

MODEL BIMBINGAN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN

”A Guidance Model for Developing Early Childhood Character Through Games”

Aam Kurnia

Jurusan Bimbingan Konseling Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
e-mail: kreatif_cemerlang@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh pentingnya permainan bagi kehidupan anak usia dini untuk membantu menciptakan iklim yang kondusif yang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk: mengembangkan penerimaan diri dan orang lain, memberikan ide-ide, perasaan, dukungan untuk solusi masalah, membuat keputusan yang tepat, praktek baru perilaku, dan bertanggung jawab atas pilihan yang ditentukan sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan. Studi penelitian ini menggunakan dan pengembangan pendekatan dengan campuran desain metode penelitian. Penelitian ini jelaskan dalam tahapan sebagai berikut: (1) mempelajari konsep teoritis dan kebutuhan pembangunan, (2) mengembangkan model panduan hipotetis untuk mengembangkan karakter anak usia dini, (3) menguji model hipotetis, (4) merevisi hipotesis menjadi model bimbingan yang efektif dalam mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan, (5) mengembangkan panduan guru untuk menerapkan model diuji, dan (6) mengembangkan program pelatihan bagi para pengguna model. Studi ini muncul dengan temuan utama bahwa model yang dibangun terbukti efektif untuk mengembangkan karakter anak usia dini. Tiga buklet yang disediakan untuk para pengguna model yang diuji: (1) deskripsi model diuji, (2) pedoman untuk menggunakan model diuji, dan (3) program pelatihan bagi pengguna model yang diuji.

ABSTRACT

The study is motivated by the importance of games for early childhood life to help creating a conducive climate that provides opportunities for children to: develop acceptance of self and others, provide ideas, feelings, support for problem solutions, make the right decisions, practice new behaviors, and is responsible for self-determined choices. The present study is aimed at producing a guidance model for developing early childhood character through games. The study applies research and development approach with mixed research method design. The study is carried out in the following stages: (1) studying theoretical concept and developmental needs, (2) developing hypothetical guidance model for developing early childhood character, (3) testing the hypothetical model, (4) revising hypothetical into tested effective guidance model for developing early childhood character through games, (5) developing teacher's guide for implementing the tested model, and (6) developing a training program for the users of the model. The study comes up with the main finding that the constructed model is proven to be effective for developing early childhood character. Three booklets are provided for the tested model users: (1) description of the tested model, (2) a guideline for using the tested model, and (3) a training program for the tested model users.

Keywords: guidance program, early childhood character, games

PENDAHULUAN

Bimbingan dan Konseling adalah salah satu bidang yang tidak kalah pentingnya dalam dunia pendidikan untuk berperan dalam menjalankan kebijakan pemerintah sebagai amanah dari UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 untuk membangun karakter peserta didik. Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan konselor adalah salah satu tenaga kependidikan, yang artinya konselor setara dengan tenaga kependidikan lainnya, dan memiliki tanggungjawab yang sama dalam menyelenggarakan pendidikan.

Mempertimbangkan kenyataan ini, maka diperlukan adanya penanganan yang dilakukan secara komprehensif dan sistematis. Hal ini disebabkan perubahan-perubahan yang begitu cepat dalam kehidupan menuntut manusia untuk mempunyai nilai karakter.

Perhatian terhadap kegiatan PAUD khususnya pada kelompok jalur non formal begitu intensif. Diantara alasannya bahwa hasil kegiatan pembelajaran di PAUD turut berkontribusi terhadap kegiatan pendidikan pada jenjang berikutnya.

Karin Villien seorang konsultan pendidikan anak usia dini dari Bank Dunia yang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di Indonesia lebih bersifat akademik dimana anak-anak lebih banyak duduk dibangku seperti di sekolah dasar. Pendapat ini menyiratkan bahwa pembelajaran di PAUD negeri ini masih miskin sentuhan pendidikan karakter dan cenderung menonjolkan aspek intelektual. Lebih lanjut Karin Villien menuturkan bahwa jarang sekali anak diberi kesempatan bereksplorasi dan melakukan sendiri apa yang diminati. "Banyak pendidik yang kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan pendidik kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan perasaannya dan menemukan pemecahan masalah sendiri" (Yufiarti, 2002 : 61).

Salah satu pendekatan bimbingan yang dipandang tepat baik secara teoretis ataupun praktik untuk mengembangkan karakter anak usia dini adalah bimbingan melalui permainan. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Bermain merupakan aktivitas utama pada anak usia dini. Bermain juga memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh Santrock (1995: 105).

Asumsi yang dipakai dalam penelitian ini adalah bahwa bimbingan melalui permainan akan terjadi proses interaksi antar anak. Diharapkan bimbingan melalui permainan ini dapat dijadikan wahana pemahaman nilai-nilai positif bagi siswa, khususnya sikap konsep diri positif dibentuk yang tidak hanya dengan pendekatan personal namun dengan pendekatan kelompok seperti bimbingan kelompok yang akan lebih optimal karena para siswa tidak akan merasa terhakimi oleh keadaan sendiri, mereka juga akan merasa mendapat pembinaan dan informasi yang positif untuk pengembangan karakter yang positif. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas maka penelitian ini memfokuskan kajian pada Model Bimbingan untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan.

Pengertian karakter banyak diungkapkan oleh para ahli. Para ahli seperti Hornby dan Parnwell mengungkapkan bahwa karakter adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. McCarrol (Megawangi, 2004: 39), mempertegas apa yang dimaksud dengan karakter, bahwa karakter merupakan "Sebuah pola baik itu pikiran, sikap, maupun tindakan yang melekat padadiri seseorang dengan sangat kuat dan sulit dihilangkan",

Pendidikan karakter harus diberikan di

sekolah-sekolah khususnya pendidikan anak usia dini karena pembentukan karakter tidak dapat dilakukan secara cepat tetapi membutuhkan proses yang cukup panjang sehingga karakter positif tersebut dapat melekat kuat dalam jiwa individu bagaikan ukiran yang tidak akan usang termakan waktu. Konteks pendidikan karakter di sekolah mampu menjiwai dan mengarahkan penghayatan pendidikan karakter yang realistis, konsisten dan integral. Menurut Lickona T (1992: 59) terdapat lima metode yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam mengembangkan program pendidikan karakter di sekolah yaitu mengajarkan, keteladanan, menentukan prioritas, praksis prioritas, dan refleksi. Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan pada akhir abad 18. Lickona T (1992: 63) menjelaskan terminologi ini lebih mengacu kepada pendidikan moral dan apabila ditelusuri ratusan abad ke belakang maka akan ditemukan berbagai upaya mengembangkan pendidikan karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan dan pemahaman tentang manusia sebagai makhluk pembelajar pada setiap zaman tersebut.

Menurut Kurnanto (2009: 29), bimbingan melalui permainan didefinisikan sebagai kegiatan bimbingan yang memiliki pijakan teoretik yang kokoh dan sistematis yang dibangun dalam rangka membantu konseli yang memerlukan bantuan dengan menekankan pada kegiatan bermain.

Tokoh psikologi yang mencoba menjelaskan konsep bermain berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Antara lain sudut pandang psikoanalisa yang dipelopori oleh Sigmund Freud, sudut pandang Teori Belajar, teori perkembangan kognisi dari Jean Piaget, Lev Vygotsky, Robert White tentang kompetensi motivasi (*competences motivation*).

Bimbingan melalui permainan *child-centered* mengkombinasikan keuntungan yang nyata dari bimbingan bermain *child-centered* dengan keuntungan

proses kelompok yang dilaksanakan. Pemahaman mengenai proses bimbingan bermain *child-centered* sangat penting.

Proses bimbingan melalui permainan kelompok harus dinamis dan interpersonal, terfokus pada hubungan (antara pembimbing dan anggota kelompok dan antara anggota kelompok itu sendiri). Proses bimbingan melalui permainan kelompok *child-centered* terfokus pada kekuatan penyembuhan dalam hubungan selain dengan teknik. Para ahli bimbingan harus orang yang terlatih dalam prosedur bimbingan melalui permainan dan bimbingan kelompok. bahan-bahan permainan harus dipilih, dan pemilihan ini harus memiliki tujuan yang jelas. Ahli bimbingan melalui permainan kelompok *child-centered* menjadi fasilitator hubungan yang nyaman daripada menjadi pengendali aktifitas. Eksplorasi dan ekspresi diri akan dapat terjadi dengan media komunikasi alami mereka dengan bermain.

METODA PENELITIAN

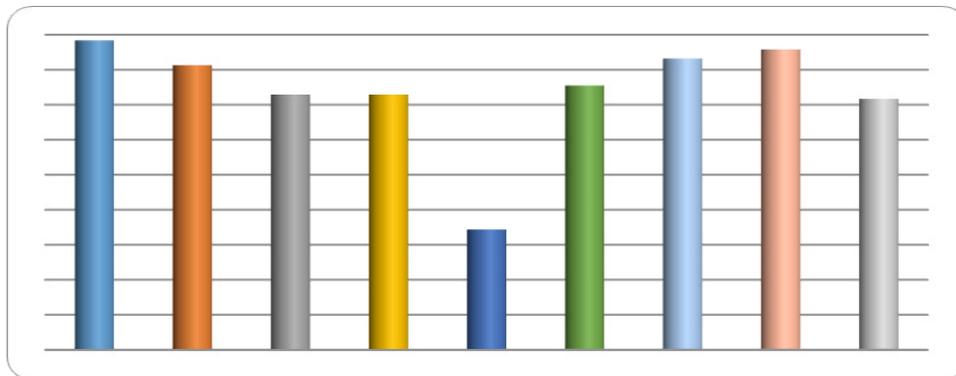
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan diarahkan sebagai "*a process used to develop and validate educational product* (Borg and Gall, 2003: 271). Produk yang dihasilkan adalah model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan. Selanjutnya, menurut Borg and Gall (2003: 271), langkah-langkah yang seyogyanya ditempuh dalam penelitian pengembangan meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan model hipotetik, (4) penelaahan model hipotetik, (5) revisi, (6) uji coba terbatas, (7) revisi hasil uji coba, (8) uji coba lebih luas, (9) revisi modal akhir, dan (10) diseminasi dan sosialisasi. Adapun dalam penelitian ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan dimodifikasi menjadi tiga tahap; (1) studi pendahuluan, (2) pe-

ngembangan model, dan (3) uji model (Sukmadinata, 2005:184).

Dalam penelitian ini dipilih *mixed method designsequence* karena pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif digunakan secara terpadu dan saling mendukung. Metode analisis deskriptif dilaksanakan untuk menjelaskan secara sistematis, faktual, akurat, tentang fakta-fakta dan sifat-sifat yang terkait dengan substansi penelitian. Dalam hal ini dilakukan untuk menganalisis karakter anak usia dini beserta indikator-indikatornya.

Metode partisipatif kolaboratif dalam proses uji kelayakan model hipotetik bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan. Uji kelayakan model dilaksanakan dengan uji rasional uji keterbacaan, uji kepraktisan dan uji coba terbatas. Uji rasional melibatkan empat orang pakar konseling, uji keterbacaan melibatkan sepuluh guru / pendamping anak usia dini; sedangkan uji kepraktisan dilaksanakan melalui diskusi terfokus dengan melibatkan para ahli bidang ke -PAUD-an.

Metode *quasi eksperimen* dengan disain *pre-*



Grafik 4.1
Karakter Anak Usia Kelompok Bermain Secara Keseluruhan

test dan *post-test* dilaksanakan dalam uji lapangan model hipotetik untuk memperoleh gambaran tentang efektivitas model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan (Sugiyono, 2006: 118).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini mencakup deskripsi model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan. Bila digambarkan dalam bentuk grafik, maka gambaran profil karakter anak usia kelompok bermain secara keseluruhan tersaji pada grafik berikut.

a. Model Bimbingan Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Karakter Melalui Permainan Rasional

Salah satu jenis bimbingan yang dapat membantu meningkatkan nilai karakter anak usia dini adalah bimbingan melalui permainan. Pada adegan persekolahan pada umumnya dan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bimbingan melalui permainan ini masih belum menjadi prioritas utama kegiatan bimbingan dan konseling di lapangan, padahal bimbingan melalui permainan ini sangat berarti dalam membantu mengembangkan potensi diri anak baik pada saat ini ataupun di masa yang akan datang melalui pola perencanaan yang matang, salah satunya dalam upaya meningkatkan nilai karakter anak usia dini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan penelitian ini menunjukkan adanya permasalahan yang perlu diperhatikan terkait dengan pengembangan karakter anak usia dini diantaranya masih rendahnya nilai-nilai karakter anak pada karakter disiplin berupa

nilai yang berkaitan dengan ketertiban dan keteraturan, kejujuran berupa sikap yang menunjukkan memahami kemampuan diri dan nilai harga diri, tanggung jawab nilai yang terkait dengan kesadaran untuk melakukan dan menanggung segala sesuatunya serta kemandirian yaitu perilaku yang tidak bergantung pada orang lain. Penanaman nilai ini bertujuan untuk membantu membiasakan anak menentukan, melakukan, dan memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan atau dengan bantuan yang seperlunya.

Berdasarkan data-data yang diungkapkan diatas, implikasinya perlu upaya yang mengarah kepada suatu kegiatan yang dapat membantu meningkatkan nilai karakter anak usia dini. Upaya tersebut tentunya akan berjalan dengan baik apabila didukung dengan program sekolah yang baik pula. Oleh sebab itu, dipandang perlu dikembangkan suatu model bimbingan yang diharapkan mampu membantu mengembangkan nilai karakter anak usia dini melalui permainan.

b. Tujuan

Secara umum tujuan model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan ini adalah membantu anak dalam meningkatkan nilai karakter mereka ke arah yang lebih positif.

c. Langkah-langkah Bimbingan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut ini: (1) Guru mempersiapkan tempat dan alat bermain, (2) mengkondisikan anak, (3) mengorganisasikan anak, (4) menyelenggarakan bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan sesuai dengan rancangan model, (5) memperhatikan anak, (6) mendukung keberhasilan anak, (7) melakukan penilaian.

d. Kompetensi Pembimbing

Kompetensi pembimbing dalam implementasi bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan adalah sebagai berikut, (1) memahami anak, mampu berintraksi positif, (3) mampu membantu mengembangkan karakter anak, (4) mampu

merancang kegiatan kegiatan untuk mengembangkan karakter anak.

e. Strategi Implementasi Model

Model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan dapat diimplementasikan baik secara individual ataupun kelompok. Untuk lebih mengakomodasi semua potensi yang ada di lembaga pendidikan anak usia dini, maka pada implementasinya kegiatan bimbingan terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran. Pengintegrasian layanan bimbingan ke dalam proses pembelajaran anak membawa konsekuensi kepada guru untuk mempersiapkan dan memperkaya tema pembelajaran dengan tujuan bimbingan. Artinya, pengembangan potensi anak tidak hanya menekankan aspek kognitif saja, akan tetapi lebih dari itu seluruh potensi anak turut dibantu untuk dikembangkan.

f. Struktur dan Intervensi Model

Model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan dikembangkan bersifat fleksibel, kolaboratif dan aktif sebab dalam implementasinya kegiatan bimbingan di PAUD terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran.

g. Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Evaluasi program layanan bimbingan merupakan usaha untuk menilai sejauh mana pelaksanaan program itu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, bahwa keberhasilan program dalam pencapaian tujuan merupakan suatu kondisi yang hendak dilihat lewat kegiatan penilaian.

h. Validasi Rasional Model Bimbingan untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan.

Efektifitas model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan ini dapat dilihat pada perbandingan perolehan hasil *N Gain* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum uji perbandingan *N Gain*, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi statistik yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya, jika hasil uji t independen data *N Gain* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut diuraikan berdasarkan indikator-indikatornya, hasil uji t independen semua data *N Gain* kelompok eksperimen dan kontrol signifikan. Hal ini berarti bahwa setelah penerapan model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan pada kelompok eksperimen, peningkatan karakter anak usia dini pada setiap indikatornya ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata peningkatan karakter anak usia dini kelompok eksperimen selalu lebih besar dibandingkan peningkatan rata-rata kelompok kontrol, hal ini berarti bahwa penerapan model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan indikator-indikator karakter anak usia dini.

a. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter anak usia dini di Kota Bandung cenderung berada pada kategori tinggi atau baik. Ini menandakan bahwa karakter sebagai bagian integral dalam program pendidikan pada anak usia dini sudah menjadi aktivitas yang rutin dilakukan pada PAUD di Kota Bandung. Tentunya pengembangan karakter menjadi penting sebab karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Pelaksanaan pendidikan karakter agar dapat mencapai tujuan dibutuhkan metode yang tepat. Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pendidikan karakter seperti yang dikutip dari Megawangi (2004: 152) sebagai berikut, (1) mengajarkan, (2) keteladanan, (3) refleksi.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, melalui permainan anak dapat melakukan banyak hal, yaitu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, anak menjelajahi

permainannya agar dapat berbaur dengan teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan suasana yang menyenangkan, saling tolong menolong, kerjasama dan lain-lain.

Dalam program pengembangan diri, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa pada pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pengintegrasian kedalam kegiatan sehari-hari sekolah, yaitu melalui hal-hal berikut: (1) kegiatan rutin sekolah, (2) kegiatan spontan, (3) keteladanan, (4) pengkondisian

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil studi proses model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan dipaparkan berikut ini: (1) Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini di Kota Bandung, memiliki karakter pada kategori tinggi. Kecuali dalam karakter percaya diri, karakter toleransi dan cinta damai, karakter mandiri dan karakter disiplin masuk dalam kategori rendah; (2) Model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan yang dikembangkan terdiri atas dua bagian yaitu substansi model (panduan teoretis) dan suplemen model (panduan praktik). Aspek substansi model (panduan teoritik) terdiri atas rumusan tentang rasional, tujuan, asumsi, komponen, kompetensi, struktur intervensi, garis besar isi intervensi, evaluasi, dan indikator keberhasilan. Aspek suplemen model (panduan praktik) lebih bersifat teknis-operasional yang berisi rumusan tentang deskripsi model, karakteristik hubungan, norma kelompok, komposisi kelompok, peran pembimbing dengan anak-anak, dan adegan layanan; (3) Hasil validasi rasional pakar bimbingan dan konseling terhadap model hipotetik bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan menunjukkan bahwa model yang dikembangkan dinilai layak sebagai suatu model intervensi karakter anak usia dini; (4) Model bimbingan

untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan menunjukkan hasil yang efektif untuk membantu mengembangkan karakter anak usia dini; dan (5) Model bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan terbukti efektif mengembangkan hampir semua indikator karakter anak usia dini dan meningkat secara signifikan setelah menggunakan pendekatan bimbingan melalui permainan, hanya satu indikator karakter anak usia dini yang tidak meningkat secara signifikan yaitu pada nilai percaya diri. Dengan demikian, pengembangan intensitas karakter anak usia dini berbanding lurus dengan peningkatan gejala karakter anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1989). *Educational Reseach*. New York: Longman.
- Gall, M.D.; Gall, G.P. & Borg, W.R. (2001). *Education Reseach*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Kurnanto, E (2009). *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Lickona, T (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Megawangi, R. (2007). *Sembilan Pilar Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Santrock, J.W. (1995). *Life Span Development. Perkembangan Masa Hidup*. Jilid I. Alih bahasa: Achmad Chusaeri. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. & Yussen, S.R. (1992). *Child Development*. 5th ed. Dubuque, IA: Wm, C. Brown.
- Shihab, Q.M. (1994). *Lentera Hati*. Bandung: Mizan.
- Sugiyono. (1999). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metoda Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.