tetapi turut merasa senang seolah ikut bermain.
3. *Solitary Play* (Bermain Soliter). Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada di sekitarnya.
4. *Paralel Play* (Bermain Paralel). Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain, tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain puzzle dan anak lain juga bermain puzzle, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.
5. *Associative Play* (Bermain Asosiatif). Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.
6. *Cooperative Play* (Bermain Kooperatif). Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama, dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas. Anak membuat rumah-rumahan tersebut dengan kain atau balok-balok dan bermain peran dengan boneka.

Tahap perkembangan bermain yang dikemukakan ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah kelas awal. Setiap anak pada

usia yang berbeda mempunyai tahapan bermain yang berbeda pula. Hal ini juga menjadi dasar pemilihan jenis dan konsep permainan yang akan diterapkan. Apabila jenis dan konsep bermain tidak disesuaikan dengan tahapan bermain anak, maka tujuan bermain anak tidak akan tercapai. Oleh karena itu pendidik harus memahami tahapan perkembangan bermain anak yang akan melakukan kegiatan ini dapat dilakukan melalui permainan simulasi dengan media tiga dimensi.

4. Faktor yang memengaruhi permainan anak

Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, menambah pengetahuan anak, dan mempengaruhi nilai moral anak (Fikriyati, 2013). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu kesehatan, perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas dan peralatan bermain (Hurlock, 1978).

a. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif daripada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain sehingga lebih menyukai bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

b. Perkembangan motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

c. **Inteligensi**

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif daripada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan problem solving (misal puzzle) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

d. **Jenis kelamin**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik. Tetapi juga dapat muncul juga karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

e. **Lingkungan dan taraf sosial ekonomi**

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misalnya anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

f. Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.

Permainan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu guru perlu memberikan stimulus terus-menerus kepada anak agar semua aspek perkembangan anak dapat tercapai, khususnya penanaman nilai moral kepada anak. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Oleh karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan.

5. Klasifikasi kegiatan bermain anak usia dini

Keragaman kegiatan dalam bermain dapat memberikan kenyamanan serta merangsang perkembangan anak. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Bermain dikategorikan menjadi dua, yaitu bermain aktif dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu dan bermain pasif atau hiburan dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain (Hurlock, 1978). Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut:

a. Bermain aktif.

Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Diantara jenis kegiatan bermain aktif adalah:

- 1) *Tactile Play*; Merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.
- 2) *Functional Play*; Bermain Fungsional/Functional Play adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan otoric otoric dalam rangka mengembangkan aspek otoric anak.
- 3) *Constructive Play*; Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya
- 4) *Creative Play*; Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.
- 5) *Symbolic/Dramatic Play*; Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
- 6) *Play Games*; Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/ persaingan.

b. Bermain pasif.

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif diantaranya adalah receptive Play yaitu permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan anak lihat.

Selain itu, ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia dini, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak. Menurut Masitoh, dkk (2006:9.7), "Bermain terbagi atas dua, yaitu: 1) Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak. 2) Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak".

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak:

- 1) Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau juga dapat dibantu oleh guru.
- 2) Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka.
- 3) Bermain asosiatif. Bermain ini terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan lain-lain.
- 4) Bermain secara kooperatif terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak yaitu:

- 1) Bermain bebas dan spontan. Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan sendiri. Anak akan terus bermain sampai anak tidak bermain lagi. Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif, misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut. Bermain-main itu kemudian dipergunakan untuk bermain pura-pura atau dalam kegiatan membangun atau menyusun.
- 2) Bermain berpura-pura. Bermain berpura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak

dilakukan. Bermain berpura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit, dan sebagainya.

Sujiono (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh kemampuannya. Untuk itu bermain diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak yakni: 1) bermain eksploratoris, 2) bermain energetik, 3) bermain keterampilan, 4) bermain sosial, 5) bermain imajinatif, dan 6) bermain teka teki.

- a. Bermain eksploratoris. Bermain eksploratoris mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan hal baru, merangsang rasa ingin tahu anak, membantu anak mengembangkan keterampilannya dan mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.
- b. Bermain energetik. Bermain energetik melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh.
- c. Bermain keterampilan. Bermain keterampilan sangat penting karena membantu anak untuk menjadi pembangun, mengurangi keputusasaan, mengarah pada kemandirian, mengembangkan keterampilan baru, dan belajar langsung memegang bahan.
- d. Bermain sosial. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih.
- e. Bermain imajinatif. Bermain imajinatif membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak memahami orang lain, membantu anak untuk memahami orang lain, membantu anak mengembangkan kreativitasnya dan membantu anak mengenali dirinya sendiri
- f. Bermain teka-teki. Bermain teka teki dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, mendorong rasa ingin tahu anak dan mengembangkan kemandirian pada anak.

Terdapat 2 jenis permainan, yaitu main peran. Main peran terdiri dari Makro dan Mikro dan main pembangunan (Mutiah, 2010). Cara terbaik untuk anak belajar adalah melalui bermain. Dalam upaya pengembangan moral pada anak usia dini, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan strategi belajar yang bervariasi. Salah satu strategi pengembangan perilaku moral pada anak usia dini adalah melalui permainan simulasi dengan media tiga dimensi (Montolalu, 2012).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi dengan media tiga dimensi merupakan salah satu dari bagian kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yakni bermain kooperatif dimana anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. Aktifitas permainan ini bertujuan mengembangkan, menumbuhkan, mengasah kepekaan, kepedulian anak untuk menjunjung moral dan nilai-nilai yang berlaku universal. Pada setiap permainan yang sengaja diadakan oleh orang dewasa hendaknya menumbuhkan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan.

6. Syarat-syarat permainan simulasi media tiga dimensi

Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syarat-syaratnya. Utami (2013:126) mengemukakan bahwa ada 5 syarat bermain untuk anak usia dini yaitu: 1) *Play time*, 2) *Play things*, 3) *Play fellows*, 4) *Play space*, dan 5) *Play rules*.

- a. *Play Time*; Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan (gross motor/fungsional play) sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore

hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

- b. *Play Things*; Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria; Aman bagi anak, ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya, berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi/cara, merangsang partisipasi aktif anak, sesuai kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah), menarik dari segi warna dan bentuk atau suara (jika bersuara), tahan lama/tidak mudah rusak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak dan diterima oleh semua budaya. Jumlah alat permainan yang digunakan hendaknya cukup, dengan kebutuhan anak, tidak terlalu sedikit atau tidak terlalu banyak.
- c. *Play Fellows*; Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orang tua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.
- d. *Play Space*; Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.
- e. *Play Rules*; Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain (guru atau orangtua). Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

Hosnan (2014: 121), mengemukakan bahwa dalam memilih/membuat media untuk dapat memperoleh hasil yang baik sesuai dengan harapan, maka harus mempertimbangkan beberapa persyaratan sebagai berikut: tahan lama (dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat), bentuk dan warnanya menarik perhatian siswa, sederhana dan mudah dikelola, ukurannya sesuai dengan ruang belajar mengajar, peragaan itu harus mampu menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa dan bila mungkin alat peraga tersebut bisa mempunyai banyak faedah dalam proses pembelajaran.

Suyanto & Jihad (2013: 110) mengemukakan bahwa kriteria menggunakan media sangat bergantung pada beberapa hal, yaitu tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi belajar mengajar dan kondisi kelas. Cara terbaik untuk anak belajar adalah melalui bermain. Dalam upaya pengembangan moral pada anak usia dini, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan strategi belajar yang bervariasi. Salah satu strategi pengembangan perilaku moral pada anak usia dini adalah melalui permainan simulasi dengan media tiga dimensi. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi dengan media tiga dimensi merupakan salah satu dari bagian kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yakni bermain kooperatif dimana anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

7. Karakteristik bermain pada anak usia dini

Menurut McConkey & Hewson dalam Sujiono (2013), ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu: bermain muncul dari dalam diri anak, bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil dan bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Seorang guru harus memahami karakteristik bermain dalam pembelajaran. Melalui permainan simulasi media tiga dimensi apabila digunakan secara tepat dalam arti sesuai dengan karakteristik anak, maka pembelajaran menjadi optimal.

a. Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

1) Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak. Selama bermain, anak-anak menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide, menggambarkan objek, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka, yang semuanya membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa mereka.

2) Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami situasi sosial yang melibatkan aturan dan norma-norma, sehingga mereka dapat belajar bagaimana berperilaku secara etis dan mengembangkan karakter moral mereka.

3) Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya yang menggunakan alat permainan (Utami, dkk, 2013). Mereka belajar untuk mengalah, menerima, tolong-menolong, dan mengembangkan sikap sosial lainnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan alat permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, membentuk dasar-dasar keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan mereka kelak.

Anak akan beranjak menuju permainan yang tidak menggunakan mainan, namun ia tetap berada pada masa bermain dan menyukai kegiatan yang bersifat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain anak akan melalui tahap-tahap perkembangan yang berbeda sejalan dengan usianya. Melalui bermain akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap dan menyimpan informasi yang diterima daripada mengajarkan anak secara formal, karena rentang perhatian anak usia prasekolah sangat singkat, sehingga anak akan merasa cepat bosan. Selain itu bermain memiliki pengaruh besar pada perkembangan kemampuan dan mental anak.

b. Jenis-jenis Kegiatan Bermain

Sara Smilansky (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014:5) mengemukakan empat tahap dalam bermain, yaitu: (1) main fungsional atau dikenal main sensori, (2) main pembangunan, (3) main peran, dan (4) main dengan aturan.

- 1) Main fungsional atau dikenal main sensori biasa juga disebut dengan main panca indera dan anggota tubuh. Main sensorimotorik merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif anak. Kegiatan ini dikenal pula sebagai main panca indera, di mana anak menggunakan panca indera dan anggota tubuhnya untuk menggali pengalaman sensorimotorik. Main sensorimotorik menjadi landasan penting dalam pengembangan kemampuan kognitif anak, membantu mereka memahami dunia sekitar melalui interaksi fisik dan sensorik.
- 2) Main pembangunan diartikan sebagai main manipulatif, yakni menggunakan bahan main untuk dijadikan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi dan gagasan anak. Anak menggunakan berbagai bahan main sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas mereka. Aktivitas ini memberikan

anak peluang untuk berekspresi, menciptakan, dan mengembangkan pemahaman konsep melalui manipulasi bahan secara langsung.

- 3) Main peran disebut juga dengan main pura-pura atau main simbolik. Main peran dilakukan untuk memperkaya pengalaman anak. Kegiatan ini dilakukan untuk memperkaya pengalaman anak, menggali imajinasi, dan mengembangkan keterampilan sosial. Dalam main peran, anak dapat menjalankan peran tertentu, seperti menjadi dokter, guru, atau superhero, yang membantu mereka memahami peran dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Main dengan aturan berada pada tahapan usia 6-8 tahun. Main dengan aturan pada tahap ini juga dapat memperkaya kemampuan kognitif dan sosial anak, memberikan mereka pengalaman bermain yang lebih terstruktur dan berorientasi pada aturan.

“bermain
memunculkan
keasyikan dan
kesenangan”
pada saat melakukannya

BAB II

PERMAINAN SIMULASI MEDIA TIGA DIMENSI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER ANAK

A. Penerapan Karakter dalam Pembelajaran

Pendidik PAUD memiliki peran sangat besar dalam menjalankan peran pendidik selama proses pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan bagi para peserta didik. Ketiga hal ini membuat para pendidik harus bekerja keras dibandingkan pendidik di tingkatan pendidikan lainnya. pendidik juga menjadi model atas sikap positif bagi peserta didiknya. Oleh sebab itu merupakan kewajiban bagi para pendidik untuk dapat memiliki karakter untuk menjalankan tugasnya serta berinteraksi dengan peserta didik, rekan sejawat, orang tua, serta lingkungan masyarakat yang dapat mendukung proses belajar.

Pada dasarnya menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini merupakan tanggung jawab bersama, antara orang tua, pendidik, pengasuh, masyarakat, dan pemerintah. Untuk itu kebersamaan, keselarasan, dan kemitraan dalam menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini harus digalang dan dioptimalkan bersama. Kerjasama dengan orangtua dapat dilakukan melalui sosialisasi agar nilai karakter yang sudah dibiasakan di lembaga PAUD juga dapat dilakukan di rumah. Bagi masyarakat dan pemerintah diharapkan dukungan juga dapat diperoleh dengan membentuk suasana yang kondusif bagi terbentuknya karakter bagi anak usia dini.

Pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan proses belajar mengajar mulai dari kedatangan sampai anak-anak pulang kembali.

1. Menyambut kedatangan anak

a. Tujuan:

- 1) Memberikan rasa nyaman dan aman bagi anak dan orangtua/pengantar saat memasuki lingkungan sekolah.
- 2) Pengantar merasa nyaman saat meninggalkan anak di lingkungan sekolah.

b. Pendidikan karakter yang dikembangkan :

Kemandirian, rendah hati, santun berbicara, kasih sayang dan tanggung jawab

c. Prosedur

- 1) Saat anak memasuki lingkungan sekolah, pendidik siap menyambut kedatangan anak. *agar berani sendiri tanpa didanpingi pengantar (kemandirian)*
- 2) Pendidik memposisikan tubuh sejajar dengan ketinggian anak dan mengupayakan kontak mata, berjabat tangan, mengucapkan salam, menyapa nama anak, menanyakan kabar anak dengan ramah, menggunakan bahasa yang dapat dipahami anak. *(rendah hati, santun berbicara)*
- 3) Pendidik dapat mengekspresikan kasih sayang kepada anak misalnya dalam bentuk: pelukan, usapan tangan, hanya bila anak merasa nyaman. *(kasih sayang)*
- 4) Pendidik mempersilahkan anak untuk menyimpan barang pribadi di tempatnya secara mandiri *(kemandirian, tanggung jawab)*
- 5) Pendidik melakukan cek kondisi fisik dan kesehatan anak secara umum sambil mengajak

bercakap-cakap tentang hal-hal ringan. (*santun berbicara*)

- 6) Pendidik mengamati anak dan mengambil tindakan yang diperlukan bila menemukan kondisi fisik dan kesehatan anak yang perlu penanganan.

2. Bermain Bebas

a. Tujuan:

Membantu anak menyesuaikan diri antara lingkungan rumah dengan lingkungan sekolah

b. Manfaat:

Anak siap mengikuti aktivitas dalam lingkungan sekolah

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan :

kemandirian, kreatif, tanggung jawab, kasih sayang.

d. Prosedur

- 1) Pendidik menawarkan beragam kegiatan yang menarik dan sesuai tahapan perkembangan anak (*kemandirian, kreatif, tanggung jawab*)
- 2) Pendidik mempersilahkan anak memilih kegiatan yang disukai (*kemandirian, tanggung jawab*).
- 3) Pendidik mengajak anak yang baru datang untuk bermain bersama teman.
- 4) Pendidik mengawasi, mengamati dan memberi bantuan jika dibutuhkan anak (*tanggung jawab*).

3. Masa Transisi (cuci tangan, *toilet training*, minum)
 - a. Tujuan
 - 1) Melatih pembiasaan anak untuk BAK/BAB pada tempatnya.
 - 2) Melatih keterampilan menolong diri sendiri bagi anak.
 - b. Manfaat
 - 1) Anak terbiasa Buang Air Kecil (BAK) dan Buang Air Besar (BAB) di toilet/WC/kloset.
 - 2) Anak menjadi mandiri dalam melakukan BAK dan BAB.
 - 3) Anak terbiasa berperilaku bersih dan sehat.
 - c. Pendidikan karakter yang dikembangkan:
disiplin, kemandirian, tanggung jawab, cinta kebersihan
 - d. Prosedur:
 - 1) Pendidik mempersilahkan/mengajak anak untuk ke toilet pada waktu-waktu tertentu, disesuaikan dengan kebutuhan individual anak. (*disiplin*)
 - 2) Pendidik melatih anak untuk melepas dan mengenakan celana secara mandiri/sesuai tahap perkembangan (*kemandirian*)
 - 3) Pendidik melatih anak untuk menyiram toilet (*kemandirian, tanggung jawab, cinta kebersihan*)
 - 4) Pendidik mengamati dan memberikan bantuan jika dibutuhkan (*tanggung jawab*)

- 5) Pendidik bersama anak mencuci tangan dengan sabun dan air bersih yang mengalir setelah BAK dan BAB (*disiplin, tanggung jawab, kemandirian*)
- 6) Pendidik bersama anak untuk mengeringkan tangan setelah mencuci tangan (*disiplin, kemandirian*)

4. Kegiatan Pembukaan

a. Tujuan:

- 1) Membangun semangat dan keceriaan bersama.
- 2) Menumbuhkan keterampilan sosial dan motorik anak

b. Manfaat

- 1) Anak bersemangat dan senang untuk mengikuti kegiatan berikutnya.
- 2) Anak merasa percaya diri dan siap secara emosi dan sosial untuk beraktivitas dan bersosialisasi.

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan:

disiplin, toleransi, kecintaan terhadap Allah, cinta bangsa dan tanah air, berbicara santun

d. Prosedur

- 1) Pendidik mengumpulkan anak untuk membuat barisan (Disiplin, toleransi/ belajar antri)
- 2) Pendidik mengajak anak untuk mengucapkan ikrar (kecintaan terhadap Allah)
- 3) Pendidik mengajak anak untuk bermain motorik kasar atau kegiatan energizer/pemanasan lainnya (disiplin)

- 4) Pendidik mengajak anak untuk bernyanyi/mengenal lagu-lagu kebangsaan (cinta bangsa dan tanah air)
- 5) Pendidik memberikan pijakan untuk kegiatan berikutnya (santun berbicara, toleransi, disiplin).

5. Pembelajaran di Kelas

a. Tujuan

Kegiatan bermain dapat berlangsung dengan teratur dan efektif sesuai tujuan.

b. Manfaat

Kemampuan anak dapat berkembang sesuai tujuan kegiatan pembelajaran

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan

Kecintaan terhadap Allah, santun berbicara, kasih sayang, toleransi, rendah hati, kemandirian, ketekunan, disiplin dan tanggung jawab.

d. Prosedur

- 1) Pendidik menyiapkan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan tersedia APE yang mendukung.
- 2) Pendidik mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam, berdo'a, menyapa dan menanyakan kabar anak hari ini (kecintaan terhadap Allah, santun berbicara, kasih sayang, toleransi)
- 3) Pendidik memberikan pijakan tentang tema hari ini dengan membacakan buku/menggunakan APE sesuai kebutuhan (santun berbicara)

- 4) Pendidik memotifasi anak untuk aktif mendiskusikan tema yang sedang dibahas Pendidik mengajak anak mendiskusikan dan menyepakati aturan bersama (disiplin, tanggung jawab)
- 5) Pendidik membiasakan anak untuk menggunakan kata-kata santun. Misalnya : Ma'af, tolong, permisi, terima kasih.(kasih sayang, santun berbicara)
- 6) Anak melakukan kegiatan bermain sesuai minat (kemandirian ,tanggung jawab)
- 7) Pendidik melakukan observasi (pengamatan) dan membuat dokumentasi atau catatan tentang perkembangan anak.
- 8) Pendidik mendorong anak untuk membereskan alat permainan sesuai perkembangan anak. Hal ini dilakukan untuk melatih kemandirian, disiplin dan menanamkan rasa tanggung jawab (kemandirian, disiplin dan tanggung jawab)
- 9) Anak didorong untuk memberikan unjuk kerja, dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita menggunakan hasil karyanya atau /menceritakan kembali pengalaman bermainnya (ketekunan, santun berbicara)

6. Kegiatan Taman dan Lingkungan Sekolah (10 menit)

a. Tujuan

Melatih anak sejak dini untuk peduli pada lingkungan dan cinta kebersihan

b. Manfaat

Anak terbiasa peduli pada lingkungan dan cinta kebersihan sejak dini

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan:

Peduli lingkungan dan cinta kebersihan

d. Prosedur

- 1) Anak diajak bersama-sama membersihkan lingkungan sekolah selama kurang lebih sepuluh menit dengan cara memunguti sampah/daun yang berjatuh untuk dimasukkan ke dalam tempat sampah sesuai dengan kategori sampah. Misalnya: sampah basah, daur ulang, atau sampah plastik (peduli pada lingkungan, cinta kebersihan, disiplin dan kemandirian)
- 2) Setelah kegiatan semutlis selesai, anak diajak mencuci tangan sesuai dengan prosedur cuci tangan yang telah dibuat (kemandirian, cinta kebersihan)
- 3) Anak kembali ke ruang kelas untuk melaksanakan kegiatan berikutnya sesuai jadwal yang telah ditentukan (disiplin)

7. Cuci Tangan

a. Tujuan:

Pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat

b. Manfaat:

Anak mengembangkan kebiasaan hidup bersih dan sehat.

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan:

Disiplin, cinta kebersihan, toleransi, dan kemandirian

d. Prosedur :

- 1) Anak dibiasakan untuk belajar antri saat cuci tangan (disiplin, cinta kebersihan, toleransi)
- 2) Anak mencuci tangan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (disiplin, kemandirian)
 - a) Basuh tangan dengan air bersih, memakai air yang mengalir.
 - b) Tuangkan sabun secukupnya.
 - c) Ratakan di kedua telapak tangan.
 - d) Gosok punggung dan sela-sela jari tangan kiri dengan tangan kanan dan sebaliknya (sambil basuh dengan bersih dan mengalir).
 - e) Gosok kedua telapak tangan dan sela-sela jari.
 - f) Gosok ibu jari kiri berputar dan genggam tangan dan lakukan sebaliknya.
 - g) Membilas tangan dengan air bersih yang mengalir.
 - h) Mengingatkan anak untuk menutup kran air kembali.
 - i) Mengeringkan tangan dengan lap kering.

8. Kegiatan Makan

a. Tujuan:

- 1) Memenuhi kebutuhan dan keseimbangan gizi anak
- 2) Mengenalkan doa dan adab makan
- 3) Membiasakan anak hidup sehat dan mandiri
- 4) Menanamkan disiplin dengan mengenal waktu makan

b. Manfaat:

- 1) Anak terpenuhi kebutuhan gizi yang seimbang.
- 2) Anak melaksanakan dan mengenal etika makan
- 3) Anak menjadi sehat dan mandiri
- 4) Kebiasaan makan tepat waktu

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan:

Disiplin, kemandirian, tanggung jawab, kecintaan terhadap Allah dan berbicara santun

d. Prosedur

- 1) Penyiapan makanan
- 2) Pendidik menyiapkan dan memastikan kebersihan area dan peralatan makan.
- 3) Anak diajak membuat barisan/belajar antri untuk mengambil makanan sendiri-sendiri (disiplin, kemandirian)
- 4) Pendidik menyampaikan kepada anak tentang menu makanan hari ini beserta kandungan gizi yang terdapat dalam makanan.
- 5) Pendidik mengingatkan aturan saat makan. Misalnya untuk usia 3 tahun keatas aturan yang disepakati adalah: mengambil makanan sendiri secara bergantian, ambil secukupnya sesuai kebutuhan, silahkan bertanggung jawab (disiplin, tanggung jawab, kemandirian)
- 6) Pendidik memfasilitasi anak yang lebih besar untuk memimpin teman-temannya berdoa (kecintaan terhadap Allah SWT)
- 7) Pendidik mengingatkan kembali adab makan. Misalnya: makan sambil duduk, berdoa sebelum dan sesudah makan, menggunakan tangan kanan,

berbicara secukupnya saat makan, dll (disiplin, kecintaan terhadap Allah, berbicara santun)

- 8) Baik pendidik maupun anak mencuci tangan dengan sabun dan air bersih yang mengalir.

9. Kepulangan

a. Tujuan

- 1) Menciptakan rasa senang dan aman saat pulang.
- 2) Memberikan informasi bagi orangtua mengenai kondisi anak.

b. Manfaat

- 1) Anak pulang ke rumah dalam kondisi yang senang dan aman.
- 2) Orang tua mendapatkan informasi yang jelas tentang kondisi anak.

c. Pendidikan karakter yang dikembangkan

Disiplin, kemandirian, kasih sayang, dan santun berbicara

d. Prosedur :

- 1) Pendidik memeriksa kondisi fisik dan kesehatan anak.
- 2) Pendidik mempersilahkan anak menyiapkan diri dan mengambil benda-benda pribadi disesuaikan dengan tahap perkembangan anak (disiplin, kemandirian)
- 3) Pendidik memastikan anak dijemput oleh keluarga.
- 4) Pendidik mengucapkan salam dengan menyebut nama anak/panggilan kesayangan (kasih sayang, santun berbicara)

Kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat mendukung pendidikan karakter membutuhkan media yang tersedia di lingkungan lembaga PAUD, salah satunya media simulasi media tiga dimensi.

Tabel. 2.1
Nilai-nilai Karakter

No	Nilai Karakter	Makna Nilai Karakter
1	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
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan
3	Toleransi	Yakni sikap dan perilaku yang mencerninkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5	Kerja keras	Yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah)
6	Kreatif	Yakni sikap dan berprilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah ,sehingga selalu menemukan cara-cara yang lebih baik dari sebelumnya.

No	Nilai Karakter	Makna Nilai Karakter
7	Mandiri	Yakni sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Akan tetapi, hal ini bukan berarti tidak boleh kerja sama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain.
8	Demokratis	Yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.
9	Rasa ingin tahu	Yakni cara berfikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar dan dipelajari secara lebih mendalam.
10	Semangat kebangsaan atau Nasionalisme	Yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi, individu atau golongan.
11	Cinta tanah air	Yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi dan lain sebagainya sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan semangat berprestasi lebih tinggi.
12	Menghargai prestasi	Yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain serta mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi lebih tinggi.
13	Komunikatif dan senang bersahabat atau pro aktif	Yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santu sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.
14	Cinta damai	Yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas masyarakat tertentu.

No	Nilai Karakter	Makna Nilai Karakter
15	Gemar membaca	Yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, koran, dan lain sebagainya sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
16	Peduli lingkungan	Yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
17	Peduli sosial	Yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya
18	Tanggung jawab	Yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara maupun agama.

Kemendiknas (2010)

Nilai-nilai karakter yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diterapkan ke dalam perilaku pada anak usia dini mereka mencakup :

1. Kecintaan terhadap Tuhan YME
2. Kejujuran
3. Disiplin
4. Toleransi dan cinta damai
5. Percaya diri
6. Mandiri
7. Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong
8. Hormat dan sopan santun
9. Tanggung jawab
10. Kerja keras
11. Kepemimpinan dan keadilan
12. Kreatif
13. Rendah hati

14. Peduli lingkungan
15. Cinta bangsa dan tanah air

Adapun penjabaran nilai-nilai karakter untuk anak usia dini yaitu sebagai berikut

Tabel. 2.2
Indikator Nilai-nilai Karakter untuk Anak Usia Dini

No	Nilai	Pengertian	Indikator
1.	Kecintaan terhadap Tuhan YME	Nilai yang didasarkan pada perilaku yang menunjukkan kepatuhan kepada perintah dan larangan Tuhan YME yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang menyanyikan beberapa lagu bernuansa imtaq dan mengekspresikan dengan gerak 2. Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 3. Senang melakukan ibadah sehari-hari 4. Senang menyimak dan menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq 5. Ingin mengetahui dan memahami sifat-sifat Tuhan melalui nama-nama Tuhan 6. Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan dengan lebih beragam 7. Senang mengucapkan syair/pantun bernuansa imtaq. 8. Terbiasa menggunakan ungkapan-ungkapan bernuansa imtaq 9. Terbiasa mengucapkan kata-kata santun (terima kasih, maaf, tolong) 10. Terbiasa mengucapkan salam

No	Nilai	Pengertian	Indikator
2	Kejujuran	Keadaan yang terkait dengan ketulusan dan kelurusan hati untuk berbuat benar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengerti mana milik pribadi dan milik bersama 2. Anak merawat dan menjaga benda milik bersama 3. Anak terbiasa berkata jujur 4. Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya 5. Menghargai milik orang lain 6. Mau mengakui kesalahan 7. Mau meminta maaf bila salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah 8. Menghargai keunggulan orang lain. 9. tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri
3	Disiplin	Nilai yang berkaitan dengan ketertiban dan keteraturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selalu datang tepat waktu 2. Dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu 3. Menggunakan benda sesuai fungsinya 4. Mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya 5. Berusaha mentaati aturan yang telah disepakati 6. Tertib menunggu giliran 7. Menyadari akibat bila tidak disiplin

No	Nilai	Pengertian	Indikator
4.	Toleransi dan cinta damai	Penanaman kebiasaan bersabar, tenggang rasa, dan menahan emosi dan keinginan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang bekerja sama dengan teman. 2. Mau berbagi makanan atau mainan dengan teman. 3. Selalu menyapa bila bertemu 4. Menunjukkan rasa empati. 5. Senang berteman dengan siapa saja 6. Menghargai pendapat teman dan tidak memaksakan kehendak sendiri 7. Mau menengahi teman yang sedang berselisih 8. Tidak suka membuat keributan atau mengganggu teman 9. Tidak suka menang sendiri 10. Senang berdiskusi dengan teman 11. Senang menolong teman dan orang dewasa
5	Percaya diri	Sikap yang menunjukkan memahami kemampuan diri dan nilai harga diri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani menyatakan pendapatnya 2. Berani bertanya dan menjawab pertanyaan 3. Bangga dengan dirinya 4. Berani melakukan sesuatu tanpa bantuan 5. Berani mencoba hal yang baru 6. Mau melakukan tantangan dan tidak mudah menyerah 7. Berani mempertahankan apa yang dipahaminya 8. Ingin tampil menjadi juara 9. Bangga terhadap hasil karya sendiri.

No	Nilai	Pengertian	Indikator
6.	Mandiri	Perilaku yang tidak bergantung pada orang lain. Penanaman nilai ini bertujuan anak terbiasa untuk menentukkan, melakukan, memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan atau dengan bantuan yang seperlunya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menentukan keinginannya sendiri 2. Dapat memilih mainannya sendiri 3. Senang melakukan sesuatu tanpa dibantu 4. Mengetahui batas kemampuan sendiri 5. Dapat mengambil keputusan sendiri atau dengan sedikit arahan 6. Menghargai bantuan orang lain 7. Tidak mudah mengeluh dan cengeng 8. Tidak penakut
7.	Kreatif	Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dg hal-hal yang sudah ada untuk memecahkan masalah maupun menciptakan hal baru.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki banyak ide/gagasan 2. Senang mengajukan solusi untuk suatu masalah 3. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat dan bahan bermain 4. Senang membuat sesuatu dari bahan yang ada di sekitarnya 5. Tidak mengalami kesulitan bila dihadapkan pada masalah 6. Mengajukan dan membuat kreasi baru dari benda lama 7. Senang dengan hal-hal yang menantang 8. Sering memiliki jawaban yang berbeda dari teman lainnya.

No	Nilai	Pengertian	Indikator
8	Tolong menolong, kerjasama dan gotong royong	Salah satu bentuk kemampuan sosialisasi dan kematangan emosi adalah kemampuan bekerjasama. Penanaman nilai ini dalam keseharian dilakukan melalui pembiasaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang bekerja bersama dengan teman 2. Senang menolong, dan membantu teman 3. Suka menenangkan teman yang merasa sedih atau takut 4. Senang memberi dukungan pada teman-teman yang sedang bekerja 5. Dapat menunjukkan rasa empati pada orang lain 6. Dapat melakukan kebiasaan dalam menolong orang lain
9	Hormat dan sopan santun	Sopan santun adalah nilai yang terkait dengan tata krama penghormatan pada orang lain, yang sesuai dengan norma budaya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melakukan kebiasaan yang baik 2. Dapat mendengarkan orang lain bicara 3. Dapat bersabar menunggu giliran bicara 4. Dapat menghargai bantuan orang lain 5. Dapat melakukan kebiasaan salam saat masuk rumah dan atau tempat lain 6. Dapat melakukan kebiasaan mengucapkan salam saat bertemu atau berpisah 7. Tidak mengejek orang lain

No	Nilai	Pengertian	Indikator
10	Tanggung jawab	Tanggung jawab adalah nilai yang terkait dengan kesadaran untuk melakukan dan menanggung segala sesuatunya (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1991)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan peralatan mainan yang telah digunakan 2. Mengakui dan meminta maaf bila melakukan kesalahan 3. Menjaga barang miliknya sendiri 4. Menjaga barang milik orang lain dan umum (misalnya: APE di sekolah, dll) 5. Turut merawat mainan sekolah 6. Senang menjalankan tugas yang diberikan orangtua atau guru
11	Kerja keras	Nilai yang berkaitan dengan perilaku pantang menyerah, yaitu mengerjakan sesuatu hingga selesai dengan gembira	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berusaha menyelesaikan tugasnya hingga tuntas 2. Anak berusaha fokus pada permainan yang dihadapinya 3. Anak senang bila berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik 4. Anak berusaha mengatasi kesulitan tanpa atau dengan sedikit pertolongan

No	Nilai	Pengertian	Indikator
12	Kepe-mimpinan dan keadilan	Nilai yang terkait dengan sikap dan perilaku yang menunjuk pada prinsip kepemimpinan, seperti bertanggung-jawab, membimbing, berkorban, melindungi, mengkomunikasikan mengatur, menguasai mengarahkan atau mengajak orang lain untuk melakukan suatu kebajikan dan keadilan	Mampu memimpin teman sebaya terhadap berbagai kegiatan yang dilakukan bersama
13.	Rendah hati	Mencerminkan kebesaran jiwa seseorang dan sikap tidak sombong dan bersedia untuk mengakui kehebatan orang lain. Dengan adanya sikap rendah hati, kita bisa mengikis rasa ego kita, dan mau belajar dari orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat berbagi mainan dengan temannya 2. Terbiasa berbicara dengan sikap santun 3. Tidak suka memamerkan mainan atau milik sendiri 4. Menghargai orang lain 5. Mencegah temannya yang mencela atau mengolok-olok teman lainnya 6. Senang berteman dengan semua orang 7. Dapat berkomunikasi santun dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan intonasi serta ekspresi yang sesuai

No	Nilai	Pengertian	Indikator
14.	Peduli lingkungan	Nilai yang didasarkan pada sikap dan perilaku yang penuh perhatian dan rasa sayang terhadap keadaan yang ada di lingkungan sekitarnya Memperhatikan, mengamati dan mencintai lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membuang sampah sendiri 2. Dapat menyiram tanaman 3. Dapat membantu merawat tanaman 4. Dapat merawat hewan peliharaan
15.	Cinta bangsa dan tanah air	Nilai yang terkait dengan perasaan bangga dan cinta pada bangsa atau tanah air.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dan lagu bernuansa kebangsaan 2. Berdoa dan mengheningkan cipta untuk para pahlawan bangsa dan kesejahteraan bangsa dan Negara 3. Dapat melakukan gerakan upacara bendera dengan tertib dan benar 4. Menyimak dan menceritakan kembali cerita kemerdekaan dan mempertahankan kemerdekaan RI 5. Mengetahui dan memahami simbol-simbol negara (garuda, bendera, presiden, dll) 6. Memperlihatkan rasa sayang dan cinta kepada tanah air 7. Meniru dan mengerti (tahu arti) kalimat untuk bangsa dan tanah air 8. Mengucapkan salam nasional 9. Dapat mengenal kata-kata kebangsaan (bhineka tunggal ika, sabang-marauke, Pancasila, dll) 10. Menghargai teman dan dapat menerima perbedaan etnis/suku

Cara terbaik untuk anak belajar adalah melalui bermain. Dalam upaya pengembangan moral pada anak usia dini, pendidik dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan strategi belajar yang bervariasi. Beberapa strategi pengembangan perilaku moral pada anak usia dini, yaitu :

- a. Memberi anak kesempatan untuk *sharing* tentang perasaan dalam lingkungan yang nyaman dan aman
- b. Mengajarkan hal hal yang realistik dapat dimengerti oleh anak
- c. Memberi kesempatan anak untuk berlatih belajar kooperatif dan berbagi tanggung jawab
- d. Mengundang teman yang berbeda budaya, mengembangkan rasa nasionalisme
- e. Mengembangkan aturan kelas bersama
- f. Memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapat, bereksperimen dalam belajar
- g. Memberi contoh sikap/perilaku yang baik: keingintahuan, toleransi dll

Dari beberapa indikator yang telah disebutkan di atas, maka permainan simulasi dengan media tiga dimensi akan memberikan beberapa indikator yaitu sebagai berikut:

1. Bergiliran. Bergiliran perlu diajarkan kepada anak agar mereka belajar untuk sabar, memahami aturan, dan tidak memaksakan kehendaknya sendiri. Hal ini dapat diajarkan misalnya, anak mendapatkan giliran untuk memimpin doa di depan kelas, anak bergiliran untuk memberikan pendapat, dan anak bergiliran untuk mencuci tangan sebelum makan.
2. Disiplin diri. Disiplin dapat dibangun dalam diri anak melalui banyak cara, salah satunya melalui kegiatan pembiasaan sehari-hari di sekolah. Disiplin diajarkan kepada anak agar anak memahami aturan dan tepat waktu. Disiplin dapat diajarkan dengan cara misalnya, membiasakan anak untuk meletakkan sepatunya di rak sepatu, dan membiasakan anak

untuk merapikan kembali peralatan belajar atau mainan yang telah selesai digunakan.

3. Bersikap sopan dan berbahasa yang santun. Hal yang paling penting ketika anak berada dalam lingkungan sosialnya adalah anak mampu bersikap sopan dan berbahasa yang santun agar mereka bisa diterima di lingkungannya. Sikap sopan dan bahasa yang santun dapat dibangun dalam diri anak melalui contoh perilaku yang ditunjukkan oleh orang dewasa yang ada di sekitar mereka.

Peran guru dalam permainan simulasi media tiga dimensi

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua untuk mendukung perkembangan moral, yaitu: memberikan contoh atau model perilaku yang diinginkan tampil atau muncul dari anak, sejalan dengan pengertian yang diberikan. Pemberian contoh adalah cara paling efektif dalam memberikan pelajaran moral pada seorang anak (Ibung: 2009). Cara untuk membimbing perilaku anak adalah dengan menggunakan pendekatan konstruktivis sosial salah satunya dengan scaffolding (Morison: 2012). Scaffolding adalah penggunaan metode-metode informal seperti percakapan, pertanyaan, percontohan, pembimbingan, dan dukungan untuk membantu anak mempelajari konsep, pengetahuan dan keterampilan yang tidak mungkin mereka pelajari sendiri. Peran guru dalam kegiatan bermain di kelas sangat penting. Dalam permainan, anak perlu memahami banyak hal, antara lain cara bermain, aturan-aturan, peralatan yang digunakan, dan tempat dimana permainan dilaksanakan. Karena jenis permainan banyak ragamnya, maka banyak pula aturan atau cara bermain yang harus diketahui anak (Masnival, 2013). Guru harus dapat berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan menjadi lebih optimal (Masitoh, 2006).

Pendidikan karakter dikenalkan melalui pemodelan positif dari orang dewasa. Diharapkan melalui ucapan, perilaku, pikiran, perasaan, dan tindakan yang dicontohkan orang dewasa yang

dilakukan secara terus menerus. Peran pendidik dan tenaga kependidikan antara lain, sebagai:

1. Figur teladan yang dicontoh anak dalam menumbuhkan berakhlak mulia, antara lain berbuat baik, santun, berprasangka baik, dan memiliki semangat dalam melakukan sesuatu.
2. Perancang yang merencanakan kegiatan bermakna dengan mengutamakan pengembangan karakter anak didiknya dalam penerapan proses pendidikan.
3. Komunikator yang secara aktif, terbuka, dan bijak mengkomunikasikan tentang isu-isu moral baik dan buruk dengan anak didiknya.
4. Cermin yang menangkap dan menampilkan kembali perasaan anak sehingga tumbuh pemahaman anak tentang yang dirasakannya dan rasa empati pada perasaan orang lain.
5. Motivator yang menciptakan suasana lingkungan yang menyenangkan, ramah, saling menghargai, dan sopan santun.
6. Katalisator yang menghubungkan antara lembaga PAUD dengan orang tua anak, khususnya dalam membangun kerjasama penerapan nilai-nilai karakter di rumah, di lembaga PAUD, dan di masyarakat sekitarnya.

Permainan simulasi media tiga dimensi dapat membantu anak membedakan perilaku baik dan perilaku salah dengan mensimulasikan beberapa perilaku baik, diantaranya:

1. Antri

Urgensi yang tersirat dalam istilah antri adalah sekelompok orang yang memiliki kebutuhan atau kegiatan yang sama dan ingin memenuhi kebutuhan atau melakukan kegiatan itu pada waktu bersamaan. Akan tetapi, karena keterbatasan kemampuan pelayanan, orang-orang tersebut harus menunggu giliran sesuai urutan, serta tidak saling mendahului. Anak dibiasakan untuk menunggu giliran sesuai urutan dan tidak saling mendahului ketika masuk

ruang belajar atau ruang bermain. Demikian pula ketika kegiatan pembelajaran usai dilaksanakan, anak diarahkan untuk antri keluar dari ruang belajar. Dalam hal lain, anak dibiasakan menunggu giliran masing-masing untuk memainkan suatu permainan yang tersedia di TK. Dengan demikian mereka tidak saling berebutan dan tidak saling mendahului. Cara terbaik mengajarkan mengantri adalah guru langsung mencontohkannya baik di rumah maupun di tempat-tempat umum. Teladan mengantri yang baik selalu terekam dalam memori anak-anak karena sangat berkesan dan selalu terjadi dalam kehidupannya sehari-hari. Orang tua dapat mengajarkan anak mengantri saat mandi, makan, bermain dan sebagainya. Sebagai contoh dalam kegiatan makan bersama, orang tua dapat mencontohkan untuk mengambil makanan misalnya nasi secara bergantian dan tidak saling berebutan.

Dalam bermain, juga dapat diajarkan cara mengantri yang baik dan tertib. Setiap orang diberikan waktu tertentu, misalnya, beberapa menit atau beberapa periode. Jika waktu telah habis, mereka harus menyerahkan giliran kepada adik atau kakak sesuai dengan antrian. Guru menjelaskan mengapa hal tersebut dilakukan, yaitu untuk memberikan kesempatan kepada anak yang lain. Guru mengajarkan anak mengantri dengan tertib dalam berbagai kesempatan seperti saat sedang berbelanja dimana harus mengantri di kasir, saat mengantri membayar tagihan listrik atau air, dan diberbagai kegiatan lain. Bila ada orang yang tidak mau mengantri dan merebut tempat pengantri lainnya, maka segera beritahukan anak bahwa apa yang dilakukan orang tersebut sangat tidak baik dan tidak boleh dicontoh. Bergiliran perlu diajarkan kepada anak agar mereka belajar untuk sabar, memahami aturan, dan tidak memaksakan kehendaknya sendiri. Berikut adalah gambar yang dapat dijadikan referensi.



sumber: bobo.grid.id

Siswa antri menggunakan teropong

2. Merapikan

Disiplin dapat dibangun dalam diri anak melalui banyak cara, salah satunya melalui kegiatan pembiasaan sehari-hari di sekolah. Disiplin diajarkan kepada anak agar anak memahami aturan dan tepat waktu. Disiplin dapat diajarkan dengan cara misalnya, membiasakan anak untuk meletakkan sepatunya di rak sepatu, dan membiasakan anak untuk merapikan kembali peralatan belajar atau mainan yang telah selesai digunakan.

Pada pertanyaan tentang kerapian, ada dua poin penting disana. Orang tua harus mengarahkan anaknya untuk meletakkan sesuatu pada tempatnya dan mereka harus diminta dengan tegas dalam sikap dengan alasan yang masuk akal. Misalnya ketika orang tua berkata: 'Kembalikan barang itu kalau kamu sudah selesai memakainya!' Tetapi kata selesai akan sulit dimaknai dengan jelas oleh anak. Alangkah lebih baik jika diperjelas, misalnya: 'Kalau sudah selesai pakai guntingnya buat memotong gambar, sebelum kamu tempelkan gambar ke buku, tolong kembalikan gunting di tempatnya tadi!'

Merapikan dengan indikator: Meletakkan sepatunya di rak sepatu dengan rapi, Merapikan kembali peralatan belajar yang telah selesai digunakan, Merapikan kembali mainan yang telah selesai digunakan, Merapikan kaos kaki di dalam sepatu, Membuang sampah di tempat sampah, dan Menyapu lantai yang kotor seperti pada gambar di bawah ini:



Sumber: TK Fathinah

Merapikan kembali mainan yang telah selesai digunakan.



Sumber: TK Aisyiyah Amanah Lutang

Merapikan kaos kaki di dalam sepatu



Menyapu lantai yang kotor

Sumber: TK Aisyiyah Amanah Lutang

3. Bersikap sopan dan berbahasa yang santun.

Hal yang paling penting ketika anak berada dalam lingkungan sosialnya adalah anak mampu bersikap sopan dan berbahasa yang santun dengan indikator: mengetahui cara meminjam pensil, mengetahui cara meminta dengan baik, Menawarkan bantuan kepada ibu memasak di dapur, meminta ijin ketika mau keluar, meminta maaf ketika tidak sengaja merusak mainan teman, mempersilahkan ketika ada tamu untuk duduk, mencium tangan orang tua ketika pamit dan kembali, mengucapkan salam, meminta tolong ketika ada orang jahat, meminta ijin ketika ingin memetik buah kepada pemiliknya, dan mendoakan teman yang sakit, seperti pada gambar di bawah ini.



Mencium tangan ibu guru/
orang tua

Sumber : Tk Fathinah



Mengetahui cara meminta tolong kepada ibu guru

Sumber : Tk Fathinah



Mengetahui cara meminjam dengan baik

Sumber : Tk Fathinah



Meminta maaf jika melakukan kesalahan

Sumber : Tk Fathinah



Membantu teman yang butuh bantuan

Sumber : Tk Fathinah

B. KOMPONEN MODEL PERMAINAN SIMULASI MEDIA TIGA DIMENSI

1. Rancangan Alat/Bahan

- a. Bahan
 - 1) Gambar perilaku antri, merapikan dan berbahasa sopan
 - 2) Kain flanel
 - 3) Perekat
 - 4) Busa bantal
- b. Alat
 - 1) Gunting
 - 2) Benang

2. Proses Pembuatan Alat/Bahan

- a. Buat pola dadu dengan menggunakan kain flanel.
- b. Setelah itu, bentuk dadu diisi dengan busa bantal.
- c. Gambar perilaku yang telah jadi, digunting sesuai dengan ukuran sisi dadu lalu diberi perekat di bagian belakang

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Penyusunan strategi dalam pengembangan moral anak Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mengajak anak untuk melihat gambar, dan bercerita tentang gambar tersebut kemudian guru dapat memperkenalkan contoh cara berperilaku yang baik dan menjelaskan betapa pentingnya berperilaku yang baik (Hidayat, 2006). Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain (orang tua, saudara, dan teman seusianya), anak belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku mana yang baik atau buruk.

Menurut Suyanto & Jihad (2013:110), ada tiga langkah pokok dalam prosedur penggunaan media dalam pembelajaran yang perlu diikuti, yaitu: 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan dan 3) Tindak lanjut, demikian pula dengan metode pembelajaran melalui bermain terdiri dari tiga langkah utama, yaitu tahap prabermain, tahap bermain dan tahap penutup (Wiyani, dkk. 2012). Adapun langkah-langkah permainan simulasi dengan tiga dimensi adalah sebagai berikut:

1. Tahap Prabermain

Tahapan bermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan media tiga dimensi.

- a. Kegiatan penyiapan siswa terdiri dari
 - 1) Pendidik menyiapkan tujuan kegiatan bermain kepada para siswa;
 - 2) Pendidik menyiapkan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain;
 - 3) Pendidik menawarkan tugas kepada masing-masing anak ;
 - 4) Pendidik memperjelas apa yang harus dilaksanakan oleh setiap anak dalam melakukan tugasnya.
- b. Kegiatan menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan, misalnya menyiapkan media tiga dimensi dan bahan-bahan yang diperlukan.

2. Tahap Bermain

Tahap permainan simulasi dari media tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :

- a. Pendidik memperkenalkan media 3 dimensi yang berbentuk dadu serta beberapa gambar perilaku yang akan dipelajari.
- b. Pendidik menjelaskan gambar perilaku yang akan disimulasikan.
- c. Pendidik menunjukkan gambar-gambar perilaku dari setiap sisi yang ada dalam media 3 dimensi, kemudian anak disuruh mengambil, melempar dan menyebutkan perilaku apa yang muncul dari lemparan tadi.
- d. Anak memilih salah satu temannya maju ke depan untuk mempraktekkan gambar yang muncul.
- e. Pendidik menanyakan tentang perilaku tersebut yaitu mengapa perilaku tersebut benar/salah dan mengapa boleh/tidak boleh dilakukan.
- f. Penggunaan media ini dipraktekkan untuk semua peserta didik.

3. Tahap Penutup

Tahap penutup dari metode pembelajaran memulai bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan (a) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak (b) menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya di rumah (c) menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok (d) menekankan pentingnya kerja sama.

Untuk mengoptimalkan penerapan model permainan simulasi media tiga dimensi dalam mengembangkan moral anak, maka pada bab ini akan diuraikan tentang petunjuk pelaksanaan model yang dilakukan oleh guru dalam mengelola pembelajaran diantaranya:

1. Tugas-Tugas Perencanaan

Keberhasilan pembelajaran tergantung pada perencanaan yang disusun oleh guru itu sendiri, dalam hal perencanaan guru harus melakukan hal-hal berikut:

- a. Menginventarisasi dan menganalisis data murid

Tahap awal dalam perencanaan adalah guru harus mengetahui segala hal yang berkaitan dengan murid yang akan diajar, misalnya jumlah murid, jenis kelamin, lingkungan fisik dan lingkungan sosial, latar belakang, kecerdasan, dan kemampuan moral yang dipahami. Data kecerdasan dipahami dan kemampuan moral sangat penting untuk memastikan penyusunan langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

- b. Menganalisis Materi

Pembelajaran moral merupakan salah satu bidang pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Materi pada Pembelajaran moral telah ditentukan dalam RPP yang telah disusun oleh guru. Namun untuk mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan dalam RPP, maka perencanaan harus menganalisis, menyiapkan dan melaksanakan sendiri. Materi yang dikembangkan menyiapkan beberapa persyaratan antara lain sesuai dengan tingkat pencapaian yang diharapkan yaitu agar perilaku moral anak dapat meningkat.

c. Menetapkan Prinsip Pengembangan Moral

Berdasarkan hasil analisis materi dan materi pembelajaran moral, selanjutnya guru menetapkan prinsip pengembangan moral yang dapat diterapkan kepada peserta didik, kemudian menyusun materi yang sesuai. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi materi-materi moral yang akan diterapkan kepada murid
- 2) Melaksanakan observasi terhadap murid
- 3) Menetapkan prinsip-prinsip pengembangan moral yang akan memayungi langkah-langkah penyampaian materi untuk menciptakan aktivitas murid dalam pembelajaran.

2. Cara Membuat Analisis Tugas

- a. Menentukan tujuan, yaitu dengan menentukan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai siswa pada akhir program
- b. Membagi tugas dengan tugas yang lebih kecil

Dari hasil analisis materi yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran khusus yang akan dicapai dan rancangan perangkat pembelajaran diri yang akan diberikan kepada siswa. Adapun tujuan khusus pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan nilai-nilai moral pada anak.

Strategi pembelajaran yang banyak digunakan dalam pembelajaran ini adalah pembelajaran individual. Strategi pembelajaran ini diberikan guru melalui permainan simulasi dengan menggunakan media tiga dimensi berupa bantal dadu. Dalam melaksanakan strategi pembelajaran ini, menggunakan metode bermain, yaitu berupa permainan simulasi.

Teknik mengajar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah :

1. *Modelling*, mencontoh tingkah laku yang diperagakan oleh guru, terhadap permainan simulasi yang diberikan. Pemberian latihan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Pemberian latihan dengan bantuan penuh
 - b. Pemberian latihan dengan bantuan sebahagian
 - c. Pemberian latihan tanpa bantuan
2. *Role Playing*, menyuruh siswa untuk melakukan sesuatu dengan peran yang ditugaskan.
3. *Reinforcement*, memberikan penguatan untuk dilakukan kembali (berupa pujian dan hadiah) yang diberikan terhadap siswa atas keberhasilan melakukan tugas tertentu

Berikut adalah media berupa dadu yang di setiap sisinya ada gambar yang telah disiapkan dan akan digunakan disesuaikan dengan jenis latihan yang diberikan kepada anak.



Media tiga dimensi yang dihasilkan berupa dadu yang terbuat dari kain flanel. Berikut cara penggunaannya:

1. Guru memperkenalkan media 3 dimensi yang berbentuk dadu serta beberapa gambar perilaku yang akan dipelajari.
2. Guru menjelaskan gambar perilaku yang akan disimulasikan.
3. Guru menunjukkan gambar-gambar perilaku dari setiap sisi yang ada dalam media 3 dimensi.
4. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian anak disuruh mengambil, melempar dan menyebutkan perilaku apa yang muncul dari lemparan tadi.
5. Anak maju ke depan untuk mempraktekkan gambar yang muncul.
6. Guru menanyakan tentang perilaku tersebut yaitu mengapa perilaku tersebut benar/salah dan mengapa boleh/tidak boleh dilakukan.
7. Penggunaan media ini dipraktekkan untuk semua peserta didik.

“**Cara terbaik** untuk
anak belajar
adalah
melalui **bermain**”

BAB III

PERANGKAT PEMBELAJARAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, untuk melaksanakan pembelajaran simulasi media tiga dimensi diperlukan perangkat pembelajaran yang sesuai dalam hal ini meliputi; buku model, penilaian dan media tiga dimensi. Perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, untuk melaksanakan pembelajaran simulasi media tiga dimensi diperlukan perangkat pembelajaran yang sesuai dalam hal ini meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Program Semester (PROSEM), Buku modul, Buku panduan guru, dan lembar evaluasi.

Rencana kegiatan harian (RKH) adalah rancangan kegiatan untuk satu hari mengetengahkan proses bermain sambil belajar yang terstruktur, yang dilakukan secara klasikal, kelompok atau individual. RKH yang dikembangkan tersebut memuat komponen: waktu, hari, minggu, alokasi waktu, semester, lama kegiatan satu hari, indikator, kegiatan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan penutup), alat/sumber pembelajaran dan penilaian perkembangan belajar anak didik.

Terdapat 5 rencana kegiatan harian (RKH) selama satu minggu penelitian ini berlangsung, dari jumlah keseluruhan 17 rencana kegiatan harian (RKH) selama satu semester dalam kalender pendidikan. Berikut ini disajikan 1 rencana kegiatan yang

dikembangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH). RKH satu dengan alokasi waktu 60 menit memuat materi bergiliran, meletakkan sepatunya di rak sepatu dan merapikan kembali peralatan belajar atau mainan yang telah selesai digunakan dan berbahasa sopan. Tujuan pembelajaran RKH satu adalah: (1) anak mampu melakukan cara antri. RKH dua dengan alokasi waktu 60 menit memuat materi merapikan, (1) anak mampu meletakkan sepatunya di rak sepatu dengan rapi (2) anak mampu merapikan kembali peralatan belajar yang telah selesai digunakan, (3) anak mampu merapikan kembali mainan yang telah selesai digunakan. Pada RKH tiga dengan alokasi waktu 60 menit memuat materi cara berbahasa yang sopan dan santun. Tujuan pembelajaran RKH ketiga adalah (1) anak mampu mengucapkan terima kasih, (2) anak mengetahui cara meminta tolong. Pada RKH empat dengan alokasi waktu 60 menit memuat materi berbahasa yang sopan dan santun. Tujuan pembelajaran RKH empat adalah (1) anak mampu mengucapkan salam, dan (2) anak mengetahui cara meminta ijin. Pada RKH lima dengan alokasi waktu 60 menit memuat materi berbahasa yang sopan dan santun. Tujuan pembelajaran RKH lima adalah (1) anak mengetahui cara meminta maaf.

Setelah menetapkan materi moral, maka selanjutnya adalah mempertimbangkan teori-teori pendukung. Langkah ini dilakukan untuk menetapkan kesesuaian susunan langkah-langkah pembelajaran dengan teori pendukungnya seperti:

Menyusun RPP

Hasil yang diperoleh dari tiga tahap sebelumnya kemudian dituangkan dalam bentuk perencanaan pembelajaran yang biasa disebut RPP atau skenario pembelajaran.

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan Pertama)

KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : II/ XIV
TEMA / SUBTEMA : Alam semesta
WAKTU : 7.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN

Nilai agama moral : Membedakan perilaku baik dan buruk

- **INDIKATOR**

- Anak terbiasa antri

- **Alat /Media**

- Media Tiga Dimensi

- **Langkah-Langkah**

Tahap permainan simulasi dari media tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :

- Guru memperkenalkan media 3 dimensi yang berbentuk dadu serta beberapa gambar perilaku yang akan dipelajari.
- Guru menjelaskan gambar perilaku yang akan disimulasikan.
- Guru menunjukkan gambar-gambar perilaku dari setiap sisi yang ada dalam media 3 dimensi, kemudian anak disuruh mengambil, melempar dan menyebutkan perilaku apa yang muncul dari lemparan tadi.
- Anak bersama teman kelompoknya maju ke depan untuk mempraktekkan gambar yang muncul.
- Guru menanyakan tentang perilaku tersebut yaitu mengapa perilaku tersebut benar/salah dan mengapa boleh/tidak boleh dilakukan.
- Penggunaan media ini dipraktekkan untuk semua peserta didik.

Langkah-langkah Kegiatan

Waktu	Deskripsi Kegiatan
07.30-08.00	<p>I. Kegiatan Awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyambut kedatangan anak ▪ Anak berbaris di halaman sekolah ▪ Anak mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar ▪ Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini. ▪ Guru menjelaskan setiap aspek kegiatan pembelajaran yang dikerjakan
08.00-09.00	<p>II. Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan aturan main ▪ Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok ▪ Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok naik ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu.
09.00-09.30	<p>III. Kegiatan Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak satu persatu antri untuk mencuci tangan yang sudah disiapkan. ▪ Anak duduk kembali di tempatnya untuk membaca doa sebelum makan ▪ Anak dipersilahkan makan bersama, ▪ Sesudah makan anak membaca doa sesudah makan ▪ bermain.
09.30-10.00	<p>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya sambil bernyanyi ▪ Guru bercakap cakap tentang kegiatan simulasi ▪ Penilaian pembelajaran (Terlampir) ▪ Membaca doa pulang dan mengucapkan salam.

- **Media/ Sumber belajar**
 - Media tiga dimensi/dadu

- **Evaluasi Pembelajaran**

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan anak dalam memahami suatu perilaku dengan bahasa sendiri dan mempraktekannya secara langsung.

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Aspek yang Dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Antri/Sabar menunggu giliran	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4

Mengetahui:

Kepala TK,

Guru Kelompok

(.....)

(.....)

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan Kedua)

KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : II/ XIV
TEMA / SUBTEMA : Alam semesta
WAKTU : 7.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN

Nilai agama moral : Membedakan perilaku baik dan buruk

- **INDIKATOR**

- Anak terbiasa merapikan

- **Alat /Media**

- Media Tiga Dimensi

- **Langkah-Langkah**

Tahap permainan simulasi dari media tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :

- Guru memperkenalkan media 3 dimensi yang berbentuk dadu serta beberapa gambar perilaku yang akan dipelajari.
- Guru menjelaskan gambar perilaku yang akan disimulasikan.
- Guru menunjukkan gambar-gambar perilaku dari setiap sisi yang ada dalam media 3 dimensi, kemudian anak disuruh mengambil, melempar dan menyebutkan perilaku apa yang muncul dari lemparan tadi.
- Anak bersama teman kelompoknya maju ke depan untuk mempraktekkan gambar yang muncul.
- Guru menanyakan tentang perilaku tersebut yaitu mengapa perilaku tersebut benar/salah dan mengapa boleh/tidak boleh dilakukan.
- Penggunaan media ini dipraktekkan untuk semua peserta didik.

Waktu	Deskripsi Kegiatan
07.30-08.00	<p>I. Kegiatan Awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyambut kedatangan anak ▪ Anak berbaris di halaman sekolah ▪ Anak mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar ▪ Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini. ▪ Guru menjelaskan setiap aspek kegiatan pembelajaran yang dikerjakan
08.00-09.00	<p>II. Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan aturan main ▪ Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok ▪ Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok naik ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu.
09.00-09.30	<p>III. Kegiatan Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak satu persatu antri untuk mencuci tangan yang sudah disiapkan. ▪ Anak duduk kembali di tempatnya untuk membaca doa sebelum makan ▪ Anak dipersilahkan makan bersama, ▪ Sesudah makan anak membaca doa sesudah makan ▪ bermain.
09.30-10.00	<p>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya sambil bernyanyi ▪ Guru bercakap cakap tentang kegiatan simulasi ▪ Penilaian pembelajaran (Terlampir) ▪ Membaca doa pulang dan mengucapkan salam.

- **Media/ Sumber belajar**

- Media tiga dimensi/dadu

- **Evaluasi Pembelajaran**

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan anak dalam memahami suatu perilaku dengan bahasa sendiri dan mempraktekannya secara langsung.

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Aspek yang Dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Merapikan	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4

Mengetahui:

Kepala TK,

Guru Kelompok

(.....)

(.....)

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan Ke 3, 4 dan ke 5)

KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : II/ XIV
TEMA / SUBTEMA : Alam semesta
WAKTU : 7.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN

Nilai agama moral : Membedakan perilaku baik dan buruk

- **INDIKATOR**

- Anak terbiasa Berbahasa sopan

- **Alat /Media**

- Media Tiga Dimensi

- **Langkah-Langkah**

Tahap permainan simulasi dari media tiga dimensi ini adalah sebagai berikut :

- Guru memperkenalkan media 3 dimensi yang berbentuk dadu serta beberapa gambar perilaku yang akan dipelajari.
- Guru menjelaskan gambar perilaku yang akan disimulasikan.
- Guru menunjukkan gambar-gambar perilaku dari setiap sisi yang ada dalam media 3 dimensi, kemudian anak disuruh mengambil, melempar dan menyebutkan perilaku apa yang muncul dari lemparan tadi.
- Anak bersama teman kelompoknya maju ke depan untuk mempraktekkan gambar yang muncul.
- Guru menanyakan tentang perilaku tersebut yaitu mengapa perilaku tersebut benar/salah dan mengapa boleh/tidak boleh dilakukan.
- Penggunaan media ini dipraktekkan untuk semua peserta didik.

Waktu	Deskripsi Kegiatan
07.30-08.00	<p>I. Kegiatan Awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyambut kedatangan anak ▪ Anak berbaris di halaman sekolah ▪ Anak mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar ▪ Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini. ▪ Guru menjelaskan setiap aspek kegiatan pembelajaran yang dikerjakan
08.00-09.00	<p>II. Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan aturan main ▪ Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok ▪ Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok naik ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu.
09.00-09.30	<p>III. Kegiatan Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak satu persatu antri untuk mencuci tangan yang sudah disiapkan. ▪ Anak duduk kembali di tempatnya untuk membaca doa sebelum makan ▪ Anak dipersilahkan makan bersama, ▪ Sesudah makan anak membaca doa sesudah makan ▪ bermain.
09.30-10.00	<p>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya sambil bernyanyi ▪ Guru bercakap cakap tentang kegiatan simulasi ▪ Penilaian pembelajaran (Terlampir) ▪ Membaca doa pulang dan mengucapkan salam.

- **Media/ Sumber belajar**

- Media tiga dimensi/dadu

- **Evaluasi Pembelajaran**

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan anak dalam memahami suatu perilaku dengan bahasa sendiri dan mempraktekannya secara langsung.

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Aspek yang Dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Berbahasa Sopan	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4

Mengetahui:

Kepala TK,

(.....)

Guru Kelompok

(.....)

LEMBAR PENILAIAN PENGAMATAN MORAL ANAK

Lembar Penilaian 1

1. Tujuan Pembelajaran
 - a. Anak memiliki pengetahuan tentang antri
 - b. Anak menunjukkan sikap antri/sabar menunggu giliran

2. Kegiatan Inti
 - a. Penjelasan aturan main
 - b. Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok
 - c. Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok maju ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu

Nama Anak :

Jenis Kelamin:

No	Stimulus Aplikasi	Penilaian respon anak
1	Ibu guru memperlihatkan gambar antri, kemudian guru melihat tanggapan anak
2	Ibu guru bertanya kepada anak tentang perilaku antri yang ada dalam gambar, yaitu: a. Antri di tempat mainan b. Antri di kantin c. Antri masuk ke kelas d. Antri menyimpan sepatu e. Antri berbaris f. Antri di tempat pembayaran
3	Ibu guru memperlihatkan cara memainkan media tiga dimensi untuk selanjutnya disimulasikan oleh anak.
4	Setiap kelompok akan naik memainkan dadunya dan mempraktekkan gambar yang muncul
5	Mengapa kita harus antri?
6	Apakah akibatnya kalau kita tidak antri?

3. Kegiatan akhir
 - a. Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya sambil bernyanyi
 - b. Guru bercakap cakap tentang kegiatan simulasi
 - c. Membaca doa pulang dan mengucapkan salam

Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi digunakan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan moral anak

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang diamati	Aspek yang dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Antri/ Sabar menunggu giliran	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum Berkembang = 1 • Mulai Berkembang = 2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik = 4 	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none"> • Belum Berkembang = 1 • Mulai Berkembang = 2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik = 4 	1 2 3 4

Rubrik Penilaian

1. Pengetahuan anak tentang antri
 - Belum Berkembang = 1
Anak tidak mengetahui apa itu antri
 - Mulai Berkembang = 2
Anak tidak tahu mengapa harus antri
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak mengetahui apa itu antri, dan tidak mengetahui mengapa harus antri
 - Berkembang Sangat Baik = 4
Anak mengetahui apa itu antri, dan mengetahui mengapa harus antri

2. Perilaku antri yang ditunjukkan oleh anak
 - Belum Berkembang = 1
Anak tidak mengetahui bagaimana cara antri
 - Mulai Berkembang =2
Anak tidak tahu antri, tapi belum paham cara antri yang baik
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak menunjukkan sikap antri, namun masih perlu bimbingan
 - Berkembang Sangat Baik =4
Anak menunjukkan sikap antri yang baik

Format 1 : Penilaian Moral Taman Kanak-Kanak

Materi Antri

No	Nama	Aspek yang dinilai		Kriteria 1,2,3,4	Total Nilai
		Aspek Pemahaman	Aspek Sikap		
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Keterangan skala penilaian

- 1 : Belum muncul
- 2 : Mulai muncul
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik

Lembar Penilaian 2

1. Tujuan Pembelajaran
 - a. Anak memiliki pengetahuan tentang merapikan
 - b. Anak menunjukkan perilaku merapikan

2. Kegiatan Inti
 - a. Penjelasan aturan main
 - b. Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok
 - c. Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok maju ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu

Nama Anak :

Jenis Kelamin:

No	Stimulus Aplikasi	Penilaian respon anak
1	Ibu guru memperlihatkan gambar merapikan, kemudian guru melihat tanggapan anak
2	Ibu guru bertanya kepada anak tentang perilaku merapikan yang ada dalam gambar, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Meletakkan sepatunya di rak sepatu dengan rapi b. Merapikan kembali peralatan belajar yang telah selesai digunakan c. Merapikan kembali mainan yang telah selesai digunakan. d. Merapikan kaos kaki di dalam sepatu e. Membuang sampah di tempat sampah f. Menyapu lantai yang kotor
3	Ibu guru memperlihatkan cara memainkan media tiga dimensi untuk selanjutnya disimulasikan oleh anak.
4	Setiap kelompok akan naik memainkan dadunya dan mempraktekkan gambar yang muncul
5	Mengapa kita harus merapikan?
6	Apakah akibatnya kalau kita tidak rapi?

3. Kegiatan akhir
 - a. Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya sambil bernyanyi
 - b. Pendidik bercakap cakap tentang kegiatan simulasi
 - c. Membaca doa pulang dan mengucapkan salam

Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi digunakan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan moral anak

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Aspek yang Dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Merapikan	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none"> • Belum muncul = 1 • Mulai muncul =2 • Berkembang Sesuai Harapan = 3 • Berkembang Sangat Baik =4 	1 2 3 4

Rubrik Penilaian

1. Pengetahuan anak tentang merapikan
 - Belum muncul = 1
Anak tidak mengetahui apa itu merapikan
 - Mulai muncul =2
Anak tidak tahu mengapa harus merapikan
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak mengetahui apa itu merapikan, dan tidak mengetahui mengapa harus merapikan
 - Berkembang Sangat Baik =4
Anak mengetahui apa itu merapikan, dan mengetahui mengapa harus merapikan

2. Perilaku merapikan yang ditunjukkan oleh anak
 - Belum muncul = 1
Anak tidak mengetahui bagaimana cara merapikan
 - Mulai muncul =2
Anak tidak tahu merapikan, tapi belum paham cara merapikan yang baik
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak menunjukkan sikap merapikan, namun masih perlu bimbingan
 - Berkembang Sangat Baik =4
Anak menunjukkan sikap merapikan yang baik

Format 1 : Penilaian Moral Taman Kanak-Kanak

Materi Antri

No	Nama	Aspek yang dinilai		Kriteria 1,2,3,4	Total Nilai
		Aspek Pemahaman	Aspek Sikap		
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Keterangan skala penilaian

- 1 : Belum muncul
- 2 : Mulai muncul
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik

Lembar Penilaian 3

1. Tujuan Pembelajaran
 - a. Anak memiliki pengetahuan tentang merapikan
 - b. Anak menunjukkan perilaku merapikan

2. Kegiatan Inti
 - a. Penjelasan aturan main
 - b. Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok
 - c. Ketika simulasi dilakukan, setiap kelompok maju ke depan untuk memperagakan gambar yang muncul pada dadu

Nama Anak :

Jenis Kelamin:

No	Stimulus Aplikasi	Penilaian respon anak
1	Ibu guru memperlihatkan gambar merapikan, kemudian guru melihat tanggapan anak
2	Ibu guru bertanya kepada anak tentang perilaku merapikan yang ada dalam gambar, yaitu: 1) Mengetahui cara meminjam mainan 2) Mengetahui cara meminjam pensil 3) Mengetahui cara meminta dengan baik 4) Menawarkan bantuan kepada ibu membersihkan kamar 5) Menawarkan bantuan kepada ibu memasak di dapur 6) Meminta ijin mau keluar

2	<p>-Berbahasa yang sopan dan santun dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Meminta maaf tidak sengaja menjatuhkan barang orang 2) Meminta maaf tidak sengaja merusak mainan teman 3) Mengucapkan terima kasih diberi sesuatu 4) Mengucapkan terima kasih ditolong orang lain 5) Mempersilahkan ada tamu untuk duduk 6) Mencium tangan orang tua pamit dan ambal <p>-Berbahasa yang sopan dan santun dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam 2) Meminta tolong tidak bisa melakukan sendiri 3) Meminta tolong ada orang jahat 4) Meminta ijin melintas di depan orang 5) Meminta ijin ingin buah kepada pemiliknya 6) Mendoakan teman yang sakit 	<p>.....</p> <p>.....</p>
3	Pendidik memperlihatkan cara memainkan media tiga dimensi untuk selanjutnya disimulasikan oleh anak.	<p>.....</p> <p>.....</p>
4	Setiap kelompok akan naik memainkan dadunya dan mempraktekkan gambar yang muncul	<p>.....</p> <p>.....</p>
5	Mengapa kita harus merapikan?	<p>.....</p> <p>.....</p>
6	Apakah akibatnya kita tidak rapi?	<p>.....</p> <p>.....</p>

3. Kegiatan akhir

- a. Anak masuk ke kelas dan duduk di tempatnya bernyanyi
- b. Guru bercakap-cakap tentang kegiatan simulasi
- c. Membaca doa pulang dan mengucapkan salam

Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan moral anak, evaluasi digunakan dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan moral anak

Petunjuk Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Aspek yang Dinilai	Kriteria/Skala	Rating
1	Berbahasa Sopan	- Anak dapat memahami mengapa perilaku itu perlu dilakukan	<ul style="list-style-type: none">• Belum muncul = 1• Mulai muncul =2• Berkembang Sesuai Harapan = 3• Berkembang Sangat Baik =4	1 2 3 4
		- Anak dapat melakukan perilaku itu dengan senang.	<ul style="list-style-type: none">• Belum muncul = 1• Mulai muncul =2• Berkembang Sesuai Harapan = 3• Berkembang Sangat Baik =4	1 2 3 4

Rubrik Penilaian

1. Pengetahuan anak tentang berbahasa sopan
 - Belum muncul = 1
Anak tidak mengetahui apa itu berbahasa sopan
 - Mulai muncul =2
Anak tidak tahu mengapa harus berbahasa sopan
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak mengetahui apa itu berbahasa sopan, dan tidak mengetahui mengapa harus berbahasa sopan
 - Berkembang Sangat Baik =4
Anak mengetahui apa itu berbahasa sopan, dan mengetahui mengapa harus berbahasa sopan

2. Perilaku merapikan yang ditunjukkan oleh anak
 - Belum muncul = 1
Anak tidak mengetahui berbahasa sopan
 - Mulai muncul =2
Anak tahu berbahasa sopan, tapi belum paham cara berbahasa sopan yang baik
 - Berkembang Sesuai Harapan = 3
Anak menunjukkan sikap berbahasa sopan, namun masih perlu bimbingan
 - Berkembang Sangat Baik =4
Anak menunjukkan sikap berbahasa sopan yang baik

Format 1 : Penilaian Moral Taman Kanak-Kanak

Materi Antri

No	Nama	Aspek yang dinilai		Kriteria 1,2,3,4	Total Nilai
		Aspek Pemahaman	Aspek Sikap		
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Keterangan skala penilaian

1 : Belum muncul

2 : Mulai muncul

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4 : Berkembang Sangat Baik



- Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Karakter Perspektif Islam, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013.
- Ahmad, H. 2008. *Ensiklopedi Pendidikan Anak Muslim*. Jakarta: Fikr
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Badru Zaman Dkk, Media dan Sumber Belajar Tk, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015
- Borba. M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Terjemahan oleh Lina Jusuf. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Dalyono, 2015. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen pendidikan nasional. 2006. *Pedoman pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Departemen pendidikan nasional. 2009. *Pembinaan Kepribadian Anak TK Berbasis Pendidikan Multikultural*. Jakarta
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Non formal dan Informal. 2012. *Pengembangan 5 Aspek Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Fadlillah M., Khorida L, M. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fikriyati, M. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini (Golden Age)* . Jakarta.: Kencana Prenadamedia Group Prenadamedia Group
- Hidayat, O. 2006. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan oleh Tjandrasa, M & Zarkasih, M. Jakarta: Erlangga
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kustandi C., & Sutjipto B. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahan Ajar Penguatan Pembelajaran untuk Abdul Majid, dan Dian Andayani, 2012. Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. CET. 2
- Kemendiknas, *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Karakter*, 2010. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *PAUD Baru. Bermain pada Anak 3-6 Tahun*. Jakarta
- Kunci, K. (2013). Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(1), 53–63. <https://doi.org/10.21831/jpk.voi1.1287>
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Masnipal.2013.*Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mappasoro.2013. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Morison,George,S.2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Terjemahan oleh Uci Romadhona & Apri Widiastuti . Jakarta: PT. Indeks
- Moeslichatoen. R. 1999. *Metode Pengajaran Di TK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu B.E.F. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka
- Mutiah D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD (2009); Kementerian Pendidikan Nasional
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 529.
- Santrock J,W. 2007. *Perkembangan Anak*. Terjemahan oleh Mila Rahmawati & Wibi Harsani. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya W.2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta.: Kencana Prenadamedia Group
- Sadiman A., Rahardjo., Haryono A & Rahardjito.2012. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta.: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV. Alfabeta: Bandung
- Sujiono Y, N. 2013. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Utami., Muis A., Hapidin., Dhieni N.,Hartati S.,Pujiastuti S., Gunarti W., Wulan S., Supena A., Edwita., Yarmi G., Sugiyono Y., Suprayekti., Rusilanti., Supriadi., Umasih & Abrar.2013. *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.: Universitas Negeri Jakarta
- Wiyani, N & Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Wiyani, N, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD; Konsep, Praktik dan Strategi*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Zubaedi, 2009. *Desain Pendidikan Karakter*, Bandung: Konsep dan Aplikasinya dalam lembaga Pendidikan



St. Maria Ulfah adalah seorang dosen FKIP di Universitas Terbuka, menyelesaikan pendidikan S1 PAUD dan S2 PAUD di UNM. Kemudian pada tahun 2021 menyelesaikan program S3 Ilmu pendidikan di Universitas Negeri Makassar memperoleh predikat *cumlaude*.

St. Maria Ulfah dilahirkan pada tanggal 20 Oktober 1981 di Majene merupakan putri kedua dari pasangan H. Arifuddin dan Hj. Nasma shaleh. Memiliki 3 orang putri dan suami yang bernama Arman, S.I.P.

Berbagai organisasi profesi dan kemasyarakatan telah diikuti yakni, menjadi ketua IGTKI Kec. Banggae Kabupaten Majene, pengurus Kabupaten PGRI Kabupaten Majene, pengurus BKMT, Pengurus PKK Kabupaten Majene dan telah mengikuti berbagai pelatihan di tingkat Nasional seperti MOT (*Master of Trainer*) dan menjadi pelatih atau narasumber di tingkat provinsi seperti (Penguatan kurikulum 2013 PAUD). Penulis juga adalah Anggota BAN PDM Provinsi Sulawesi Barat sejak tahun 2021 sampai sekarang.

