

- Dewi Herawati*
Rusdi
Effie Efrida M
- 1** MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP UNTUK MENGATASI RENDAHNYA KOMPETENSI DASAR SISWA SMP KOTA BENGKULU
- Isabella Hasiana*
- 21** MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
- Hari Karyono*
Wiwln Andriani
- 29** PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER DI TAMAN KANAK-KANAK
- Fajar Susanto*
- 37** HOW SECOND LANGUAGE ACQUIRED AT SCHOOL: SOME FACTORS INFLUENCING L2 ACQUISITION PENAMBAHAN SAYURAN (BAYAM DAN WORTEL)
- Wahyu Susiloningsih*
- 45** PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS SD KELAS V YANG BERORIENTASI PADA PENDEKATAN CTL (Contextual Teaching and Learning) GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN KANDANGAN III SURABAYA
- Ira Eko Retnosari*
- 53** PENGGUNAAN EJAAN PADA JURNAL BUANA PENDIDIKAN, FKIP, UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
- Erna PujiAstutik*
- 63** QUESTIONNAIRE ON TEACHER INTERACTION (QTI) IN ASSESSING CLASSROOM LEARNING ENVIRONMENT: A LITERATURE REVIEW
- Irnawati*
- 73** MAJELIS TA'LIM SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI EFEKTIF PILKADA YANG ADIL DAN JUJUR
- HanimFaizah*
- 81** STRATEGI MENTAL COMPUTATION SISWA DALAM ELAKUKAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN ASLI
- Suhartono*
- 91** PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MATERI KONEKTIVITAS ANTAR - RUANG DAN WAKTU PADA SISWA KELAS VII SMP YOS SUDARSO SIDOARJO.



JURNAL BUANA PENDIDIKAN

Jurnal ini terbit dua kali setahun bulan April dan Oktober berisi tulisan ilmiah tentang pendidikan, baik yang ditulis dalam bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Tulisan yang dimuat dapat berupa analisis, kajian pustaka, atau hasil penelitian.

Ketua

Drs. A. Qomaru Zaman, M.Pd.

Wakil Ketua

Drs. Sunyoto Hadi Prayitno, S.T., M.Pd.

Penyunting Ahli

Prof. Dr. I Nyoman Sudana Degeng, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)

Prof. Dr. Iskandar Wirjokusumo, M.Sc. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Wahyu Widada, M.Pd. (Universitas Bengkulu)

Prof. Dr. Kisyani Leksono, M.Hum. (Universitas Negeri Surabaya)

Prof. Dr. Henricus Supriyanto, M.Hum. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Hartanto Sunardi, S.T., S.Si., M.Pd. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Ahman, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung)

Penyunting Pelaksana

Dra. Dwi Retnani S., M.Si.

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

Dr. Sunu Catur Budiono, M.Hum.

Dr. Agung Pramujiono, M.Pd.

Dyah Rochmawati, S.Pd., M.Pd.

Dr. Ismoerdiyahwati, M.Sn.

Staf Pelaksana

Eko Sugandi, S.Pd.

Umi Budi Rahayu, S.E.

Alamat Redaksi

FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jalan Ngagel Dadi III-B/37 Surabaya-60245

Email:

buana pendidikan@gmail.com

fkip_adibuana@yahoo.com

Telp/Fax: (031) 5053127

Jurnal Buana Pendidikan diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

JURNAL BUANA PENDIDIKAN

Jurnal ini terbit dua kali setahun bulan April dan Oktober berisi tulisan ilmiah tentang pendidikan, baik yang ditulis dalam bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Tulisan yang dimuat dapat berupa analisis, kajian pustaka, atau hasil penelitian.

Ketua

Drs. A. Qomaru Zaman, M.Pd.

Wakil Ketua

Drs. Sunyoto Hadi Prayitno, S.T., M.Pd.

Penyunting Ahli

Prof. Dr. I Nyoman Sudana Degeng, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)

Prof. Dr. Iskandar Wirjokusumo, M.Sc. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Wahyu Widada, M.Pd. (Universitas Bengkulu)

Prof. Dr. Kisyani Leksono, M.Hum. (Universitas Negeri Surabaya)

Prof. Dr. Henricus Supriyanto, M.Hum. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Hartanto Sunardi, S.T., S.Si., M.Pd. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Prof. Dr. Ahman, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung)

Penyunting Pelaksana

Dra. Dwi Retnani S., M.Si.

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

Dr. Sunu Catur Budiono, M.Hum.

Dr. Agung Pramujiono, M.Pd.

Dyah Rochmawati, S.Pd., M.Pd.

Dr. Ismoerdiyahwati, M.Sn.

Staf Pelaksana

Eko Sugandi, S.Pd.

Umi Budi Rahayu, S.E.

Alamat Redaksi

FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jalan Ngagel Dadi III-B/37 Surabaya-60245

Email:

buana pendidikan@gmail.com

fkip_adibuana@yahoo.com

Telp/Fax: (031) 5053127

Jurnal Buana Pendidikan diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

DAFTAR ISI

1	<i>Dewi Herawati; Rusdi; Effie Efrida Muchlis, Model Pembelajaran Matematika SMP Untuk Mengatasi Rendahnya Kompetensi Dasar Siswa SMP Kota Bengkulu</i>	1
2	<i>Isabella Hasiana, Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional</i>	21
3	<i>Hari Karyono, Wiwin Andriani, Penanaman Pendidikan Karakter di Taman Kanak-Kanak</i>	27
4	<i>Fajar Susanto, How Second Language Acquired at School: Some Factors Influencing L2 Acquisition</i>	35
5	<i>Wahyu Susiloningsih, Pengembangan Buku Ajar IPS SD Kelas V Yang Berorientasi pada Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Kandangan III Surabaya</i>	43
6.	<i>Ira Eko Retnosari, Penggunaan Ejaan pada Jurnal Buana Pendidikan, FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya</i>	51
7.	<i>Erna PujiAstutik, Questionnaire on Teacher Interaction (QTI) in Assessing Classroom Learning Environment: A Literature Review</i>	61
8.	<i>Irnawati, Majelis Ta'lim Sebagai Media Sosialisasi Efektif Pilkada yang Adil dan Jujur</i>	71
9.	<i>Hanim Faizah, Strategi Mental Computation Siswa dalam Melakukan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan asli</i>	79
10.	<i>Suhartono, Pengembangan Media Poster Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Konektivitas Antar - Ruang dan Waktu pada Siswa Kelas VII SMP Yos Sudarso Sidoarjo</i>	89

MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Isabella Hasiana
Dosen Prodi PG-PAUD - FKIP
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
icha1916@yahoo.co.id

Abstrak

Dewasa ini terjadi perubahan pada aktivitas bermain anak yang lebih suka dengan permainan modern berbasis teknologi seperti *video games* maupun *game online*. Hal ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat. Sebagai akibatnya, permainan tradisional menjadi terlupakan dan asing bagi anak-anak pada zaman sekarang. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak serta pada pembentukan karakternya. Tulisan berdasarkan kajian pustaka ini menguraikan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain games yang berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak.

Kata kunci : karakter, permainan tradisional, anak usia dini

Pendahuluan

Masa kanak-kanak adalah masa yang penuh keceriaan dan kegembiraan. Masa yang paling menyenangkan sepanjang rentang kehidupan manusia, yang tidak mungkin terulang pada masa-masa selanjutnya.

Dalam masa kanak-kanak ini, aktivitas bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting dan di gemari oleh anak. Anak menjadi senang dan memiliki keceriaan ketika bermain, tanpa memikirkan apa yang akan terjadi di hari selanjutnya ataupun hari kemarin, yang ada hanyalah hari ini dan merupakan waktu untuk bermain.

Di zaman yang semakin modern ini, perkembangan permainan anak semakin pesat dan menjadi lebih canggih. Permainan tersebut cenderung berbasis elektronik, misalnya *playstation* atau *game station*, *game online*, ataupun *video game*. Dengan adanya model permainan tersebut, anak-anak jarang sekali memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, benteng, balap karung, congklak dan lain sebagainya. Bahkan dapat dikatakan mereka tidak lagi mengenal permainan tradisional seperti yang di atas karena tergeser dengan permainan elektronik.

Selain karena tergeser dengan permainan elektronik, pola bermain anak sekarang juga menjadi berbeda. Dalam permainan tradisional yang biasanya sebagian besar di mainkan secara berkelompok, tentunya hal itu akan mengasah kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain. Misalnya kerjasama. Pada permainan tradisional kadang juga tidak membutuhkan alat bantu permainan. Kalaupun dibutuhkan, tentunya yang bersifat sederhana dan mudah didapatkan, seperti batu, ranting kayu. Sedangkan pada permainan modern, lebih condong bersifat individual. Anak cenderung bermain sendiri dan tidak ada komunikasi dua arah dalam permainan tersebut.

Pada permainan elektronik, peralatan bermain yang digunakan tentunya berbeda dengan permainan tradisional.

Maraknya permainan elektronik pada masa sekarang ini tentunya menimbulkan dampak yang kurang baik bagi anak-anak. Tidak seperti permainan tradisional, permainan elektronik ini menimbulkan sifat individualisme dalam diri karena mereka cenderung bermain dalam permainan yang tidak memiliki kebersamaan dalam melakukan aktivitas permainan tersebut.

Satu hal yang terlihat ketika seorang anak bermain permainan modern, anak belajar berpikir instan, tanpa mengetahui bagaimana prosesnya. Permainan-permainan modern seperti sekarang ini secara tidak langsung dapat berakibat fatal, dimana sifat egois anak-anak mulai terbentuk. Hal ini berbeda dengan permainan tradisional yang lebih mendidik anak-anak untuk dapat saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Permainan modern lebih mengarahkan anak untuk bersifat individualis sehingga secara tidak langsung anak di tuntut untuk selalu menang dan tidak terbiasa untuk menerima kekalahan, dalam hal ini egoisme anak menjadi lebih tinggi daripada rasa komprominya (Herdiansyah, 2004).

Jika anak kurang memiliki teman bermain, yang disebabkan karena asyik dengan permainan elektronik akan muncul berbagai dampak yang dirasakan. Misalnya kurangnya latihan, ketegangan syaraf, tidak bisa tidur, dan dapat melemahkan dorongan kreatifitas anak.

Oleh karena itu bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain pun harus didasarkan atas inisiatif dan atas keputusan anak itu sendiri. Sehingga dalam kegiatan bermain tersebut anak akan dapat mempelajari banyak hal. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal terutama dalam perkembangan karakternya.

Tinjauan Pustaka

A. Permainan tradisional

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan juga sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi anak sehingga diharapkan ia akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya (Mutiah, 2010).

Bermain juga dikatakan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak

sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono, 2009).

Piaget (dalam Santrock, 2008) mendefinisikan permainan sebagai suatu media meningkatkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak-anak. Selanjutnya Piaget juga menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Vygotsky (dalam Santrock, 2008) mendefinisikan permainan sebagai suatu kegiatan menyenangkan yang memuaskan dorongan individu dengan cara mempraktekkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan terhadap keingintahuan yang baru atau yang tidak biasa bagi individu yang memainkannya.

“Tradisional” dalam kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata *tradisi* yang artinya adat kebiasaan turun temurun yang masih di jalankan. Menurut Suseno (Herdiansyah, 2004) permainan tradisional merupakan permainan yang sarat akan symbol dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak.

Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tak ternilai harganya. Di Indonesia banyak sekali jenis permainan tradisional, yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Dari yang bisa dimainkan sendiri, cukup dua orang (sedikit orang) sampai yang harus dimainkan banyak orang. Dari yang tidak menggunakan alat permainan sampai yang menggunakan alat permainan. Permainan tradisional, selain sebagai sarana bersenang-senang, secara langsung maupun tidak langsung anak juga mendapatkan manfaat lain. Misal sebagai sarana olah raga serta melatih mental dan otak. Fisik atau badan lebih kuat/sehat karena terbiasa bergerak. Mental terlatih untuk bersifat jujur dan mau bekerja sama (karena yang tidak bersedia biasanya “dimusuhi” kawan-kawannya). Otak terbiasa berpikir bagaimana dirinya atau kelompoknya bisa menang. Sehingga harus bisa berpikir secara cerdas, teliti, bahkan kadang-kadang harus bisa

mengambil keputusan secara cepat. Bisa menempatkan diri sebagai pemimpin atau yang dipimpin, memupuk jiwa kesatria (yang menang tidak sombong yang kalah tidak rendah diri atau dendam), dan berlatih disiplin.

B. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009).

Beberapa ahli membagi rentang usia masa kanak-kanak secara berbeda-beda, Robert J Havighurs (Herdiansyah, 2004) membagi masa kanak-kanak menjadi empat tahap yaitu: a. masa bayi/*infancy* (0,0 – 3,0), b. masa awal kanak-kanak *learly childhood* (3,0 – 6,0), c. masa pertengahan kanak-kanak/*middle childhood* (6,0 – 12,0), d. masa remaja (12,0 – 18,0). Hurlock (2008) menyebutkan bahwa akhir masa kanak-kanak berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi (Sujiono, 2009).

Hurlock (2008), menyatakan batasan usia anak yaitu 2-11 tahun. Pada masa ini, anak masih *immature*. Ciri-ciri pada masa ini yaitu adanya usaha menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga ia merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan yang ada. Penyesuaian sosial di laksanakan dengan pergaulan dan berbagai pertanyaan. Segala hal mulai ditanyakan, diragukan. Pada tahapan bermain, Hurlock (1998) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahap berikut :

a. Tahap penjelajah (*Exploratory Stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek dan orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas,

saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.

b. Tahap mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat dimakan, berbicara, sakit dan sebagainya. Selain itu pada masa ini anak sangat suka meminta di belikan mainan, kadang-kadang mereka hanya sekedar meminta saja tanpa memperdulikan kegunaanya.

c. Tahap bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahap melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali anak mendekati pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun dan berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalnya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami oleh orang lain.

Berbagai macam benda di jadikan sasaran yang sekiranya bisa di mainkan, mulai dari barang kecil, besar, panjang, pendek, lembut, kasar, kain, atau peralatan elektronik, hingga perabotan rumah tangga. Misalnya remot, anak akan melempar dan membantingnya hingga rusak. Taplak meja yang tertata rapi di ruang tamu tidak luput dari pandangan, dengan begitu secara tidak sadar mereka mengerti dan memahami apakah benda yang di banting, di lempar itu berbahaya atau tidak bagi keselamatan dirinya.

C. Karakter

Anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakter yang sangat unik. Keunikan

karakter tersebut membuat orang dewasa menjadi kagum dan terhibur melihat tingkah laku yang lucu dan menggemaskan. Akan tetapi, tidak sedikit pula orang tua yang merasa jengkel dan kesal ketika tingkah laku anak yang dianggapnya nakal dan susah diatur terutama ketika asyik bermain.

Karakter adalah ciri-ciri yang unik-baik dan terpatri dalam diri seseorang yang terlihat dalam sikap, perilaku dan tindakan yang terejawantahkan secara konsisten dalam merespon berbagai situasi. Karakter yang baik menerapkan nilai-nilai kebijakan, kemauan berbuat produktif, dan kebermaknaan dalam mengisi kehidupan (Aqib, 2012).

Selain itu karakter juga diartikan sebagai ciri khas yang mendemonstrasikan etika atau sistem nilai personal yang ideal (baik dan penting) untuk eksistensi diri dan berhubungan dengan orang lain (Kemendiknas, 2010).

Mencermati berbagai persoalan yang terjadi di masyarakat terutama berkaitan dengan anak usia dini, maka pendidikan karakter di Indonesia telah dikembangkan menjadi beberapa nilai. Terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter, yaitu: (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 diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan; (3). Toleransi, sikap tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya; (4). Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan; (5). Kerja keras, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya; (6). Kreatif, berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki; (7). Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas; (8). Demokratis, cara berpikir, bersikap, dan

bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain; (9). Rasa ingin tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar; (10). Semangat kebangsaan, cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya; (11). Cinta tanah air, cara berpikir, bertindak dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa; (12) menghargai prestasi, sikap, dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain; (13). Bersahabat atau komunikatif, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain; (14). Cinta damai, sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya; (15). Gemar membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya; (16). Peduli lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi; (17). Peduli sosial, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan; (18). Tanggung jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

D. Mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional

Dunia anak adalah dunia bermain. Mussen (dalam Fadlillah dan Khorida, 2013) menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Selain itu juga

dikatakan bahwa permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain serta adanya keterlibatan secara aktif dari pemain.

Untuk menguatkan hal tersebut diatas, tentunya tidak dapat dicapai jika dalam bermain anak lebih banyak menggunakan permainan elektronik. Dimana permainan jenis ini tentunya kurang untuk mengembangkan karakter.

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya, saat bermain, akan muncul berbagai kondisi emosi seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa. Dengan permainan tradisional juga memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia, dan lain sebagainya yang tentunya ini merupakan bagian dari pembentukan karakter.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (dalam Nur, 2013) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain.

Pelestarian permainan tradisional menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan. Orang tua, guru serta pemerhati masalah pendidikan dapat mulai mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional kepada anak-anak. Tentu saja hal ini diimbangi dengan kesadaran akan bahayanya permainan modern atau yang biasa disebut dengan *games*.

Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono, 2009) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif.

Bermain pun tidak hanya sekedar berteriak, berlari kesana-kemari, meloncat dan lain sebagainya. Hal tersebut tentunya memiliki fungsi, antara lain (1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik

kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya (Sujiono, 2009).

Permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia dapat mengembangkan karakter terutama bagi anak usia dini. Cahyono (dalam Nur, 2013) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membangun karakter pada anak, yaitu :

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang dibuat dari kulit jeruk bali, enggrang yang dibuat dari bambu dan lain sebagainya.
2. Permainan tradisional tentunya melibatkan pemain yang relatif banyak. Tentunya hal ini membutuhkan kemampuan interaksi antar pemain.
3. Permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi dan taat pada aturan.

Misbach (dalam Nur, 2013) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi

berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat umum
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*)
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
8. Aspek nilai-nilai atau moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwarikan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan karakter terutama untuk anak usia dini. Permainan tradisional pun tentu sangat berbeda dengan permainan elektronik. Tidak hanya dari alat permainan yang digunakan namun yang lebih utama adalah makna dibalik permainan tersebut yang berdampak baik untuk menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa.

Penutup

Pentingnya pembentukan karakter sejak usia dini yang dapat dilakukan dengan permainan tradisional. Diperlukan peran serta dari orang tua dan guru serta masyarakat sekitar untuk menggiatkan kembali permainan tradisional.

Daftar Rujukan

- Aqib, Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter di Sekolah. Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. Yrama Widya. Bandung
- Fadlillah dan Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep dan Aplikasinya Dalam PAUD*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III, Nomor 1, Februari 2013
- Santrock. 2008. *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup*. Erlangga. Jakarta
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta
- Kemdiknas. 2010. Penerapan Pendidikan Karakter Sejak SD. <http://harianglobal.com/index/php/dalam-pertemuan-dengan-mendiknas-pendidikan-karakter-sejak-SD>

PETUNJUK BAGI PENULIS JURNAL

Sistematika

Artikel yang berupa hasil penelitian disusun dengan sistematika : Judul, Nama Penulis, Abstrak 1. Pendahuluan (berisi latar belakang permasalahan dan tujuan penulisan atau ruang lingkup tulisan), 2. Metode Penelitian 3. Hasil dan Pembahasan, 4. Kesimpulan dan saran, Daftar Pustaka. Sedangkan artikel yang berupa analisis dan kajian teori, disusun dengan sistematika: Judul, Nama Penulis, Abstrak, 1. Pendahuluan (berisi latar belakang permasalahan dan tujuan penulisan), 2. Hasil dan Pembahasan 3. Kesimpulan dan Saran, Daftar Pustaka. Penyunting berhak menyempurnakan kalimat, tanpa merubah maksud dari kalimat. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan revisi atas dasar rekomendasi dari penyunting. Panjang artikel diupayakan maksimal 15 halaman A4. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Format

Artikel ditulis dalam bentuk ketikan dua spasi, font 12 Times New Roman dalam kolom tunggal di atas kertas A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin kiri 2,5 cm, margin kanan 1,5 cm, margin atas 3 cm dan margin bawah 2,5 cm. Setiap halaman diberi nomor halaman. Khusus Untuk judul (font 12), tempat penelitian/tempat bekerja penulis (Font 12) dan Abstrak (Font 11) ditulis dalam kolom tunggal, termasuk kata kuncinya.

Judul Artikel

Spesifik dan efektif, dan ditulis dalam bahasa Indonesia (maksimum 15 kata) dan bahasa Inggris (maksimum 12 kata). Nama Penulis. Ditulis lengkap (tanpa gelar akademik/sebutan apapun) disertai nama lokasi penelitian atau tempat penulis bekerja di bawah judul artikel serta alamat email.

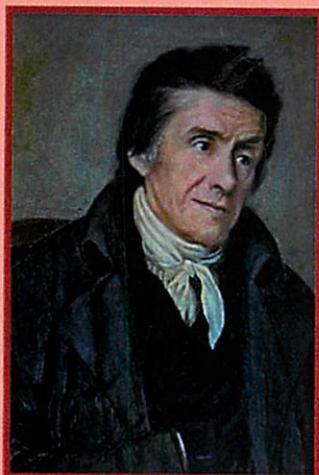
Abstrak

Ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang masing masing diusahakan sekitar 200 kata, yang secara singkat memberikan gambaran aspek penting dan hasil pokok penelitian serta kesimpulannya. Abstrak dilengkapi dengan kata kunci yang sesuai (4 kata kunci).

Tabel dan Gambar

Harus diberi nomor secara berurutan sesuai dengan urutan pemunculannya. Setiap gambar dan tabel perlu judul singkat yang diletakkan di atas untuk tabel dan diletakkan di bawah untuk gambar. Pembuatan tabel dan gambar dalam format hitam dan putih tanpa gambar latar belakang (background). Daftar pustaka yang ditulis hanya memuat sumber – sumber yang dirujuk dalam artikel. Daftar pustaka disusun dengan tata cara: Buku: Penulis (tahun). **Judul Buku** (cetak tebal). Penerbit. Jurnal: Penulis (tahun). **Judul Tulisan** (cetak tebal). *Nama Jurnal* (cetak miring). **Volume** (cetak tebal). Nomor. Halaman. Paper dalam prosiding: penulis (tahun). **Judul Tulisan** (cetak tebal). *Nama Seminar* (cetak miring). Tanggal Seminar. Halaman. Tesis/Tugas Akhir: Penulis (Tahun). **Judul Tesis/Tugas Akhir** (cetak tebal). Tesis/Tugas Akhir. Universitas. Dokumen Pemerintah: Organisasi (Tahun). Nama Dokumen (cetak tebal). Tempat. Penulisan pustaka dalam sub bab artikel ditulis dengan nama penulis dan tahun penerbitan di dalam kurung (penulis, Tahun).

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827)



Johann Heinrich Pestalozzi lahir dan dibesarkan di Zurich Swiss pada tanggal 12 Januari 1746. Dia berasal dari keluarga Protestan, ayahnya seorang doctor yang meninggal waktu Heinrich berumur enam tahun dan hanya meninggalkan sedikit warisan.

Setiap liburan, Heinrich tinggal dengan kakeknya, seorang pendeta Protestan yang melayani di desa. Hal inilah yang mendorong Heinrich untuk menjadi pendeta namun keinginan ini buyar setelah dia lupa akan isi khotbahnya pada saat membawakan khotbah di depan ujian klasis. Sebelumnya dia juga pernah berbuat kesalahan dalam menuntun para hadirin mengucapkan “doa Bapa kami”. Heinrich kemudian beralih ke bidang hukum agar dapat masuk ke dalam pemerintahan dan menyusun undang-undang yang memihak kaum lemah. Namun hal ini kembali menemui kegagalan karena keterlibatannya dalam kelompok politis yang dianggap radikal oleh pemerintah. Pestalozzi kemudian menjalin hubungan dengan Anna Schulthess namun hubungan mereka tidak direstui orang tua Anna karena Pestalozzi seorang pengangguran miskin. Pestalozzi kemudian belajar tentang pertanian dan bisa meyakinkan keluarga Anna sehingga mereka menikah pada tanggal 30 September 1769. Pestalozzi kemudian membuka lahan pertanian di Neuhof namun kembali usaha pertaniannya tidak berhasil karena terjadi perselisihan dengan tetangga mereka yang mayoritas peternak.

Melihat kemalangan anak-anak di sekitarnya dan melihat rumahnya yang setengah kosong, Pestalozzi kemudian mendirikan sekolah bagi anak-anak miskin dan mengajarkan tiga tujuan yaitu: memperbaiki akhlak para pelajar, mendidik untuk dapan membaca, menulis dan berhitung dan melatih anak-anak keterampilan yang bisa menolong mereka keluar dari kemelaratan. Hasil dari keterampilan mereka gunakan untuk membiayai sekolah namun karena tidak bisa mandiri, sekolah itupun ditutup.

Pestalozzi juga gagal mengurus rumah tangganya ketika dia menjadi pengangguran dan anaknya memiliki keterbelakangan mental sehingga orang-orang sempat menganggap bahwa Pestalozzi gila. Namun karena bantuan dan motifasi dari teman-temannya, dia bisa mendapat kesempatan menuangkan idenya dalam lomba menulis sehingga orang-orang mulai mengenal karyanya.

Sumber: <http://athenlengkong.blogspot.co.id/2011/03/johann-heinrich-pestalozzi-pendiri.html>