



Implementasi Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Bermain Balok Anak Usia Dini

Dessy Setiawati

Doktoral Psikologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia
e-mail: setiawatidessyhamrin@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi nilai karakter yang dibangun pada kegiatan bermain balok untuk anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi kepada anak ketika sedang melakukan kegiatan bermain balok. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2015 – 2016 dengan jumlah siswa 15 anak dengan 1 guru. Hasil penelitian ini adalah : 1) Penggunaan balok sudah sesuai dengan fungsinya, dan dapat dilakukan oleh seluruh anak dalam kelompok ini secara konsisten, 2) membersihkan tempat bermain, 3) mengikuti aturan bermain, 4) menata balok dan micro play pada tempatnya, 5) membuat bangunan hingga tuntas, 6) mengajak teman bermain, 7) menyelesaikan masalah tanpa bantuan. Kesimpulan bahwa kegiatan bermain balok dapat membangun karakter anak usia dini.

Kata kunci : *bermain balok, karakter.*

A. PENDAHULUAN

Pada umumnya ruang kelas anak usia dini dilengkapi dengan balok-balok untuk bermain. Tetapi setiap anak memiliki tanggapan yang berbeda-beda. Sebagian anak menyukai permainan balok, sementara yang lainnya tidak. Demikian pula dengan para guru, sebagian menyenangi dan yang lainnya tidak nyaman dengan permainan balok ini. Guru menganggap bahwa kegiatan bermain balok sangat penting di dalam kurikulum. Namun guru juga merasakan bahwa bermain balok menimbulkan masalah.

Ada beberapa pendapat terhadap tentang kegiatan bermain balok, sehingga dihindari baik guru maupun siswa. Kekurangan yang dirasakan adalah bermain balok itu berisik, anak-anak tidak suka merapikan balok setelah bermain, bermain balok menyita waktu, diperlukan lantai yang luas untuk bermain, balok dapat mencederai anak, balok dapat dijadikan senjata, bertengkar memperebutkan balok, bangunan rubuh membuat anak marah dan menangis.

Sebagian guru mengatakan bahwa bermain balok sangat penting dalam program mereka seperti anak akan belajar tentang bentuk yang berbeda-beda,



menemukan gagasan bagaimana bangunan dapat dibuat, mengenal kata-kata baru, anak belajar konsep ukuran, konsep jumlah, pola, kreatifitas.

Kegiatan bermain balok yang menyenangkan dan aman untuk anak dapat dilakukan dengan memberikan pendampingan yang tepat. Pendampingan kepada anak diarahkan pada pembentukan karakter anak di dalam proses bermain. Setahap demi setahap karakter anak akan terbentuk dan situasi bermain akan menyenangkan bagi kedua belah pihak yaitu anak dan guru. Karakter yang baik tidak terjadi sebelum anak bermain tetapi terjadi selama proses bermain.

B. TINJAUAN TEORITIS

Pendidikan karakter untuk usia dini disesuaikan dengan perkembangan moral pada anak. Menurut Piaget dalam Elizabeth (1978), perkembangan moral meliputi dua tahap, yaitu (1) realisme moral dan (2) moralitas otonomi. Sementara Kohlberg menyatakan bahwa perkembangan moral mencakup (1) moralitas prakonvensional (2) moralitas konvensional (3) moralitas pascakonvensional. Kedua teori tersebut memiliki esensi yang sama, yaitu pada tahap awal anak belum mengenal aturan, moral, etika, dan susila. Selanjutnya, berkembang menjadi anak yang mengenal aturan, moral, etika, dan susila dan berperilaku sesuai aturan tersebut. Pada akhirnya, moral, aturan, etika dan susila ada dalam diri setiap anak di mana perilaku ditentukan oleh pertimbangan moral dalam dirinya bukan oleh aturan atau oleh keberadaan orang lain; meskipun tidak ada orang lain, ia malu melakukan hal-hal yang tidak etis, asusila, dan amoral. Oleh karena itu, untuk anak usia dini perkembangan moral anak umumnya berada pada tahap realisme moral dan prakonvensional. Pada tahap ini ada banyak aturan, etika, dan norma yang anak tidak tahu dan anak belum bisa memahaminya. Untuk itu pendidikan karakter pada anak usia dini baru dalam tahap pengenalan dan pembiasaan berperilaku sesuai norma, etika, dan aturan yang ada.

Anak-anak belajar melalui kegiatan bermain mereka. Di dalam bermain ada proses belajar untuk seluruh aspek perkembangannya. Menurut Wolfgang (1992:22) ada 4 kategori bermain yaitu (a) bermain sensorimotor (b) bermain simbolik (c) bermain konstruksi dan (d) bermain dengan aturan. Bermain balok termasuk jenis bermain konstruksi seperti yang dinyatakan Wolfgang (1992:30).



Construction has historically been referred to as arts and crafts, which includes, among other activities, painting, clay modeling, crayoning, and building with blocks and interlocking blocks.

Selanjutnya Wolfgang menyatakan bahwa balok unit, Lego™, balok berongga, Bristle Blocks™, dan bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, yang mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, dianggap sebagai bahan main konstruksi yang terstruktur. Balok yang digunakan anak untuk bermain memiliki ukuran dan bentuk yang telah ditentukan. Anak membuat sebuah bangunan dengan menyusun balok-balok tersebut sehingga bermain balok dikatakan sebagai bermain konstruksi yang terstruktur. Kegiatan bermain balok menggunakan balok unit yang umum dipakai oleh anak-anak dalam bermain, terbuat dari kayu keras yang memiliki ukuran dan bentuk yang standart seperti yang di sampaikan oleh Essa (2011, 305) bahwa:

“The most common type of block is the unit block made of hard wood in standardize sizes and shapes.”

Kegiatan bermain balok menjadi kegiatan yang menyenangkan bila kita melihat hal-hal positif yang didapati anak disaat bermain balok. Balok adalah alat belajar yang berharga, dalam kehidupan dengan anak-anak. Anak-anak menggunakan balok untuk membangun dan mewakili pengalaman atau imajinasi mereka dalam kehidupan sehari-hari, dan akan mempengaruhi pertumbuhan di semua domain perkembangan. Menurut Barb Tokarz (2008:1) menyatakan bahwa domain perkembangan yang dimaksud adalah (a) Sosial-Emosional: Bermain balok mendorong anak-anak untuk membuat kelompok teman, berbagi, bergiliran, dan bekerja sama. Anak-anak belajar untuk mengambil perspektif orang lain saat mereka bertukar ide tentang bagaimana membangun struktur. Anak-anak belajar untuk merawat bahan dan mengikuti aturan keselamatan. (b) Fisik: Otot kecil pada anak-anak berkembang karena mereka menempatkan balok untuk membuat



struktur yang rumit. Anak-anak mendapatkan kekuatan otot-otot besar karena mereka mengangkat, membawa, dan tumpukan balok. Meningkatkan koordinasi mata-tangan saat mereka meraih dan hati-hati menempatkan balok dalam struktur seperti mereka inginkan. (c) Perkembangan Bahasa: permainan balok dapat meningkatkan kosa kata anak, karena mereka memiliki percakapan tentang struktur mereka, dan mereka belajar kata-kata baru untuk menggambarkan ukuran, bentuk, jumlah dan posisi. Mengembangkan keterampilan menulis karena mereka membuat tanda-tanda untuk bangunan mereka. (d) Ketampilan Kognitif : meningkatkan kesempatan bagi anak-anak untuk pemahaman memecahkan masalah dan mengembangkan yang mengarah pada pemikiran logis\

Bermain balok yang dilakukan anak dapat mengembangkan 18 sikap (Saleh, Martini dan Wismiarti, 2010, 27) seperti bermutu, hormat, jujur, bersih, kasih sayang, sabar, syukur, ikhlas, disiplin, tanggung jawab, khusyuk, rajin, berfikir positif, ramah, rendah hati, taqwa, istiqomah, dan qonaah. Bermutu yang dimaksud adalah bahwa anak dapat melakukan kegiatan bermain balok sesuai topik yang dibahas dan menuntaskan pekerjaannya. Hormat yang dimaksud adalah anak-anak mampu menggunakan balok untuk membangun, berinteraksi dengan teman dan guru. Jujur yang dimaksud adalah anak dapat menyampaikan apa yang dilihat sesuai dengan fakta yang ada. Bersih yang dimaksud adalah setelah bermain anak-anak dapat membersihkan ruangan yang digunakan. Kasih sayang yang dimaksud adalah dalam kegiatan bermain anak dapat berbagi balok dengan teman yang membutuhkan. Sabar yang dimaksud adalah anak dapat menunggu giliran hingga temannya selesai. Syukur yang dimaksud adalah setelah bermain anak-anak dapat mengucapkan “Alhamdulillah” ketika mereka telah selesai membuat sebuah bangunan. Ikhlas yang dimaksud adalah anak dapat memberikan sebagian alat mainan kepada anak yang membutuhkan. Disiplin yang dimaksud adalah anak dapat mengikuti aturan bermain yang telah disepakati. Tanggung jawab yang dimaksud adalah anak dapat mengembalikan alat main sesuai tempatnya. Khusyuk yang dimaksud adalah anak dapat membuat bangunan sampai dengan selesai. Rajin yang dimaksud adalah selalu bergerak untuk menawarkan diri ingin membantu temannya. Berpikir positif yang dimaksud adalah anak dapat menggunakan kata-kata positif dan memuji kepada temannya.





Ramah yang dimaksud adalah setelah membangun balok selesai anak mengajak temannya bermain bersama. Rendah hati yang dimaksud adalah mau mendengar dan memperhatikan usulan temannya. Taqwa yang dimaksud adalah anak dapat mengerti tugasnya dan melaksanakan sampai dengan selesai. Istiqomah yang dimaksud adalah anak dapat menyelesaikan bangunan bersama temannya walaupun teman yang lain mengganggu. Qonaah yang dimaksud adalah merasa cukup dengan balok yang telah dimiliki untuk membuat sebuah bangunan karena balok yang diinginkan telah dimiliki anak yang lain.

Sikap tersebut tersebut terintegrasi dalam kegiatan bermain balok anak dan merupakan pembiasaan. Banyaknya manfaat permainan balok ini dalam perkembangan anak dan pentingnya untuk pendidikan selanjutnya, menjadikan satu prioritas bagi peneliti untuk melakukan penelitian dalam upaya memperbaiki proses bermain balok sehingga menjadikan anak yang memiliki karakter yang baik.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melakukan observasi kepada anak ketika mereka sedang bermain balok. Ruang lingkup penelitian ini mencakup pada bagaimanakah implementasi pendidikan karakter pada kegiatan bermain balok untuk anak usia 5-6 tahun. Pendidikan karakter yang dimaksud adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi bermutu, hormat, jujur, bersih, kasih sayang, sabar, syukur, ikhlas, disiplin, tanggung jawab, khusyuk, rajin, berfikir positif, ramah, rendah hati, taqwa, istiqomah, dan qonaah. Kegiatan bermain balok yang dimaksud adalah kegiatan bermain yang menggunakan berbagai macam bentuk balok untuk dapat mempresentasikan idenya di sentra balok. Kegiatan bermain balok bertujuan mengembangkan aspek-aspek afeksi, estetika, kognisi, bahasa, psikomotor, dan sosial.

Penelitian ini dilakukan pada kelas dengan jumlah siswa 15 anak yang berusia 5 - 6 tahun pada Tahun Pelajaran 2015- 2016.



D. HASIL

Tabel 1. Hasil Pengamatan Pembentukan Karakter

No	Nilai Karakter	Indikator Keberhasilan	Hasil pengamatan			
			BM	MM	SM	K
1.	Mutu	Membangun balok sesuai topik		1	4	10
2.	Hormat	Menggunakan balok sesuai dengan fungsinya				15
3.	Jujur	Menggunakan balok miliknya			2	13
4.	Bersih	Membersihkan kertas-kertas yang tidak terpakai			2	13
5.	Kasih sayang	Membantu kesulitan orang lain dalam membangun		2	5	8
6.	Sabar	Menunggu giliran pada saat mengambil balok			6	9
7.	Syukur	Mengucapkan “Alhamdulillah” setelah selesai bermain			6	9
8.	Ikhlas	Dapat berbagi balok dan micro play		1	5	9
9.	Disiplin	Mengikuti aturan bermain : bermain di atas alas			2	13
10.	Tanggung jawab	Mengembalikan balok dan mikro play ke tempatnya			3	12
11.	Khusyu	Membangun balok dari awal hingga akhir (selesai)			3	12
12.	Rajin	Selalu bergerak untuk merapikan balok			3	12
13.	Berfikir positif	Memuji bangunan teman			9	6
14.	Ramah	Mengajak teman bermain			3	12
15.	Rendah hati	Menyampaikan pendapat tanpa menyinggung perasaan teman		5	6	4
16.	Taqwa	Mengetahui tugas dan melaksanakannya		1	4	10
17.	Istiqomah	Mengingatkan teman untuk bersama-sama membuat bangunan			7	8
18.	Qonaah	Berusaha membuat bangunan dengan balok yang telah dimiliki		3	5	7

Keterangan:

Belum Muncul (BM) : anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan

Mulai Muncul (MM) : anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain

Sering Muncul (SM) : anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu dibantu/diingatkan

Konsisten (K) : Sudah menjadi kebiasaan anak secara otomatis dan tidak perlu diingatkan





E. PEMBAHASAN

Menggunakan balok sesuai dengan fungsinya dapat dilakukan oleh seluruh anak dalam kelompok ini secara konsisten. Balok di fungsikan sebagai media untuk membuat sebuah bangunan bukan digunakan untuk memukul. Karakter ini dimungkinkan terjadi karena kegiatan bermain balok sudah dilakukan anak ketika berusia 4-5 tahun yaitu pada kelompok A. Pembiasaan perilaku ini sudah mengalami proses sekitar 2 tahun lamanya. Selain itu pula, setiap pertemuan di sentra balok guru selalu membahas dan mendiskusikan aturan bermain bersama yaitu balok untuk membangun, membangun di atas balok, mengambil balok secukupnya, *start-finish* permainan: lancar, bermain tepat waktu demikian pula tentang mengemasi dan mengembalikan ke tempatnya. Anak-anak belajar mengikuti aturan mulai awal sampai dengan akhir kegiatan, agar mereka dapat bekerja dengan fokus, serius dan mengontrol diri. Aturan yang diberlakukan tersebut juga memberikan dampak pada karakter disiplin yaitu bermain di atas alas, yang dapat dilakukan 13 secara konsisten. Pada karakter khusyu yaitu membangun balok dari awal hingga akhir dapat di lakukan 12 anak secara konsisten. Aturan bermain *start-finish* lancar membantu anak untuk melakukan kegiatan dengan khusyu.

Anak menggunakan balok miliknya dilakukan oleh 13 anak secara konsisten. Guru menyiapkan balok sesuai dengan jumlah dan kebutuhan siswa sehingga situasi ramai karena anak satu dengan yang lain berebut balok. Guru menyiapkan 800 potongan balok unit. Tahapan perkembangan bermain balok berkisar pada tahapan 12 yaitu tahapan satu bangunan, satu nama, tahapan 14 yaitu tahapan memberi nama objek-objek yang terpisah dan tahapan 15 yaitu tahapan merepresentasikan ruang dalam. Tahapan tersebut tidak membutuhkan jumlah balok yang banyak. Kegiatan bermain balok yang bermutu dibutuhkan 100 potong balok untuk 1 anak.

Membersihkan kertas-kertas yang tidak terpakai dapat dilakukan oleh 13 anak dalam kelompok ini. Ketika bangunan telah selesai, anak menuliskan judul bangunan yang telah dibuatnya dan bagian-bagian yang menyertai bangunan tersebut. Guru menyiapkan kertas, gunting dan isolasi. Pada kegiatan bermain balok, ada lima aturan bermain, di antaranya adalah mengemasi dan



mengembalikan. Pada tahap mengemas dan mengembalikan, anak diberi kesempatan untuk merapikan balok dan membersihkan bahan-bahan yang tidak terpakai lagi. Guru mengingatkan anak bahwa waktu untuk bermain telah selesai maka anak-anak segera merapikan dan membersihkan ruangan bermain. Aturan bermain ini juga memberi dampak pada karakter tanggung jawab yaitu mengembalikan balok dan *micro play* ke tempatnya yang dilakukan oleh 12 anak secara konsisten. Selain itu, pada karakter rajin yaitu selalu bergerak untuk merapikan balok dapat dilakukan oleh 12 anak secara konsisten. Anak berupaya membantu temannya untuk merapikan alat dan bahan agar dapat melakukan kegiatan selanjutnya bersama-sama. Hal lain yang memudahkan anak-anak untuk masuk dalam tahap beres-beres adalah bahwa semua balok yang digunakan memiliki proporsi yang standar, contohnya untuk balok *double* unit memiliki ukuran $1 \frac{3}{8} \times 2 \frac{3}{4} \times 11$, sedangkan balok unit memiliki separuh ukuran panjang bentuk *double* unit. Konsep ini berguna untuk anak dalam pelajaran matematika khususnya penambahan, pembagian, pecahan serta perkalian. Menurut Dodge, Diana Trister dkk (2002,247) mengatakan bahwa:

“This design aids children in learning math concepts as they select, build, and return blocks. For example, if a child needs a long block and it isn’t available, he could substitute two smaller blocks”

Ada 2 anak yang masuk katagori mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain. Hal ini terjadi pada anak yang mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain, anak tidak peduli dengan kondisi orang lain. Upaya telah dilakukan guru seperti memberikan sebuah pertanyaan kepada anak, “Apakah yang bisa kita lakukan ya?” (ada anak yang mengalami kesulitan karena bangunannya berulang kali roboh). Cara-cara yang digunakan dalam interaksi dengan anak untuk mendukung proses bermain menurut Wolfgang (1992: 88), di dalam tahapan yaitu melakukan pengamatan, memberikan pernyataan tidak langsung, memberikan pertanyaan dan memberikan intervensi fisik. Cara tersebut juga dilakukan pada 1 anak yang mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain pada karakter ikhlas yaitu berbagi balok dan *micro*



play. Anak ini memiliki perilaku dominan, sehingga guru perlu berulang kali mengingatkan untuk berbagi dengan teman.

Ada 12 anak yang melakukan secara konsisten untuk selalu mengajak temannya bermain. Di dalam kegiatan bermain di sentra balok ada tahapan pijakan sebelum main (Saleh, Martini dan Wismiarti, 20120,55) yang memberikan kesempatan anak memilih teman bermain yaitu aturan pembagian kelompok main dan alas yang mau dipakai. Anak dapat memilih teman bermain yang berbeda di setiap pertemuan di sentra balok. Pembiasaan ini membangun anak untuk memiliki karakter ramah. Ada 3 orang anak yang masih perlu diingatkan. Cara yang dilakukan guru sama pada anak yang mulai menunjukkan sikap pada karakter kasih sayang, ikhlas dan qonaah

F. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Untuk membangun karakter pada anak, dalam proses bermain bermain balok, guru menggunakan tahapan pendampingan yaitu pengamatan, pernyataan tidak langsung, pertanyaan dan intervensi fisik dan didukung dengan pelaksanaan aturan bermain yang konsisten di dalam kelas. Komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak membantu anak menemukan apa yang harus dilakukannya

2. Saran

Proses pendampingan oleh guru di dalam kegiatan bermain balok dapat dilakukan pada kegiatan main yang lain dan dilakukan secara konsisten dilakukan oleh semua guru, sehingga karakter yang baik dapat terbentuk pada diri anak. Untuk memantapkan hasil penelitian ini, perlu melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana membentuk karakter dalam kegiatan bermain anak dalam kelas bermain yang lain.

G. DAFTAR PUSTAKA

Barb Tokarz. *Block Play: it's not just for boys anymore, Strategies for encouraging girls' block play*, Journal Gender Role in Play, May/Juni 2008, h.69-70



- Decker, Celia Anita dan Decker, John R. 1992. *Planning Administering Early Childhood Program*. Macmilan Publishing Company. New York.
- Dodge, Diane Trister, Colker, Laura J., Heromen, Cate. 2002. *The Creative Curriculum For Preschool*. Fourth Edition. Teaching Strategies, Washington DC
- Essa, Eva L. 2011. *Introduction to Early Childhood Education, A Innotated Student's*. Sixth Edition. Wadsworth, Cengage Learning, USA
- Haditono, Siti Rahayu. 1987. Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Gajah Mada University Press, Yogya
- Hurlock, Elizabet. 1980. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga, Jakarta
- Hurlock, Elizabet. 1978. Psikologi Perkembangan Anakm Jilid 2. Erlangga, Jakarta
- Saleh, Martini, Wismiarti. 2010. Panduan Pendidikan Sentra Untuk Paud : Sentra Balok, Jakarta.
- Wolfgang, Mary E., Charles H. Wolfgang, 1992, *School for Young Children, Developmentally Appropriate Practices*, Allyn and Bacon.
- Walter F. Drew, James Christie, James E. Johnson, Alice M. Meckley, and Marcia L. Nell. *Constructive Play, A Value-Added Strategy for Meeting Early Learning Standards*. Young Children 2008, h.43

