

## **METODE PEMBELAJARAN KREATIF MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK**

**Gusnarib Wahab**

### ***Abstract***

*Learning is one of the activities that can be managed in education, with this discussion entitled Creative Learning Methods Through Educational Game Tools in Forming Early Childhood Character, we can make learning in education more creative so that students do not experience boredom in following the learning process given. Creative learning methods through educational play tools in shaping early childhood character, can help character formation of students in education levels ranging from kindergarten, elementary, junior high, high school and up to higher education, as for the educational game tool in question is a game tool that can be played without any burden for students and can be enjoyed by those entering the adult level. With this creative learning method through educational play tools in shaping early childhood character, it can be enjoyed when they enter adolescence and adulthood, because interesting learning will always be remembered and can be applied various kinds of learning models that can foster children's creative power, so that patterns think children are getting more advanced and modern.*

***Keywords: Creative learning, Educational Games, Child Character***

### **PENDAHULUAN**

Metode Pembelajaran Kreatif merupakan metode pembelajaran yang berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran melalui alat permainan edukatif dalam membentuk karakter anak usia dini sia 0-6 tahun (*Golden Age*). Era perkembangan pendidikan dan pembelajaran diberbagai belahan dunia mulai dari Pendidikan Taman kanak kanak sampai Pendidikan tinggi mengalami perkembangan begitu pesat hampir tak terbendung,, dalam rangka mencetak generasi unggul dan sukses dalam hidup dan kehidupan anak dimasa datang, Tekad terbaik yang semestinya kita lakukan adalah memberi kebebasan anak

untuk memilih dan menentukan arah perkembangan jiwa dan karakternya. Pendidikan melalui pembelajaran kreatif, ketika kita memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplor dalam belajar dan berkreasi anak pada tingkatan anak usia dini, kita yakin proses tumbuh kembang anak akan menjadi baik dimasa datang.

Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam keseluruhan tahap perkembangan manusia. Pada masa itu terjadi lonjakan perkembangan anak yang tidak terulang pada periode berikutnya, sehingga ahli pendidikan anak usia dini menyebutnya sebagai usia emas perkembangan.<sup>1</sup> Pembelajaran pada tingkatan pendidikan anak usia dini menjadi penting dikarenakan PAUD merupakan salah satu penentu sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab Pendidikan Islam anak usia dini merupakan fondasi dasar dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, olehnya itu anak-anak membutuhkan pembimbingan, pendampingan dan pembinaan melalui pembelajaran sejak usia dini akan dapat meningkatkan pemahaman tentang kesehatan, dan kesejahteraan fisik dan mental anak sehingga dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan peningkatan produktivitas. Kegiatan pembelajaran anak usia dini pada hakekatnya adalah pengembangan kurikulum secara kongkrit berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar yang dapat membangkitkan daya kreatif anak berdasar pada sejumlah pengalaman belajar melalui metode bermain yang diberikan kepada anak usia dini, berdasar potensi, tugas dan perkembangannya dalam rangka mencapai kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.<sup>2</sup>

Berdasar pada peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif inspiratif, menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan

---

<sup>1</sup>M. Iksan Kahar, Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Covid-19, *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak* 1, No. 2 (2020), 1.

<sup>2</sup>Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007), 26

kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran merupakan asal kata dari belajar yang dimana belajar adalah salah satu cara atau proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kata ajar dimana kata ajar adalah petunjuk untuk orang lain agar dapat mengetahui yang belum diketahui, dan menjadi ladang pengetahuan. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang dapat membentuk karakteristik peserta didik dan menjadi strategi pembelajaran yang memadai bagi peserta didik maupun pendidik. Dan dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini pada umumnya dilandasi oleh dua teori belajar yaitu Behaviorisme dan Konstruktivisme, kedua aliran teori tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya, aliran behaviorisme menekankan pada hasil dari proses belajar, sedangkan aliran konstruktivisme menekankan pada proses belajar.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran anak usia dini memiliki beberapa metode yang dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan pembelajaran yang dibuat menarik, menyenangkan dan disukai peserta didik, jika interaksi pembelajaran monoton dan membosankan peserta didik tidak dapat terfokus dalam pembelajaran yang diberikan dan tidak memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Pembelajaran juga sangat terikat pada interaksi peserta didik, pendidik, sarana, materi, dan proses pembelajaran yang tersedia sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengkoordinasikan pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, Nana Sudjana juga menguraikan pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sementara itu Surya juga menguraikan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman

---

<sup>3</sup>Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 70.

individu dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>4</sup> Menurut konstruktivisme pengetahuan itu pada dasarnya berasal dari luar akan tetapi dikonstruksi dalam diri seseorang, oleh sebab itu tidak bersifat statis akan tetapi bersifat dinamis. Tergantung bagaimana bentuk aktualisasi individu, peserta didik yang melihat dan mengkonstruksikannya.<sup>5</sup> Dengan kata lain, pembelajaran berbasis konstruktivis memberi kemungkinan kepada peserta didik untuk aktif menggali pengetahuan yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep dan prinsip yang dipelajari.<sup>6</sup> Demikian pula derajat suatu bangsa sangat tergantung pada tingkat pendidikannya. Sementara konsep pembelajaran sistim Among. Menurut konsep pendekatan pembelajaran K.H. Dewantara: Dasar aspek kemanusiaan, Dasar aspek kodrat hidup, Dasar aspek kebangsaan, Dasar aspek kebudayaan, Dasar aspek kemerdekaan, Teori pembelajaran ini memandang bahwa pendidikan adalah usaha kebudayaan yang bermaksud memberi tuntunan di dalam hidup tumbuhnya jiwa raga anak anak, agar kelak dalam garis kodrat- pribadinya dan dengan pengaruh segala keadaan yang mengelilinginya dirinya.<sup>7</sup> Dalam sejarah Indonesia, semangat dan nilai karakter telah dicetuskan oleh tokoh-tokoh pemuda dalam sumpah pemuda 28 Oktober 1928, Ki Hajar Dewantoro yang terkenal dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran menurut pandangan beberapa Ahli: Plato pembelajaran adalah, aktivitas pewarisan nilai nilai, Aristoteles pembelajaran adalah, pengalaman dan penalaran (pemikiran ) inderawi. William James (pendiri aliran Behavirism pembelajar adalah, perilaku dan pengalaman bervariasi. Watson & Mc Dougell. Pembelajaran adalah manifestasi dari persepsi, pemikiran dan kecerdasan. Thorndike, pembelajaran adalah, proses mental evolusion dan mereduksi perilaku. Hall & spence (tokoh aliran pembelajaran perilaku motivasi dan penguatan. Hobart mowrer (aliran teori belajardua faktor, pembelajaran

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 115-116.

<sup>5</sup>Zaim Elmubarak, *Menumbuhkan Pendidikan Nilai*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), 15

<sup>6</sup>Cruickshank. D.R, Jenkin D. B., dan Metcalf. K. *The Act of Teaching*, (New York: Me Graw Hill, 2006), 255.

<sup>7</sup>Ki Hadjar Dewantara, *Ki Hajar Dewantara*, (Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa, 1967), 154.

adalah, kebiasaan, berdasar penguatan, Pavlov pembelajaran adalah, pengkondisian, kontiguitas stimulus.

Pengembangan kreatifitas sangatlah penting dalam pengembangan yang dimiliki seseorang untuk melahirkan pola pikir dan gagasan yang baru, dan menarik. Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan daya cipta, berkreasi, ataupun kekratifan, dan dapat melahirkan karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreatif suatu keterampilan yang diikuti dengan imajinasi yang kuat, dapat menciptakan suatu karya yang belum pernah ada. Elizabethyan B. Hurlock yang dikutip oleh M.Fadillah menguraikan bahwa kreartif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokkan hubungan lama ke situasi baru.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas maka pembelajaran adalah salah satu cara belajar atau proses pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik yang didukung dengan materi, proses, hasil, dan sarana yang digunakan dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam proses belajar yang sedang berlangsung, dan dapat menambah pengetahuan yang baru untuk peserta didik, yang dapat membuat pembelajaran semenarik mungkin dalam belajar, dan menambah pengalaman baru bagi peserta didik. Sedangkan dengan kreatif adalah ide atau gagasan yang baru yang dapat disalurkan melalui pemikiran dan imajinasi yang orang lain tidak melikinya. Kreatif juga sebagai kemampuan seseorang menciptakan sesuatu atau menghasilkan produk gagsan melalui imajinasi yang diterpak di suatu karya nyata

Pembelajaran kreatif adalah, pembelajaran yang memiliki nilai yang sangat berharga karena di dalam pembelajaran kretaif dapat membuat peserta didik merasakan belajar sambil berimajinasi yang kuat, untuk menciptakan suatu karya yang menarik dan baru, dengan adanya pembelajara kreatif melalui alat permaain

---

<sup>8</sup>M. Fadlillah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2014), 64.

edukatif dalam membentuk karakter anak usia dini, peserta didik dapat menghargai hak cipta mereka melalui pembelajaran dan alat permainan edukatif yang ada, dan merasa bangga. Peserta didik juga akan merasakan karya nyata mereka dihargai dan dapat membentuk karakter anak usia dini dari dalam dan akan tersalurkan dengan baik dari bakat yang mereka miliki, dan dapat membentuk karakter yang bertanggung jawab, kreatif, saling menghargai, peduli satu sama lain, cerdas, pintar, bijak dalam berfikir, bijak dalam berbuat, dan memiliki karakter yang dapat menciptakan suatu karya nyata yang sangat berharga dan bermanfaat untuk banyak orang dimasa yang akan datang ketika karakter telah dibentuk sedini mungkin akan terus ada karakter yang positif saat menjelang remaja dan dewasa nantinya. Penulis berpendapat, Implikasi dari pembelajaran kreatif melalui alat permainan edukatif dalam membentuk karakter anak kearah yang lebih baik sebagai sumber pendidikan yang bermanfaat untuk masa depan yang dimulai sejak dini, melalui pendekatan pembelajaran yang memadai dan kreatif, yang dapat disesuaikan dalam pembentukan karakter peserta didik dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk peserta didik.

## **PEMBAHASAN**

### **A. METODE PEMBELAJARAN**

Metode pembelajaran untuk anak perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik, kondisi dan karakter anak yang menjadi sumber pertimbangan utama. Dalam strategi pembelajaran yang tepat untuk anak dikenal dalam pendidikan anak usia dini adalah “Belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar” ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu:

#### 1. Metode bermain

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Kegiatan bermain dilakukan tidak serius dan fleksibel, dan bermain memiliki makna terpenting bagi pertumbuhan anak.

2. Metode karya wisata

Berkarya wisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan minat anak kepada sesuatu hal, memperluas perolehan informasi, mengenal bermacam hewan, mengamati proses pertumbuhan, bermacam kegiatan transportasi, dan lembaga sosial dan budaya.

3. Metode bercakap cakap

Bercakap cakap berarti saling mengkomunikasi pikiran dan perasaan, bercakap cakap sebagai dialog atau sebagai perwujudan bahasa, bercakap cakap mempunyai makna penting bagi perkembangan anak yaitu dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan dalam melakukan kegiatan bersama, meningkatkan keterampilan perasaan serta menyatakan gagasan atau pendapat. Penggunaan metode bercakap cakap bagi anak akan membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif, dan terutama bahasa

4. Metode bercerita

Bercerita memiliki makna penting bagi perkembangan anak prasekolah/kelompok bermain karena melalui bercerita kita dapat mengkomunikasikan nilai nilai budaya, nilai nilai sosial, keagamaan, menanamkan etos kerja, etos waktu dan etos alam, membantu mengembangkan fantasi anak, dimensi kognitif anak, dan membantu mengembangkan dimensi bahasa anak.

5. Metode demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan dalam demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah langkah pelaksanaan. Demonstrasi mempunyai makna penting bagi anak yaitu, dapat memperlihatkan secara kongkret apa yang dilakukan, dilaksanakan, dan memperagakan.

6. Metode proyek

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari hari, cara ini juga dapat mengerakkan anak untuk melakukan kerja sama

sepenuh hati. Kerja sama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama.

#### 7. Metode pemberian tugas

Pemberian tugas merupakan salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif, kemampuan mendengar dan menangkap arti, kemampuan bekerja sampai tuntas.<sup>9</sup>

Maksimalnya suatu metode dan strategi pembelajaran bilamana ditunjang atau berlandaskan pada dua teori belajar antara lain: behaviorisme dan Konstruktivisme, kedua aliran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Aliran Konstruktivisme menekankan pada proses belajar sementara Aliran Behaviorisme menekankan pada hasil belajar dari proses belajar.

Pandangan beberapa Tokoh Konstruktivisme.”Conny (2002)” menyatakan bahwa belajar adalah membangun ( to construct) pengetahuan itu sendiri, lanjut “Piaget “ belajar merupakan, proses Asimilasi, proses Akomodasi dan proses Equalibrasi kemudian “ Ausuble ” menyatakan bahwa belajar dapat diorganisir dan dapat memberi manfaat dapat menyediakan suatu kerangka konsep untuk materi pembelajaran, menjadi penghubung tentang apa yang dipelajari anak sekarang dengan dengan apa yang akan dipelajari masa datang (kebutuhan),Memberi kemudahan guru dalam memberikan kemudahan kepada anak memahami sesuatu, sementara menurut, “Jerume Bruner” belajar dan pembelajaran adalah,terkenal dengan teorinya “*Free discovery learning*”bahwa proses belajar dapat berlangsung dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada anak (peserta didik) untuk menemukan sesuatu melalui contoh yang digambarkan dengan pandangan lain bahwa, anak dibimbing dari hal yang sangat khusus (deduktif) menuju pada hal yang sangat kompleks ( induktif) membimbing memahami konsep kejujuran dan contoh konkrit yang berkaitan tentang kejujuran.

Demikian pula pandangan Tokoh Behaviorisme, menurut “ Conny” penganut aliran psykologi menyatakan bahwa belajar dan pembelajarn

---

<sup>9</sup> Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), 83-90.

merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon, oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus). Para ahli yang menganut paham ini antara lain: “Thorndike “ mengemukakan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. stimulus antara lain, pikiran, perasaan atau gerakan perubahan tingkalah yang sifatnya kongkrit dapat diamati. Lanjut “Watson “menurutnya stimulus dan respon harus dapat meskipun perubahannya tidak dapat diamati, dengan prinsip perubahan pada anak dapat diramalkan atau diprediksi. Sementara “Pavlov” menyatakan melalui teori classical conditioning, bahwa hampir semua organisme perilakunya terjadi secara reflex dan dibatasi oleh rangsangan sederhana. Demikian pula “ Skinner” terkenal dengan teorinya “ Operant Conditioning berpandangan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung adalah, akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya. Kalau konsekuensinya menyenangkan maka hal tersebut akan diulangi lagi. Belajar adalah kondisi yang diakibatkan oleh suatu perbuatan yang menghadirkan perbuatan tersebut kembali dilakukan.

## **B. PENINGKATAN KREATIF MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

### **1. Kreatif**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Tetapi kreativitas juga merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan kemampuan berfikir. Dalam karakteristik kreativitas memiliki beberapa karakter yaitu

- a) Kreativitas merupakan proses bukan hasil.
- b) Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan Bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- c) Kreativitas mengarah kepenemuan sesuatu yang baru, Berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk Lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.

d) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan Konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari Pemikiran konvergen.<sup>10</sup>

## 2. Alat Permainan Edukatif

Pengertian bermain dapat diidentifikasi melalui beberapa kriteria: pertama, bermain secara pribadi dimotivasi oleh kepuasan yang melekat pada kegiatan itu sendiri dan tidak diatur oleh kebutuhan dasar, dorongan - dorongan atau tuntutan sosial. kedua, anak lebih tertarik pada kegiatan bermain dari pada upaya untuk mencapai hasil. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dapat berfungsi mendidik dan merangsang aktivitas anak.

Alat permainan edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam - macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam - macam bentuk.
- b) Ditujukan terutama untuk anak - anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d) Membuat anak terlibat secara aktif.

Alat permainan edukatif mempunyai Manfaat yaitu:

- a) Dapat melatih konsentrasi anak
- b) Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat dan bahasa
- c) Dapat membangkitkan emosi manusia
- d) Dapat menambah daya pengertian dan ingatan murid
- e) Dapat menambah kesegaran dalam mengajar<sup>11</sup>

Fungsi alat permainan edukatif Meningkatkan Kreativitas Perkembangan Anak. Dengan demikian permainan edukatif dipandang sangat penting dalam meningkatkan kreatifitas anak terutama dalam hal kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif

---

<sup>10</sup>(<http://www.id.shvoong.com/socialscience/education/2185261-unsur-karakteristik-kreativitas/>) diakses 14 mei 2020

<sup>11</sup> <https://media.neliti.com/media/publications/69264-ID-none.pdf>, 15 mei 2020

juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.<sup>12</sup>

### C. NILAI-NILAI KARAKTER ANAK

Karakter adalah sebuah kebiasaan yang sudah terpatrit dalam jiwa setiap individu dan sulit untuk dihilangkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Pengertian tersebut memberikan asumsi bahwa karakter sangat erat hubungannya dengan akhlak atau budi pekerti. Artinya, karakter dapat dimaknai sebagai moral atau etika dalam bertingkah laku.

Karakter sendiri menurut etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *karasso* yang berarti cetak biru, format dasar, dan sidik seperti dalam sidik. Dalam hal ini karakter diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikuasai oleh intervensi manusia. Dengan kata lain karakter antara satu orang dengan yang lain berbeda-beda dan tidak ada yang sama seperti halnya sidik jari. Pendapat lain menyebutkan bahwa karakter erat hubungannya dengan *personality* atau kepribadian seseorang.

Alvin L. Berrand (1980), mendefinisikan tingkah laku yang terdapat di dalam masyarakat yang dianut dan dilakoni individu dalam hal ini anak bahwa norma sebagai suatu standar bagian dari suatu kebudayaan, dikenal empat bagian norma-norma sosial yakni: cara berbuat (*Usage*) Keadaan atau perbuatan yang berulang ulang (*folkways*), tata kelakuan (*mores*), adat istiadat (*custom*). Demikian pula Sujanto dkk (2006) berpendapat bahwa dalam masyarakat mempunyai serangkaian aturan-aturan atau norma-norma yang dapat mempengaruhi secara sengaja maupun tidak dengan sengaja. Jadi, karakter adalah nilai-nilai yang melandasi perilaku anak berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum, konstitusi, etika dan estetika, adat istiadat (*inthe genius*). Pengintegrasian

---

<sup>12</sup> <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/forum/showthread.php?tid=18584>, 16 mei 2020

pendidikan karakter dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pemuatan nilai-nilai karakter dalam semua materi ajar yang diajarkan di sekolah dan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk itu guru harus mempersiapkan pendidikan karakter mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasinya. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah perlu didukung oleh, kebijakan pemerintah, didukung dengan fasilitas sarana prasarana yang memadai, perangkat pembelajaran tersedia serta lingkungan belajar yang kondusif dan didukung kerjasama urang tua (*stakeholder*)

Banyak nilai karakter yang dapat ditanamkan ke anak-anak sejak dini. Dalam pandangan pendidikan karakter di Indonesia, paling tidak ada 18 (delapan belas) nilai karakter yang dapat disisipkan dalam proses pembelajaran:

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

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 berfikir, 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 berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta tanah air

Cara berfikir, 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 berkomunikasi

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. Tanggungjawab

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.<sup>13</sup>

## **KESIMPULAN**

Pada metode pembelajaran kreatif melalui alat permainan edukatif dalam membentuk karakter anak usia dini dengan pelaksanaan pembelajaran penuh dengan ide atau gagasan yang sangat kreatif untuk dapat menunjang tumbuh kembang anak dalam pembelajaran dengan adanya metode pembelajaran kreatif anak usia dini mampu berimajinasi dalam proses pembelajaran dan tidak membuat kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif memiliki ciri cir yaitu dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam macam bentuk, ditujukan terutama untuk anak anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak, segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat membuat anak terlibat secara aktif.

Karakteristik yaitu sebuah kebiasaan yang sudah terpatrit dalam jiwa setiap individu dan sulit untuk dihilangkan, Banyak nilai karakter yang dapat ditanamkan ke anak-anak sejak dini. Dalam pandangan pendidikan karakter di Indonesia, paling tidak ada 18 (delapan belas) nilai karakter yang dapat disisipkan

---

<sup>13</sup><http://eprints.umpo.ac.id/2019/2/Prosiding%20Semnas%20PPKN.pdf> Diakses 15 mei 2020

dalam proses pembelajaran yaitu, Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau berkomunikasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

Cruickshank. D.R, Jenkin D. B., dan Metcalf. K. (2006). *The Act of Teaching*, New York: Me Graw Hill.

Dewantara, Ki Hajar (1967). Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.

Elmubarak, Zaim. (2009). *Menumbuhkan Pendidikan Nilai*, Bandung: CV. Alfabeta.

Fadlillah.M, dkk, (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

<http://www.id.shvoong.com/socialscience/education/2185261-unsur-karakteristik-kreativitas/>) diakses 14 mei 2020

<https://media.neliti.com/media/publications/69264-ID-none.pdf>, 15 mei 2020

<https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/forum/showthread.php?tid=18584>, 16 mei 2020

<http://eprints.umpo.ac.id/2019/2/Prosiding%20Semnas%20PPKN.pdf> Diakses 15 mei 2020

Isjoni, (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: CV. Alfabeta.

Kahar, M. Iksan. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Covid-19, *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak* 1, No. 2.

Sujiono, (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Susanto, Ahmad, (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.