

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KEPAHANG MELALUI
PERMAINAN MENYUSUN BALOK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh gelar sarjana (S1)
Pada ilmu Tarbiyah



OLEH:

**NABILA PUTRI UTAMI
NIM. 18511015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2022**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektor IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

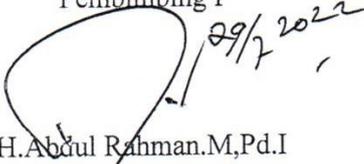
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpedapat bahwa skripsi saudara Nabila Putri Utami mahasiswi IAIN Curup yang berjudul: NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PERMAINAN MENYUSUN BALOK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL DI KEPAHIANG sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Istitut Agama Islam Negri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

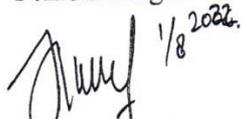
Wassalam

Curup, Juli 2022

Pembimbing I


H. Abdul Rahman, M, Pd. I
NIP. 197207012000314004

Pembimbing II


Meri Hartati, M. Pd
NIDN. 2015058704

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Putri Utami

Nim : 18511015

Fakultas : Tarbiyah

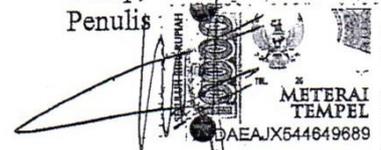
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 28 Juli 2022

Penulis



Nabila Putri Utami

NIM. 18511015



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **65 /In.34/F.T/I/PP.00.9/01/2023**

Nama : **Nabila Putri Utami**
NIM : **18511015**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Judul : **Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Permainan Menyusun
Balok Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari/ Tanggal : **Senin, 05 Desember 2022**
Pukul : **09.30-11.00 WIB**
Tempat : **Ruang 1 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

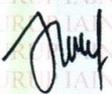
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

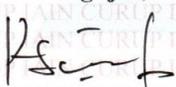
Ketua,


H. Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 197207012000314004

Sekretaris,


Meri Hartati, M.Pd
NIDN. 2015058704

Penguji I,


Dr. Rini Puspitasari, MA
NIP. 198101222009122001

Penguji II,


Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIDN. 2001049003

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah**


Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang Melalui Permainan Menyusun Balok “**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan nabi kita, Nabi Muhammad SAW. Juga bagi keluarga para sahabat, dan seluruh umatnya, berpegang dijalan islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Karna penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca dan kesempurnaan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak secara ikhlas. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. H. Hemengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Bapak H.M. Taufik Amrillah, M.Pd selaku Ketua prodi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak Muksal Mina Putra, M.T.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik
5. Bapak Dr. H. Abdulrahman, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Meri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan petunjuk kepada peneliti
7. Segenap Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Curup, yang telah membantu masa perkuliahan peneliti
8. Teman seperjuangan Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu memberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Curup, Agustus 2022

Penulis

Nabila Putri Utami

NIM. 18511015

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarokaatuh, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan ku kekuatan, membekali ku dengan ilmu serta memperkenalkan ku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat diselesaikan

Untuk kedua orang tuaku Bapak (Iswandri) dan Ibu (Tinik kar messy) sebagai motivator terbesar dalam hidupku, yang tak pernah berhenti mendoakanku, selalu mendukungku dalam segala hal, selalu mengusahakan yang terbaik dalam hidupku, yang menjaga ku dari kecil hingga menyelesaikan pendidikan diperguruan tinggi ini. Ucapan terima kasih dari hati yang paling dalam, tak mungkin dapat membalas semua jasa-jasamu. Terima kasih sudah menjadi orang tua yang luar biasa untuku. Semoga ini menjadi awal langkahku untuk membahagiakan kalian.

Untuk adikku (waviqkah azahra) terima kasih atas doa dan dukungan selama ini.

Untuk keluarga besar Bapak dan Ibu, kakek, nenek, bude, tante dan adik-adik sepupuku, terima kasih telah memberikan doa dan motivasi untuk kesuksesanku.

Dan yang terakhir, teruntuk saudara dan sahabatku yang telah menemaniku selama ini, yang tidak pernah berubah dalam keadaan apapun, dunia mungkin berubah tapi tidak dengan kita. Terima kasih sudah hadir dan telah menjadi bagian cerita hidupku, kalian luar biasa (Melisa Atia, Nadia putri utami, Ayu retno kinansih,) semoga kita semua menjadi orang-orang sukses versi masing-masing.

NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KEPAHIANG MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BALOK

ABSTRAK

Oleh : Nabila Putri Utami

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan awal bahwa banyak permainan anak usia dini, seperti permainan balok bangunan, dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter, namun pendidik mungkin belum dapat memaksimalkan permainan balok bangunan sebagai media pendidikan karakter. Penulis berusaha mengungkap nilai pendidikan karakter dalam permainan menempatkan balok di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang.

Karena penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, maka peneliti melakukan observasi dan juga mendeskripsikan kegiatan seperti permainan balok. Aplikasi ini diterapkan untuk membangun pendidikan karakter pada anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah yang diteliti. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kinerja pembentukan karakter anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah diuraikan penulis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini dimulai dari kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak dan menanamkan pendidikan katakter melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas, anak secara optimal. (2) nilai-nilai pendidikan karakter anak pada permainan menyusun balok berfokus pada 4 karakter yaitu, nilai kejujuran, mandiri, bertanggung jawab dan disiplin.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter Anak, Anak Usia Dini, Permainan Balok, Nilai Pendidikan Karakter Anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I: PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat penelitian.....	9
BAB II: TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	11
A. Permainan Balok	11
1. Pengertian Bermain	11
2. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Karakter Anak.....	13
3. Bentuk Permainan Anak Menurut Jenis Permainan	16
4. Tujuan Permainan Tata Balok	20
5. Peralatan Yang Digunakan Untuk Bermain Balok.....	23
6. Pengertian Bermain Balok.....	23
7. Jenis-jenis Balok.....	25
8. Tahapan Bermain Balok	26
9. Langkah-langkah Bermain Balok.....	27

B. Nilai-nilai Pendidikan Karakter	29
1. Pengertian Pendidikan Karakter	29
2. Nilai-nilai Karakter	32
C. Kajian Literatur	42
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Metode Penelitian.....	45
B. Waktu dan Tempat Penelitian	45
1. Waktu Penelitian.....	45
2. Tempat Penelitian	46
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Instrument Penelitian	46
E. Tehnik Pengumpulan Data.....	46
F. Tehnik Analisis Data.....	48
G. Keabsahan Data.....	51
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	58
1. Sejarah Lokasi Penelitian	58
2. Identitas TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang	59
3. Visi, Misi dan Motto Sekolah.....	60
4. Struktur Sekolah	62
5. Keadaan Tenaga Pendidik Sekolah	63
B. Hasil Penelitian	64
BAB V: PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan untuk anak usia 0 - 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani supaya anak siap mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Kesiapan jasmani serta rohani pada seorang anak sangatlah dibutuhkan untuk masa depan mereka. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, Bilangan angka perlu diperkenalkan sejak awal pada anak usia dini terutama pada anak usia 4-6 tahun (usia Prasekolah).

Menindaklanjuti UU No 20 Tahun 2003 maka upaya yang dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kesiapan yang dilakukan memasuki pendidikan lanjutan tentunya memerlukan lembaga khusus selain lingkungan keluarga yang berfungsi untuk mengelola, mengatur, menstimulasi dan memantau tumbuh kembang anak sehingga seluruh aspek perkembangan anak agar dapat berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Dalam hal ini pemerintah melalui Undang-Undang N0 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) atau

Raudhatul Athfal (RA), jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Usia dini adalah usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi dan kepribadian yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui pendidikan karakter di dalam pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini dapat dituangkan dalam program tahunan, semester, mingguan dan program harian yang terintegrasi pada enam aspek perkembangan yaitu tentang kepribadian anak, kemandirian, kedisiplinan, dan tanggung jawab sehingga anak siap mengikuti pada jenjang pendidikan selanjutnya dan masa dewasanya. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan bagi anak usia dini yang berada pada jalur formal yang tentunya wajib untuk mampu mempertahankan citra dan kualitas pembelajaran sehingga masyarakat tetap mengakui mutu dan proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Salah satunya yaitu menyiapkan anak didik yang berkarakter.

Menurut Sri Judiani dalam Fadillah menyebutkan bahwa pendidikan karakter ialah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter kepada peserta sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya.

Menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.¹ Pokok utama pendidikan karakter ialah suatu bentuk pengarahan dan bimbingan supaya seseorang mempunyai tingkah laku yang baik sesuai dengan nilai-nilai moralitas keberagamaan. Dengan pendidikan karakter ini diharapkan dapat menciptakan generasi-generasi yang berkepribadian baik dan menjunjung asas kebajikan dan kebenaran disetiap langkah kehidupan. Penanaman pendidikan karakter sejak dini akan menjadikan anak lebih tangguh, kreatif, mandiri, dan bertanggung, serta memiliki kepribadian maupun akhlak yang baik.

Peran guru dalam melakukan pembentukan karakter anak sedini mungkin, karena pada masa inilah anak dapat belajar secara optimal. Apa yang dilihat, dirasakan, dan dilakukan anak-anak adalah langkah pertama untuk menjadi orang dewasa yang sukses. Anak yang ditanamkan pendidikan karakter sejak awal tumbuh dan berkembang dengan sebaik-baiknya. Pendidikan karakter dalam Islam bermuara pada kepribadian Nabi Muhammad SAW. Nilai-nilai moral yang agung dan luhur ditaburkan dalam pribadi Rasul. Besarnya peran guru dalam pembelajaran mempengaruhi perkembangan baik kecerdasan maupun sikap dan keterampilan anak sejak anak lahir sampai akhir hari. Anak-anak menunjukkan peran penting guru dalam fasilitas PAUD. Merupakan salah satu sarana yang dapat mengembangkan kepribadian anak sehingga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

¹ Judiani, Sri. 2010. "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16, 3, 280-289.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berdiri pada tahun 2013, sejak awal berdirinya hingga sekarang TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang selalu berinovasi dalam hal perkembangan karakter. Dalam pengelolaan pembelajaran TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang mengacu kepada pembelajaran kurikulum 2013 mulai dari program perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Begitu juga pencapaian pembelajaran yang harus dicapai oleh anak mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan anak.

Pelaksanaan pendidikan karakter pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang tidak terlepas dari adanya perencanaan dan pengembangan pembelajaran, di antaranya pembiasaan penanaman karakter anak ketika datang pagi ke sekolah disambut guru kemudian bersalaman dan anak sudah terbiasa datang menaruh tas dikelas, lalu ketika lonceng berbunyi anak langsung baris mengikuti kegiatan senam pagi. Penerapan dan perencanaan serta pelaksanaan dalam pembiasaan yang dilakukan anak tentunya tidak terlepas dari peran guru dalam mengembangkan perkembangan karakter anak. Komponen-komponen karakter yang mengandung nilai-nilai perilaku, yang dapat dilakukan atau bertindak secara bertahap dan saling berhubungan antara pengetahuan nilai-nilai perilaku dengan sikap atau emosi yang kuat untuk melaksanakannya, baik terhadap Tuhan, dirinya sendiri, sesama, lingkungan, bangsa dan negara.

Selain itu, pengembangan karakter anak juga dapat dibiasakan dan dibentuk dari permainan yang mereka lakukan sehari-hari. Upaya

pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya.²

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dalam diri siswa sendiri secara spontan. Oleh karena itu, dalam bermain perlu menggunakan berbagai alat praga / media yang sesuai dengan kemampuan anak dan mudah digunakan dan tidak membahayakan, misalnya permainan balok.

Permainan balok merupakan permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Cermin balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka.³

Permainan balok yang dapat meningkatkan karakter siswa juga terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Umaroh berjudul “Pembentukan Karakter Kebaikan Dini Melalui Budaya Sekolah Pada Usia 5-6 Tahun di

² Imam musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: Laksana,2010), h. 81.

³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Grasindo,2010) ,h. 123

Laudatur Asfar Nurul Huda Subang Provinsi Lampung Selatan". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana budaya sekolah membentuk karakter anak di Laudatur Asfar Nurul Huda Subang Provinsi Lampung Selatan. Dalam penelitian ini, Siti Umaroh menggunakan metode penelitian kualitatif pada 13 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa membangun karakter anak disekolah harus dengan pembiasaan, keteladanan guru dan semua pihak sekolah maupun orang tua dirumah. Dalam melaksanakan pembelajaran dalam mengembangkan membangun karakter anak melalui budaya sekolah, dengan menggunakan pembiasaan dan keteladanan disekolah sebagai berikut: 1) mengajarkan perbuatan jujur, 2) mengajarkan anak tentang sikap tanggung jawab, 3) mengajarkan anak tentang perbuatan disiplin, 4) bekerja sama dengan temannya.⁴

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lokasi penelitian menunjukkan bahwa guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang dapat tergambar dari kegiatan yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran di luar dan di dalam kelas. Guru menggunakan beberapa cara untuk mengembangkan karakter anak misalnya dengan berbagai kegiatan bermain sambil belajar menyusun angka dan balok secara berurutan di dalam kelas melatih anak dalam

⁴ Umaroh Siti, *Membangun karakter anak usia dini melalui budaya sekolah usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Nurul Huda Suban Lampung Selatan*, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung)

mengembangkan emosi dan sikap sabar setelah kegiatan anak mengembalikan barang pada tempatnya itu salah satunya tidak terlatih jika tidak sudah menjadi kebiasaan anak, serta membantu guru membereskan mainan ketika selesai bermain. Namun tidaklah secepat itu anak perlu proses dan tahap tahap tertentu dilakukan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang secara bertahap dan perlahan namun berkelanjutan dilakukan. Hal yang demikian tentunya tidak terpas dari peran guru yang dapat menciptakan suasana dan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, sehingga stimulasi yang diberikan guru lumayan dapat direspon dengan baik oleh anak. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut belum diketahui secara rinci bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang dan metode apa yang digunakan dalam penanaman karakter pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang, sehingga hal ini menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang Melalui Permainan Menyusun Balok”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang melalui permainan meyusun balok?
2. Nilai-nilai apa sajakah yang diterapkan dalam pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang melalui permainan meyusun balok?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka pembatasan masalah pada “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang melalui permainan menyusun balok”, akan dibatasi pada bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal. Selain itu peneliti juga membatasi penelitian ini pada nilai-nilai apa sajakah yang diterapkan pada pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal.

D. Tujuan penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu: 1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal melalui permainan menyusun balok. 2. Untuk mendeskripsikan nilai-nilai apa sajakah yang diterapkan dalam pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal melalui permainan menyusun balok.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan wawasan bagi semua pihak yang mempunyai peran dalam pendidikan anak usia dini, dalam perkembangan karakter anak khususnya bagi guru Raudhatul Athfal dan Taman Kanak-Kanak.
 - b. Sebagai sumbangan wacana baru terhadap perkembangan keilmuan, dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai sistem pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan acuan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga dan keluarga, sekolah dan lingkungan sekolah, masyarakat luas.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan dalam mengembangkan Perkembangan Karakter Anak Usia Dini.
- c. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat berguna untuk mahasiswa yang sedang meneliti pada kajian yang relevan untuk dijadikan acuan dalam menggali data tentang upaya guru dalam menanamkan karakter pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal.

BAB II

TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Permainan Balok

1. Pengertian Bermain

Banyak tokoh psikologi, terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. Salah satunya yaitu John W Santrock yang menyebutkan arti bermain (play) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.⁵

Menurut Hughes, Seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengungkapkan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu :

- a) Terdapat tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapatkan kepuasan .
- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa .
- c) Menyenangkan dan dapat dinikmati oleh anak.
- d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.

⁵ John W Santrok, *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta: Erlangga. 2002), h. 272

e) Melakukan secara aktif dan sadar⁶

Lebih lanjut John Feeman dan Utami Munander percaya bahwa bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang secara utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, saya jelaskan ada. Harlock, di sisi lain, menjelaskan bahwa karena bermain adalah istilah yang digunakan secara longgar, makna yang paling tepat adalah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah sukarela, dan tanpa paksaan, tekanan atau kewajiban eksternal.⁷

Piaget menjelaskan bahwa permainan terdiri dari jawaban berulang untuk kesenangan fungsional saja. Menurut Bettelheim, aktivitas game adalah aktivitas yang tidak memiliki aturan selain yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri, dan tidak memiliki hasil akhir yang diinginkan dalam realitas eksternal.⁸

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi

⁶ Andang Ismail, *Education Games , menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif.* (Yogyakarta : Pilar Media. 2007),h. 14 .

⁷ *Ibid*, h.16

⁸ Elizabeth hurlock. *Perkembangan Anak. Jilid 1 , edisi 6.* (Jakarta : Erlangga.tt),h. 320

datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.⁹

Diungkapkan oleh Garvey dalam Tadkiroatun Musfiroh bahwa bermain erat kaitannya dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran melalui bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam bentuk sangat sederhana. Maksudnya bermain dalam kehidupan anak adalah penting untuk meningkatkan perkembangan afektif (sikap) dan menunjang daya imajinasi anak.¹⁰

Pada prinsipnya bermain adalah, aktivitas yang menstimulasi kecerdasan melalui penerapan pendekatan *Beyond Center and Circle* atau sentra dan lingkaran, misalnya sentra bahan alam, main peran, seni, balok, persiapan dan lain-lain.

2. Fungsi bermain bagi perkembangan karakter anak

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.¹¹

Melalui permainan menyusun balok, misalnya anak-anak belajar menghubungkan ukuran suatu obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menumpang balok yang kecil.

⁹ Tadkiroatun Musfiroh . *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*,(Jakarta : Grasindo,2008), h.1-4

¹⁰ *Ibid*,h.6

¹¹Kusnoto, Yuver. "Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 4.2 (2018): 247-256.

Mereka belajar konsep bagaimana hal-hal yang lebih besar mampu menompang hal-hal yang lebih kecil.

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui intraksi nya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi.¹² Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi .

Dengan memperhatikan anak bermain, pendidik dapat mengajarkan anak untuk bersabar, disiplin diri dan tidak mudah menyerah saat berkumpul. Panduan yang sangat baik untuk anak-anak, membimbing mereka dalam manajemen diri di kemudian hari sehingga mereka tidak segera frustrasi menghadapi masalah di masa depan. Oleh karena itu, fungsi bermain fisik dapat memberi anak-anak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka. Permainan seperti olahraga mengembangkan fleksibilitas, kekuatan, dan daya tahan otot anak.¹³

Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak

¹² Pradana, Pascalian Hadi. "Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.2 (2016): 117-124.

¹³ Suhartini, Pebria. *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung*. Diss. IAIN Raden Intan Lampung, 2017.

pengucapan kata-kata menjadi lebih baik, dan anak juga belajar berintraksi secara sosial berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Para ahli sepakat bahwa anak perlu bermain agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan belajar-bermain bukan hanya kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak, melainkan kegiatan di TK/RA. Melalui bermain, anak harus dapat mengembangkan seluruh potensi positifnya dan terbentuknya perilaku yang baik dalam dirinya.¹⁴ Di Takdiroatun Musfiroh, bermain memiliki kekuatan untuk mengasuh anak. Pada anak usia dini, bermain merupakan landasan perkembangan karena merupakan sumber perkembangan dan sumber energi bagi perkembangan itu sendiri.¹⁵

Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan memperhatikan rutinitas sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikan perasaan kopetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari seperti bermain boneka menyusun balok-balok. Menurut Hetherington dan parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif sosial anak.¹⁶

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu

¹⁴ Kemalawati, Ika. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat." *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 6.1 (2017).

¹⁵ *Ibid*, h. 6

¹⁶ Moehslicatoen,,*metode pengajaran di taman kanak-kanak* h.34

kegiatan yang memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak.

3. Bentuk Permainan Anak Menurut Jenis Permainan

Umumnya bermain aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Elizabeth B.Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak.¹⁷ Berikut adalah uraian dari permainan aktif dan permainan pasif.

a) Bermain Aktif

Bermain aktif adalah permainan yang membawa kegembiraan dari apa yang dilakukan anak. Sebagian besar anak-anak memainkan berbagai jenis permainan, tetapi kesenangan yang mereka peroleh dari berbagai bentuk permainan dan dari setiap permainan sangat bervariasi. Fluktuasi ini disebabkan oleh banyak faktor. Faktor pertama adalah kesehatan. Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi bermain aktif. Anak-anak yang aktif menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain sambil bermain daripada anak-anak yang tidak sehat, dan bermain aktif itu melelahkan.¹⁸ Oleh karena itu, perhatian untuk bermain kurang

¹⁷ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, et.al).h.32

¹⁸ *Ibid*, h. 328

menarik dibandingkan dengan anak-anak yang tingkat kecerdasannya sesuai.

Perlengkapan keempat, permainan yang paling aktif membutuhkan perlengkapan untuk menginspirasi mereka. Kelima, lingkungan tempat tumbuh kembang anak mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif. Ini dapat dikategorikan dalam berbagai cara, seperti permainan bebas spontan, drama, dan produksi musik. Di sisi lain, permainan aktif dalam referensi lain dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok: permainan sosial, permainan objek, dan permainan drama sosial. Permainan sosial, permainan peran, dan permainan anak-anak memberikan kesan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang berbeda ketika bermain dengan teman.¹⁹

Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti patmonodewo mengungkapkan berbagai derajat partisipasi anak dalam bermain dapat bersifat main sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

- 1) Bermain sendiri, maksudnya adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitar. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di sekitar ruangan yang sama.

¹⁹ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, et.al).h.329

- 2) Bermain paralel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.
- 3) Bermain asosiatif, bermain ini di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi/pengaturan. Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjajah, dan lari-lari mengitari halaman, sedang anak yang lain mengejar anak yang menjadi penjajah secara bersama.
- 4) Bermain kooperatif, pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna menepai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak bermain toko-tokoan.²⁰

Oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain yang bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama tersebut di atas, misalnya salah satu permainan peran (sosio-dramatik). Smilansky dalam Brewer yang dikutip oleh Soemarti Patmonodewo, mengungkapkan permainan sosio-dramatik memiliki beberapa elemen yaitu, bermain dengan melakukan imitasi (anak bermain pura-pura melakukan peran orang disekitar).

Bermain seperti suatu objek (anak melakukan gerakan dan

²⁰ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekoah*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2003), h.103

menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, anak pura-pura menjadi mobil sambil berlari dan menirukan suara mobil), bermain dengan menirukan gerak (menirukan pembicaraan atau gerak), persisten (anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun selama 10 menit, intraksi (bermain dengan), komunikasi verbal.²¹

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa, proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

b) Bermain Pasif

Bermain pasif merupakan istilah dari hiburan, yang merupakan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak hiburan dapat di nikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau televisi, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurang hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang di peroleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif.²²

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang di habiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh

²¹ *Ibid*, h. 107.

²² Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak jilid 1* h. 335

keuntungan dari pada bermain aktif.²³

Elizabeth B. Harlock mengemukakan bahwa ada beberapa jenis permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, antara lain membaca (reading is a form of entertainment). Menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, menonton TV.²⁴ Moeslihatoen, R menggambarkan suatu bentuk kegiatan di mana metode bermainnya memuaskan anak, tidak serius, fleksibel, dan terlibat dalam kegiatan di mana materi bermain ditransformasikan ke dalam imajinasi yang sesuai dengan dunia orang dewasa. Bermain dalam kehidupan anak merupakan bagian penting untuk meningkatkan perkembangan (emosional) mereka.²⁵

4. Tujuan Permainan Tata Balok

Tujuan dari permainan Tata Balok adalah untuk merangsang kepekaan mengenal struktur bentuk dan merangsang kepekaan untuk kerja sama dengan teman dan menyusun balok tersebut. Adapun alat dan bahan yang di gunakan adalah balok kreatif berbagai bentuk dan ukuran. Jumlah set balok adalah setengah jumlah anak di kelas. Sementara langkah-langkah permainan ini

²³ Rohaeni, Eni. "Penerapan metode bermain balok dalam mengembangkan nilai kognitif anak usia dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung." *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3.2 (2014): 181-197.

²⁴ *Ibid*, h. 334.

²⁵ Moeslihatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), h. 28-29

adalah²⁶ :

- 1) Masukkan semua balok atau unsur menara susun kedalam kotak .
- 2) Bunyikan peluit panjang, dan setiap pasangan (2 anak) memilih tempat duduk yang diinginkan.
- 3) Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara yang mereka inginkan.
- 4) Tiup peluit lagi, dan wakil kelompok mengambil balok atau unsure menara kembali. Beri semangat hingga semua balok atau unsur menara terpasang. Lihatlahlah, apakah anak-anak dapat memasang menara atau menata balok dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran.
- 5) Jika sudah selesai dan anak mairh ingin bermain, permainan dapat di ulang. Anak boleh berkar pasangan dan betukar balok.
- 6) Teruslah permainan hingga semua anak ingin bermain mendapat giliran²⁷

Berdasarkan jenis permainan di atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain,yang merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan balok,: seperti: menggunakan balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna yang dapat di gunakan anak untuk di susun menjadi bentuk atau bangunan tertentu dan sebagainya sehingga

²⁶ Geometri, Kemampuan Mengenal Bentuk. "Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1.1 (2019): 32-45.

²⁷ Takdiroutoen Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 213

keaktivitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dengan adanya permainan balok tersebut.²⁸

Permainan yang penulis gunakan dalam karya ini adalah permainan balok. Permainan balok ada di benak anak-anak dan menjadi pilihan populer sepanjang tahun. Semua penemuan terjadi saat bermain balok. Demikian juga, pemecahan masalah datang secara alami. Suatu bentuk konstruksi dari sederhana ke kompleks dapat menunjukkan peningkatan perkembangan berpikir. Daya pikir anak-anak bekerja, dan bermain dengan balok bangunan tampaknya meningkatkan konsentrasi. Anda dapat menghasilkan tanpa batas dengan memainkan balok. Dari yang mudah hingga yang sulit. Konsep pengetahuan matematika ada di tangan, di ujung jari Anda, nama bentuk, balok kubik, prisma, silinder, jembatan, balok panjang, balok pendek, balok segitiga, pemahaman yang sama, perbedaan lain yang tidak sama, keseimbangan. Juga, pemahaman, ruang lokasi, kuat, kurang tepat, sama, lebih tinggi.

Sosialisasi terjadi saat anak-anak bermain dengan balok-balok bangunan. Berbagi tugas, mengambil keputusan, berbagi pengalaman, toleransi, komunikasi yang baik. Pengetahuan sosial juga dapat muncul, misalnya ketika membangun kota, gedung, kantor, rumah, tempat kerja, jalan, bandara, stasiun kereta api, terminal, atau taman.

²⁸ Kemalawati, Ika. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat." *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 6.1 (2017).

5. Peralatan Yang Digunakan Untuk Bermain Balok

Seperti halnya pasir dan air, bermain balok dapat dilakukan dengan menyediakan dan mengombinasikan berbagai alat permainan untuk mencapai tujuan.²⁹

- 1) Berbagai macam alat transportasi, mobil-mobilan, jalan kereta api, kapal terbang, truk.
- 2) Berbagai macam orang-orangan, binatang, tanaman.
- 3) Berbagai macam tanda lalu lintas, kantor, stasiun, rumah sakit, bank kantor polisi, bandara, terminal, puskesmas kotamadya.
- 4) Rumah-rumahan

6. Pengertian Permainan Balok

Balok adalah salah satu jenis Alat Bermain Pendidikan (APE) yang dibentuk oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai media atau peralatan bermain, memiliki nilai pendidikan, dan dapat mengembangkan segala aspek keterampilan.³⁰

Balok adalah alat untuk kegiatan belajar mengajar dengan cara menyerupai potongan kayu dua kali atau empat kali dengan

²⁹ Pradana, Pascalian Hadi. "Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.2 (2016): 117-124.

³⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*, 2003, h. 4

ketebalan, ketebalan dan panjang yang sama, ada yang berbentuk bulat, silinder dan setengah potong. Blok juga tersedia.³¹ Tetapi semuanya memiliki panjang yang sama, sesuai dengan ukuran balok dasar. Balok ini tersedia dalam bentuk balok lengkung, silindris dan setengah penampang. Permainan balok juga dikenal dalam dunia permainan anak-anak. Setiap lembaga PAUD memiliki balok-balok dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda. Tidak masalah apakah itu terbuat dari kayu atau plastik.³²

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok- balok yang sudah di sediakan. Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.³³

Begitu juga menurut Cambell, permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi,

³¹ Ibid, h. 5

³² M,S.*keaktifitas dan bermain*, (jakarta: fakultas Psikologi Univeritas ,1993),h. 59

³³ Chandra.*Sentra Balok*. (Materi Work Shop Guru PAUD,Pusat program pembangunan anak indonesia) (Jakarta:2008),h. 5

sehingga hal-hal baru dapat tercipta.³⁴

Berdasarkan beberapa teori-teori di atas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Hal ini di lakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan ke majuan dalam diri anak.

7. Jenis-Jenis Balok

Balok yang digunakan sebagai mainan bisa terbuat dari kayu atau plastik. Kami memastikan keberhasilan belajar anak seoptimal mungkin agar mereka nyaman atau tidak bosan dalam proses belajar. Saat Anda bermain, Anda perlu mengubah blok dan aktivitas yang Anda gunakan juga akan berubah. Dengan berlatih bermain ala permainan diharapkan anak mampu mengenal dan memahami bentuk, warna, dan ukuran.

Selain itu, memudahkan anak untuk membuat variasi bentuk bangunan yang berbeda dan membantu anak mengenal berbagai bentuk dalam geometri. Seperti pasir dan air, Anda bisa bermain

³⁴ Cambell, D. 1997. *Mengembangkan Kreativitas.* (Yogyakarta: Kanisius), h. 31

balok dengan menyiapkan dan menggabungkan berbagai alat permainan.

- a) Berbagai macam alat transportasi, mobil-mobilan, jalan kereta api, kapal terbang, truk.
- b) Berbagai macam orang-orangan, binatang, tanaman.
- c) Berbagai macam tanda lalu lintas, kantor, stasiun, rumah sakit, bank kantor polisi, bandara, terminal, puskesmas kotamadya, Rumah-rumahan.

8. Tahapan Bermain Balok

Pada suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan mengguna media balok-balok melalui tahapan sebagai:

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tangannya.
- b. Balok di letakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- c. Anak akan mulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keimbangan.
- e. Anak-anak menggunakan balok- balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan

raya.

- f. Anak-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok- balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil- mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.³⁵

9. Langkah-Langkah Bermain Balok

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Seperti yang dikatakan Piaget, bermain adalah sesuatu yang dilakukan berulang-ulang dan memberikan kepuasan dan kesenangan bagi seseorang.³⁶

Pada dasarnya, bermain memiliki satu tujuan utama. Ini adalah tentang mempertahankan perkembangan optimal atau pertumbuhan anak usia dini melalui pendekatan kreatif untuk bermain dan keterlibatan dengan lingkungan anak. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan bermain dengan balok penyusun, guru perlu mengetahui tata cara bermain balok yang benar. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, langkah-langkah pembelajaran dengan media block adalah:

1. Guru menyiapkan alat- alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah

³⁵ *Ibid*, h. 115

³⁶ Montolalu,dkk,*Bermain Permainan Anak*, UT,(Jakart:2009),h. 7.11-7,12.

kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.

3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan di susun menjadi bangunan
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut
5. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan
7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi
8. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.³⁷

Dengan adanya langkah-langkah tersebut di atas, maka seorang pendidik tidak akan bingung bagaimana cara penggunaan permainan balok yang tepat dalam kegiatan ngajar menganjar yang bisa menghasilkan perkembangan kreatifitas pada diri anak sesuai dengan materi yang ingin di sampaikan.

³⁷ Bambang, Yuliani Nuraini , *.Bermain Aktif berbasis kecerdasan jamak*,(Jakarta:PT Indek,2010),h. 34

B. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Istilah pendidikan karakter muncul belakangan ini setelah kemerosotan moral melanda masyarakat Indonesia. Jika dilihat lebih dekat, ternyata pendidikan karakter sebenarnya sudah ada sejak lama. Ini bermula ketika Presiden Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhono, menggunakan frase tanda tangan dalam pidatonya. Dari sini, Kementerian Pendidikan Nasional akhirnya mengembangkan kebijakan baru untuk memasukkan nilai pendidikan karakter ke dalam semua pembelajaran di sekolah.³⁸

Hal ini memiliki beberapa pro dan kontra, tetapi pemerintah masih baik-baik saja dengan itu. Tentu saja ini tidak berarti apa-apa, tetapi untuk kemajuan dan kesejahteraan negara kita tercinta, Indonesia. Pendidikan karakter berasal dari dua suku kata yang berbeda, pendidikan dan karakter, dan kedua kata ini memiliki arti tersendiri. Formasi dihubungkan oleh kata kerja, tanda oleh sifatnya. Artinya, karakter yang baik berkembang melalui proses pendidikan selanjutnya. Mari kita definisikan masing-masing secara rinci.

Pendidikan sendiri merupakan terjemahan dari education yang kata dasarnya educate atau bahasa Latinnya educo. Educo berarti mengembangkan dari dalam; mendidik; melaksanakan hukum kegunaan. Ada pula yang mengatakan bahwa kata education berasal dari bahasa latin

³⁸ *Ibid*, hal 25

educare yang memiliki konotasi melatih atau menjinakkan (seperti dalam konteks manusia melatih hewan-hewan yang liar menjadi semakin jinak sehingga bisa ditanakkan), dan menyuburkan (membuat tanah lebih menghasilkan banyak buah berlimpah karena tanahnya telah digarap dan diolah). Menurut konsep ini pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, membuat yang tidak tertata atau liar menjadi semakin tertata, semacam proses penciptaan sebuah kultur dan tata keteraturan dalam diri sendiri maupun diri orang lain.³⁹

Pada pengertian ini, pendidikan tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan. Pendidikan berarti proses mengembangkan berbagai macam potensi yang ada pada manusia, seperti: B. Akademik, pergaulan, bakat, bakat, kemampuan fisik, kemampuan artistik. Bertentangan dengan pendapat di atas, pendapat lain menganggap bahwa istilah Yunani pendidikan merupakan terjemahan dari kata pedagogi, yang berarti berurusan dengan anak-anak. Di sisi lain, mereka yang bertugas membimbing pertumbuhan dan mendidik mereka menjadi mandiri disebut pendidik. Istilah ini terdiri dari kata paedos (anak-anak) dan agoge (saya membimbing, membimbing). Jadi, menurut pandangan ini, pendidikan didefinisikan sebagai bimbingan sadar oleh orang dewasa dalam perkembangan fisik dan mental anak-anak sehingga mereka melayani diri mereka sendiri dan komunitasnya.

³⁹ Alwasilah, A.C. (2006). *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta. Dunia Pustaka Jaya dengan Pusat Studi Sunda. Hal 21

Meskipun dari segi istilah memiliki perbedaan-perbedaan dalam memaknai pendidikan, pada prinsipnya sama, yaitu bagaimana seorang dewasa memberikan bimbingan, pengarahan, atau yang lainnya sehingga menjadikan seseorang menjadi dewasa dan bisa dikendalikan. Dewasa di sini bukan diartikan dari segi fisik, melainkan lebih pada kematangan mental atau daya berpikirnya. Dapat dipahami bahwa pendidikan adalah suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara etimologis, istilah surat berasal dari bahasa Yunani *carasso*. Ini berarti cetak biru, bentuk dasar dan pencetakan seperti sidik jari. Dalam hal ini karakter diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikendalikan oleh campur tangan manusia. Misalnya, tsunami dan turbulensi laut yang disapu angin. Orang yang berkarakter kuat adalah orang yang tidak mau diatur oleh seperangkat realitas yang ada darinya. Orang yang berwatak lemah adalah orang yang tunduk pada seperangkat kondisi tertentu dan tidak dapat menguasainya. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, karakter dapat diartikan sebagai kepribadian, tabiat, perangai, dan kebiasaan. Semua itu berkaitan erat dengan segala bentuk perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Pendidikan karakter ialah suatu bentuk pengarahan dan bimbingan supaya seseorang yang mempunyai tingkah laku yang baik sesuai dengan

⁴⁰ *Ibid*, hal 24

nilai-nilai moralitas dan keberagaman. Berdasarkan pandangan dari buku Muhammad Fadlillah nilai-nilai karakter terbagi beberapa yaitu :

2. Nilai-Nilai Karakter⁴¹

a. Religius

Religius atau Agama adalah sikap dan perilaku tunduk untuk mematuhi ajaran agamanya sendiri, toleran terhadap praktik penyembahan agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Sikap religius ini dapat ditanamkan pada anak usia dini melalui berbagai kegiatan keagamaan kepada anak. Misalnya, serangkaian kegiatan yang berkesinambungan dan berkelanjutan, seperti mengajari anak-anak berdoa bersama, melatih mereka berdoa sebelum makan, dan menghormati teman sebaya, akan memastikan nilai agama yang berakar pada anak-anak dan kemudian menjadi karakter.

b. Jujur

Menurut Fadrilla dalam buku Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, kejujuran adalah perilaku yang dilandasi oleh usaha untuk selalu menjadi orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Loyalitas kepada anak adalah sebuah abstraksi. Artinya, anak belum bisa memahami dengan jelas apa artinya jujur. Oleh karena itu, sikap jujur ini hanya dapat diperkenalkan dan ditanamkan pada anak melalui tindakan praktis. Jika orang tua atau pendidik

⁴¹ Fadilah, Muhammad. dan Mualifatu, Lilif. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.

mengatakan atau menjanjikan sesuatu dalam konteks ini, itu harus ditepati. Tidak pernah melakukan apa yang diperintahkan tidak membuat anak-anak kita tidak mempercayai kita. Pendidik dapat memainkan permainan jual beli untuk mengajarkan anak berperilaku jujur. Orang tua juga dapat memberitahu anak-anak mereka untuk membeli barang dari toko dengan lebih banyak uang. Anak itu kemudian diperintahkan untuk memberikan kembalian ekstra dari toko. Jika anak terbiasa dengan metode ini, dia akan terbiasa seiring waktu. Ada banyak cara untuk mengajarkan kejujuran pada anak, tetapi cara yang paling efektif adalah dengan memberikan contoh langsung kepada mereka.

c. Disiplin

Disiplin adalah tindakan menunjukkan perilaku tertib dan mengikuti berbagai aturan dan peraturan. Disiplin dapat diterapkan dan diajarkan kepada anak-anak di sekolah dan di rumah dengan menetapkan semacam aturan atau tata tertib yang harus dipatuhi oleh semua anak. Peraturannya fleksibel tapi ketat. Dengan kata lain, peraturan yang disesuaikan dengan situasi perkembangan anak diciptakan dan ditegakkan secara konsisten. Aturan untuk menanamkan disiplin bisa dimulai dengan hal-hal sederhana seperti meletakkan sepatu di tempatnya. Anak-anak dianjurkan untuk berdoa terlebih dahulu ketika makan, minum, mandi, atau melakukan hal lain. Aturan sederhana ini secara tidak langsung mendorong anak untuk disiplin dan segala aktivitas jika terus dibiasakan.

d. Kerja Keras

Kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Kebanyakan dari anak-anak sekarang menginginkan sesuatu yang praktis dan tidak mau bersusah payah atau berusaha sendiri, sikap seperti ini akan mendorong munculnya sifat –sifat ketergantungan pada orang lain bila tidak segera diatasi. Untuk itu penting kiranya mengenalkan anak untuk bekerja keras sejak dini. Sifat-sifat kerja keras seperti ini sedikit demi sedikit harus mulai diperkenalkan kepada anak-anak pada pendidikan anak usia dini. Misalnya, dengan memberikan tugas-tugas yang sifatnya menantang bagi anak-anak sehingga untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut anak membutuhkan kerja keras, baik itu bersifat individual maupun kelompok.

e. Kreatif

Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat anak menjadi kreatif. Diantaranya dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk berekspresi sesuai dengan keinginannya. Namun, tetap harus dipantau dan dibimbing dengan baik. Melatih kreativitas anak dapat dilakukan melalui kegiatan alam maupun kegiatan buatan manusia. Kegiatan alam maksudnya dalam mengembangkan kreativitas anak, media yang digunakan adalah dengan menggunakan bahan alam yang

tersedia, seperti tanah liat, pasir, dan daun-daunan. Bahan alam ini kemudian dibuat suatu benda sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Sementara dari bahan buatan ialah guru maupun orang tua dapat mengajak anak untuk membuat mainan dari bahan-bahan bekas seperti botol, minuman, kardus, dan kertas. Dalam konteks ini, anak diberikan kebebasan membuatnya dan biarkan ia mengeluarkan segenap kemampuannya. Apapun hasilnya, beri ia apresiasi atau penghargaan, supaya anak merasa senang dan lebih termotivasi lagi dalam beraktivitas.

f. Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Dengan mempunyai sifat mandiri anak, anak tidak akan mudah bergantung kepada orang lain. Upaya mengembangkan kemandirian anak ialah dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar makan sendiri, mandi sendiri, membuat minum sendiri, mencuci baju sendiri dan memakai baju sendiri. Apabila anak kurang sesuai kita arahkan dan bimbing dengan baik supaya anak bisa melakukannya lebih baik lagi. Inilah yang seharusnya diperhatikan oleh setiap orang tua dan pendidik dalam mengembangkan segala kemandirian anak.

g. Rasa Ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu

yang dipelajarinya, dilihat, didengar. Salah satu karakter dasar anak usia dini ialah mempunyai sifat rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Anak-anak seperti ini biasanya akan selalu bertanya tanpa henti. Setiap melihat sesuatu yang selalu menarik dan unik baginya, ia akan bertanya dan terus bertanya dan terus bertanya. Bahkan tidak jarang orang tua atau pendidik yang merasa kesal dan malas-malasan untuk meladei berbagai pertanyaan dari seorang anak.

h. Cinta Tanah Air

Cinta tanah air merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

i. Menghargai Prestasi

Setiap anak pasti mempunyai suatu karya yang patut untuk dihargai. Bagaimanapun bentuk karya yang dihasilkan tersebut, selayaknya diberikan pujian atau penghargaan yang sama. Jangan sampai karya anak disalahkan atau diejek karena hasilnya kurang baik. Bila karya anak sering disalahkan dan diejek, itu akan dapat menjatuhkan harga diri anak sehingga anak merasa trauma dan malas untuk melakukannya kembali. Dengan memberikan penghargaan terhadap hasil karya anak, tentu akan lebih disukai anak-anak dan secara tidak langsung akan membangkitkan motivasi dan semangat anak-anak untuk terus belajar dan membuat suatu karya yang lebih baik lagi. Untuk itu pentingrasanya penghargaan bagi

anakanak, terutama yang memiliki prestasi di bidang atau keahlian masing-masing.

Penghargaan tidak harus berwujud materi, tetapi dapat berupa pujian, sanjungan, atau bahkan mimik wajah yang menunjukkan kegembiraan melihat hasil karya anak penting. Sebab masa anak merupakan masa yang ingin selalu dipuji dan diperhatikan. Maka, sungguh disayangkan bila ada orang tua atau pendidik yang menyalahkan dan mengatakan bodoh terhadap anak didiknya. Semua anak itu berkembang berdasarkan tingkatan usia dan karakteristik anak. Kemudian, yang perlu dipahami lagi bahwa persepsi anak berbeda dengan persepsi anak berbeda dengan persepsi orang dewasa. Untuk itu berilah penghargaan yang setinggi-tinggi terhadap setiap prestasi yang telah dihasilkan oleh anak-anak, supaya anak lebih termotivasi.

j. Bersahabat/Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Persahabatan dan komunikasi sangat erat kaitannya. Sahabat dan komunikasi bagi anak-anak sangat berguna bagi perkembangan selanjutnya. Anak mempunyai banyak teman, akan lebih mempunyai keberanian dan mental yang kuat. Maka sungguh tidak masuk akal, seandainya ada orang tua maupun pendidik yang melarang anak-anaknya bersahabat dengan orang lain. Dalam tujuan melatih anak-anak bersahabat dan berkomunikasi ialah dengan

cara mengadakan kegiatan bermain secara berkelompok. Melalui kegiatan ini anak akan belajar mengenal dan saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Kegiatan semacam ini lah yang nantinya akan mengakrabkan anak sehingga diantara mereka akan tercipta suasana saling melindungi, menyayangi, dan mengasihi.

k. Cinta Damai

Cinta damai ialah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Cinta damai merupakan sikap yang patut untuk dilestarikan kepada anak –anak kita. Sejak kecil sikap cinta damai sudah harus mulai dipupuk. Dengan kata lain orang tua maupun pendidik harus mengajarkan anak tentang sikap cinta damai. Sikap cinta damai ini dapat dilakukan dengan selalu melatih anak untuk mengucapkan maaf bila melakukan kesalahan, memohon izin bila akan melakukan sesuatu yang melibatkan orang, dan meminta tolong bila membutuhkan bantuan orang lain. Ketika ucapan tersebut –maaf, izin, dan hendaknya dibiasakan dan dicontohkan oleh orang tua maupun pendidik. Jika ada anak yang saling bertengkar atau berkelahi, orang tua harus mengajarkan untuk meminta maaf, bukan malah membantu anaknya ikut memaki-maki orang lain yang menjadi lawan bertengkar sang anak. Seandainya orang tua ikut marah-marah dan mencaci maki, sudah pasti anak akan mengikutinya sehingga anak tidak merasa bersalah, tetapi malah sombong dan meanggap apa yang dilakukannya benar.

l. Peduli lingkungan

Peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Melalui pendidikan karakter anak usia dini diharapkan dapat mampu membangkitkan dan mewujudkan kepedulian lingkungan. Caranya ialah mengenalkan anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan. Pembelajarannya dapat dilakukan dengan mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya, menyayangi tumbuh-tumbuhan, dan selalu menjaga kebersihan ditempat manapun berada. Pembelajaran seperti ini harus dimulai sejak dini, agar kelak menjadi terbiasa. Orangtua maupun pendidik dapat memberikan teladan kepada anak-anak. Misalnya ,ketika melihat sampah langsung diambil dan dimasukkan ditempat sampah, menanam dan menyirami pepohonan, serta selalu menjaga kebersihan kelas maupun perkarangan sekolah maupun rumah.

m. Peduli sosial

Peduli yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Seorang anak nantinya tidak akan terlepas dari masyarakat dan bantuan orang lain. Oleh karenanya anak harus mulai dibiasakan bersikap sosial yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain.

Hal ini sangat penting bagi anak, sebab anak merupakan makhluk sosial yang secara langsung maupun tidak langsung akan saling membutuhkan bantuan orang lain. Manakala anak tidak mempunyai kepedulian sosial kepada orang lain, ia pun tidak akan dipedulikan oleh orang lain. Untuk itu, sikap peduli sosial harus menjadi bagian terpenting dalam upaya menanamkan pendidikan karakter bagi anak. Cara penanaman pendidikan karakter ini dapat dilakukan dengan mengajak anak-anak ketempat panti asuhan guna melihat keadaan anak-anak panti, sekaligus berbagi terhadap mereka. Pengamalan secara langsung seperti ini akan jauh lebih efektif dibandingkan hanya sekadar dijelaskan didepan kelas. Hal ini akan mendorong anak untuk peduli sosial dan menghargai satu sama lain.

n. Tanggung Jawab

Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya). Negara dan Allah Yang Maha Esa. Upaya yang dapat dilakukan dalam menanamkan sikap tanggung jawab, yaitu dengan mengajak untuk selalu membereskan mainannya setelah bermain dan mengembalikannya ditempat semula. Contoh lain ialah setelah tidur anak dibimbing untuk membereskan dan menata tempat tidurnya sebelum keluar dari kamar tidur. Cara-cara ini dimasukkan supaya dapat berjalan dengan lancar dan anakpun merasa senang ialah dengan memberikan penghargaan (reward) bagi anak yang dapat

menata mainannya maupun memberesi tempat tidurnya dengan rapi . Pembelajaran yang demikian ini yang akan mampu melatih anak untuk bersikap tanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukannya.

Ada banyak sekali nilai-nilai pendidikan karakter yang ditumbuhkan pada anak usia dini. Tanpa disadari, kegiatan sederhana yang dilakukan oleh guru dan murid yang dapat menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter anak. Oleh karena itu, penulis hanya akan mengambil beberapa nilai pendidikan karakter yang telah diterapkan oleh TK Aisyiyah Bustanul Atfal di Kepahiyang. Adapun nilai-nilai pendidikan karakter yang telah diterapkan secara garis besar berdasarkan observasi penulis ialah:

1. Karakter jujur
2. Karakter mandiri
3. Karakter disiplin
4. Karakter tanggung jawab

Dari 5 nilai karakter ini, penulis akan mendeskripsikan bagaimana penerapan dan juga pembentukan karakter tersebut oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah.

C. Kajian Literatur

Pertama, Jurnal ditulis oleh Sudaryanti berjudul “Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini” dalam jurnal ini dijelaskan bahwa Pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pendidikan moral karena bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, tetapi membantu anak-anak merasakan nilai-nilai yang baik, mau dan mampu

melakukannya. Pembentukan karakter pribadi anak (*character building*) sebaiknya dimulai dalam keluarga karena interaksi pertama anak terjadi dalam lingkungan keluarga. Pendidikan karakter sebaiknya di terapkan sejak anak usia dini karena pada usia dini karena sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Pendidikan karakter pada anak usia dini dapat mengantarkan anak pada matang dalam mengolah emosi. Kecerdasan emosi adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak usia dini dalam menyongsong masa depan yang penuh dengan tantangan, baik secara akademis maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.⁴²

Kedua, Jurnal ditulis oleh Vivit Risnawati yang berjudul “Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak- Kanak“ hasil penelitian ini menggambarkan bahwa masih kurangnya pengenalan nilai-nilai pendidikan karakter dan masih belum optimalnya pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini, inilah yang elatar belakang penelitian ini. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pendidikan karakter anak usia dini, melalui bermain peran. Bertujuan untuk mengoptimalisasikan pendidikan karakter anak usia dini melalui sentra main peran. Jenis penelitian tindakan kelas dengan subjek 10 anak. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II nilai-nilai karakter anak mengalami peningkatan yang cukup berat. Hal ini

⁴² Sudaryanti, *Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol 1 No 1 2012

membuktikan bahwa melalui sentra bermain peran pendidikan karakter anak di Taman Kanak-kanak Citra Al-Madina Padang, menjadi meningkat.⁴³

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Thooyibah dengan judul “Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Gagak Sipat Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017” Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa TK Pertiwi II Gagak sipat Ngemplak Boyolali sangat memperhatikan pendidikan karakter untuk anak Implementasi pendidikan karakter anak usia dini (5-6tahun) di Tk Pertiwi II Gagak Sipat dalam menerapkan pendidikan karakter menggunakan kegiatan pembiasaan yang dilakukan secara terus menerus, mulai peserta didik masuk gerbang dengan berjabat tangan serta mengucapkan salam kepada pendidik sampai penjemputan peserta didik oleh orang tua. Adapun jenis kegiatan dalam implementasi pendidikan karakternya yaitu upacara bendera, penyambutan kehadiran anak, penataan alat permainan didalam kelas, cuci tangan, makan bersama dan penjemputan.

Penelitian-penelitian sebelumnya dikemukakan diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama sama meneliti tentang pendidikan karakter pada anak usia dini melalui kegiatan pembiasaan yang dilakukan peserta didik melalui kemandirian, kedisiplinan, secara terus menerus mulai peserta didik masuk gerbang dengan berjabat tangan serta mengucapkan salam kepada pendidik sedangkan perbedaannya dengan penelitian sebelumnya dari

⁴³ Vivit Risnawati. *Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak- Kanak*. Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No.1.2012

segi metode penanaman karakternya melalui lingkungan keluarga dan menggunakan metode keteladanan, metode pembiasaan, metode bercerita, dan metode karyawisata.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dalam pendekatan penelitian kualitatif terdapat dua jenis metode penelitian yaitu, metode penelitian lapangan dan metode penelitian kepustakaan, dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian lapangan, terpecah kedalam 3 bagian yaitu metode penelitian sejarah, deskriptif dan grounded research. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan sejak Juni hingga September 2022 dengan rincian kegiatan observasi, pengamatan dan juga penyusunan hasil observasi dan wawancara kepada guru sekolah..

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kepahiyang yang beralamatkan di pasar kepahiang dengan jumlah siswa 9 orang, dan jumlah guru 12 orang.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ada 4 orang Guru TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kepahiyang. Agar data lebih akurat, maka penulis menjadikan guru pendamping dan kepala sekolah sebagai informan dalam penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Gulo, Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang digunakan.⁴⁴

Pada penelitian Kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penelitian itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh penelitian kualitatif siap untuk dilakukan penelitian. Penelitian kualitatif sebagai peneliti human instrumen, berfungsi menetapkan fokus penelitian memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan.⁴⁵

⁴⁴ Rachmawati, I.N. (2007). *Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif:wawancara*. Jurnal Keperawatan Indonesia, 11(1), 35-40

⁴⁵ Rahmat, P. S. (2009). *Penelitian kualitatif*. Equilibrium, 5(9), 1-8

E. Teknik Pengumpulan Data

Setiap penelitian diperlukan pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat agar mendapatkan data yang relevan dengan masalah yang diteliti. Teknik observasi yang digunakan untuk menggali data tentang pelaksanaan pendidikan karakter anak usia dini pada saat proses pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala objek yang diteliti dengan melakukan pencatatan data seperlunya yang relevan. Observasi ini juga dilakukan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sekolah. Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi data meliputi Pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini, Konsep dasar pendidikan karakter anak usia dini, Metode pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini.

2. Wawancara

Wawancara yaitu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi. Wawancara digunakan untuk melengkapi data dengan melakukan tanya jawab kepada sumber-sumber yang menjadi fokus penelitian. Data yang digali pada saat wawancara ialah data tentang Observasi wawancara untuk menggali data tentang pelaksanaan pendidikan karakter yang ada pada guru dan sekolah. Penggalan data melalui wawancara ini dilakukan terhadap guru TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kepahiyang.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur yaitu wawancara yang sudah cukup mendalam karena ada penggabungan wawancara yang berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan dan pertanyaan yang lebih luas dan mendalam dengan mengabaikan pedoman yang sudah ada.

3. Dokumentasi

Dokumen atau dokumentasi dalam penelitian mempunyai dua makna, yang pertama: dokumen dimaksudkan sebagai alat bukti tentang sesuatu, termasuk catatan, foto, rekaman video atau apapun yang dihasilkan oleh peneliti. Dokumen bentuk ini lebih cocok disebut sebagai dokumentasi kegiatan atau kenang-kenangan.

Kedua, dokumen yang berkenaan dengan peristiwa atau momen atau kegiatan yang telah lalu, yang padanya mungkin dihasilkan sebuah informasi, fakta dan data yang diinginkan dalam penelitian. Berbeda dengan bentuk pertama, dimana dokumen sebagai bukti kegiatan seorang peneliti pada bentuk kegiatan. Dokumen merupakan sumber yang memberikan data, informasi dan fakta kepada peneliti, baik itu catatan, foto, rekaman video maupun lain-lainnya.

F. Tehnik Analysis Data

Pada setiap penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan

penelitian sampai penelitian selesai. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴⁶

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan model Miles and Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu, data reduction, data display, dan conclusion drowing/verification.⁴⁷

Teknik analisis data pada penelitian ini penulis menggunakan tiga prosedur perolehan data yaitu:

1. Reduksi Data (Data Reduction) Reduksi data adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan terhadap data yang dianggap

⁴⁶ Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.hal 14

⁴⁷ Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.hal 246

kurang perlu dan tidak relevan, maupun penambahan data yang dirasa masih kurang. Data yang diperoleh di lapangan mungkin jumlahnya sangat banyak. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang akan direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian data (*Display*)

Dengan mendisplay atau menyajikan data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi selama penelitian berlangsung. Setelah itu perlu adanya perencanaan kerja berdasarkan apa yang telah dipahami. Dalam penyajian data selain menggunakan teks secara naratif, juga dapat berupa bahasa nonverbal seperti bagan, grafik, denah, matriks, dan tabel. Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan.

3. Verifikasi Data (*Conclusion Drawing/Verifying*)⁴⁸

Langkah terakhir dalam teknik analisis data adalah verifikasi data. Verifikasi data dilakukan apabila kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan ada perubahan-perubahan bila tidak dibarengi dengan bukti-bukti pendukung yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Bila kesimpulan yang dikemukakan

⁴⁸ Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta. hal 272

pada tahap awal, didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel atau dapat dipercaya.

Pada penelitian kualitatif, kesimpulan yang didapat kemungkinan dapat menjawab fokus penelitian yang sudah dirancang sejak awal penelitian. Ada kalanya kesimpulan yang diperoleh tidak dapat digunakan untuk menjawab permasalahan. Hal ini sesuai dengan jenis penelitian kualitatif itu sendiri bahwa masalah yang timbul dalam penelitian kualitatif sifatnya masih sementara dan dapat berkembang setelah peneliti terjun ke lapangan.

Harapan dalam penelitian kualitatif adalah menemukan teori baru. Temuan itu dapat berupa gambaran suatu objek yang dianggap belum jelas, setelah ada penelitian gambaran yang belum jelas itu bisa dijelaskan dengan teori-teori yang telah ditemukan. Selanjutnya teori yang didapatkan diharapkan bisa menjadi pijakan pada penelitian-penelitian selanjutnya

G. Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif.⁴⁹

⁴⁹ Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal 320.

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan.

1. *Credibility*

Uji *credibility* (*kredibilitas*) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan *kredibilitas/kepercayaan data*. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji *kredibilitas data* penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek

kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.

b. Meningkatkan Kecermatan Dalam Penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum.

Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

c. Triagulasi⁵⁰

1) Triagulasi Sumber

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian

⁵⁰ Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.hal 274

terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data

2) Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

3) Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

d. Analisis Kasus Negatif

Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan, maka peneliti mungkin akan mengubah temuannya.

e. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik.

f. Mengadakan Membercheck

Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan membercheck adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.

2. Transferability

Transferability merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Pertanyaan yang berkaitan dengan nilai transfer sampai saat ini

masih dapat diterapkan/dipakai dalam situasi lain. Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai, sehingga ketika penelitian dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbeda validitas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.

3. Dependability

Reliabilitas atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Penelitian yang dependability atau reliabilitas adalah penelitian apabila penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula. Pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Misalnya bisa dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan.

4. Confirmability

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji confirmability penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji confirmability berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah

dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability. Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Lokasi Penelitian

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiyang adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang telah berdiri dari tahun 2011. TK Aisyiyah ini dipimpin oleh Ibu Eti Oktafianis yang merupakan kepala sekolah. Terdiri dari 11 orang guru dengan posisi yang berbeda. Mulai dari guru kelas, pegawai perpustakaan hingga staff tata usaha. Terdapat 11 orang siswa pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiyang yang akan lulus pada tahun ini yakni tahun ajaran 2021/2022.⁵¹

Dalam pengelolaan pembelajaran TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiyang mengacu kepada pembelajaran kurikulum 2013 mulai dari program perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Begitu juga pencapaian pembelajaran yang harus dicapai oleh anak mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan anak. Pelaksanaan pendidikan karakter pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiyang tidak terlepas dari perencanaan dan pengembangan pembelajaran, di antaranya pembiasaan penanaman karakter anak ketika datang pagi ke sekolah disambut guru kemudian bersalaman dan anak sudah terbiasa datang menaruh tas dikelas, lalu ketika lonceng berbunyi anak langsung baris mengikuti kegiatan

⁵¹ *Dokumentasi* TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang 2022

senam pagi. Penerapan dan perencanaan serta pelaksanaan dalam pembiasaan yang dilakukan anak tentunya tidak

terlepas dari peran guru dalam mengembangkan perkembangan karakter anak.

2. Identitas TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang

Nama	: TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 KEPAHIANG
NPSN	: 10703023
Bentuk Pendidikan	: TK
Status Sekolah	: Swasta
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Pendirian Sekolah	: 01/aisyiyah/kph/2011
Tanggal SK	: 2001-08-03
SK Izin Operasional	: 9120111052482
Tanggal SK	: 2019-11-06
Kepala Sekolah	: ETI OKTAFIANIS
Alamat	: JL. Santoso No. 281
Desa/Kelurahan	: Pensiunan
Kecamatan	: Kepahiang
Kabupaten/Kota	: Kepahiang
Propinsi	: Bengkulu
RT / RW	: 0 / 0
Nama Dusun	: -
Kode Pos	: 39172

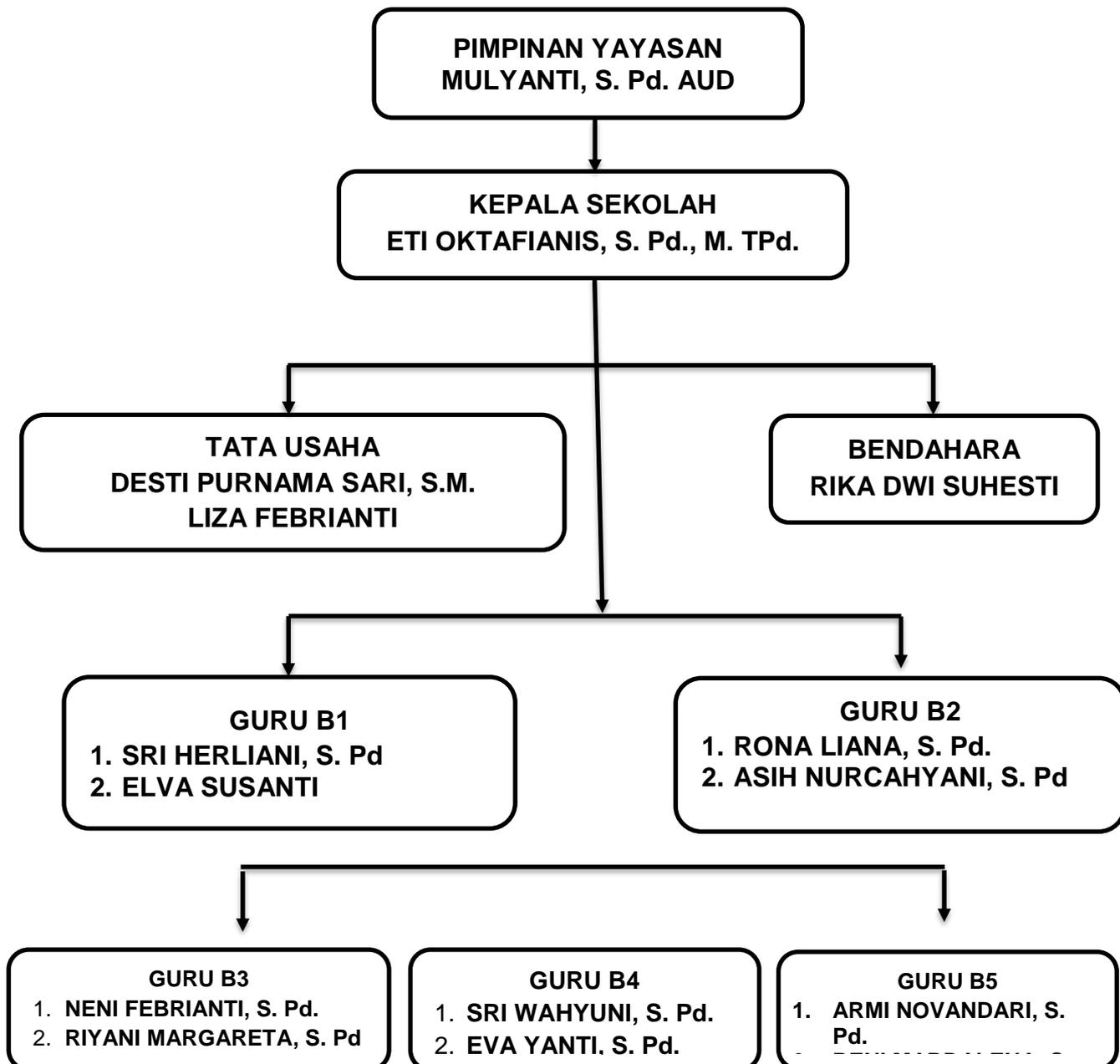
3. Visi, Misi, Motto TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang⁵²

- a. Visi sekolah : "Unggul dalam mendidik, kokoh dalam imtaq dan santun dalam disiplin.
- b. Misi Sekolah :
 - 1) Membimbing dan membina siswa dalam imtaq
 - 2) Memperdayakan seluruh komponen sekolah dalam mengajar yang efektif
 - 3) Mengaktifkan siswa untuk mengikuti lomba Iptek dan Imtaq
 - 4) Memotivasi siswa untuk mengembangka potensi diri
 - 5) Menciptakan suasana kompetisi yang sehat
 - 6) Menciptakan budaya disiplin secara menyeluruh.
- c. Motto sekolah : Kualiatas adalah prioritas kami

⁵² Dokumentasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang 2022

4. Struktur Sekolah

**STRUKTUR KEPENGURUSAN YAYASAN
TK. 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01
KEPAHIANG**



5. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pendidikan adalah tenaga pendidik/guru. Dengan adanya guru maka proses belajar mengajar dapat dilakukan, oleh karena itu guru sangat dibutuhkan keberadaannya pada suatu lembaga pendidikan. Bagaimanapun tenaga kependidikan juga sangat diperlukan dalam memperlancar terlaksanakannya proses pendidikan di sekolah. Adapun mengenai keadaan tenaga pendidik dan kependidikan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1

No	Nama/NIP	Jabatan	Status	
			PNS	Non PNS
1	ETI OKTAFIANIS, M.TPd NIP. 19831007 200804 2 002	Kepala Sekolah	PNS	
2	NENI FEBRIANTI, S.Pd. Aud NIP. 19880527 201001 2 011	GURU	PNS	
3	RIYANI MARGARETA, S.Pd	GURU		√
4	SRI HERLIANI, S.Pd	GURU		√
5	RONA LIANA, S.Pd	GURU		√
6	SRI WAHYUNI, S.Pd	GURU		√
7	RENI MARDALENA, S.Pd	GURU		√
8	RIKA DWI SUHESTI	GURU		√
9	SRI HIDAYATI,SE	GURU		√
10	ARMI NOVANDARI, S.Pd	GURU		√

11	ELVA SUSANTI	GURU		√
----	--------------	------	--	---

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athafal Kepahiyang Melalui Permainan Menyusun Balok

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrument yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang. Penelitian dimulai pada tanggal 10 April – 10 Juni 2022 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik berjumlah 9 anak terdiri 4 anak laki-laki, 5 anak perempuan dan 2 tenaga pendidik dalam satu kelas. Nilai-nilai karakter yang akan penulis lihat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang, diantaranya, disiplin, jujur, mandiri, tanggung jawab dan rasa ingin tahu.

Kegiatan pembelajaran dalam membangun karakter anak 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang, diantaranya, anak sudah mengingat bacaan shalat, bacaan do'a, hadist dan surat-surat pendek. Berbicara jujur, saat anak melakukan kesalahan mereka mengakuinya bahwa perbuatannya salah dan meminta maaf. Anak-anak bertanggung jawab dengan apa yang ditugaskan, seperti mengerjakan tugas dari guru, membuang sampah pada tempatnya. Disiplin dalam mengikuti peraturan sekolah, dalam menggunakan seragam sekolah dan pada waktu berangkat sekolah pada jam 07.30 Wib, anak-anak sudah berada di sekolah. Bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas dan bermain. Dalam membangun karakter anak disekolah, ternyata menghasilkan karakter anak yang cukup baik untuk ditanamkan dalam dirinya masing-masing dan menjadi bekal untuk hidupnya kelak.

Pelaksanaan pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang berdasarkan

kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah. Pelaksanaan pendidikan karakter ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas, beliau mengatakan bahwa Pelaksanaan pendidikan karakter pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang diawali dari penyambutan anak ketika datang ke sekolah sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, para guru menyambut anak-anak ketika datang, anak-anak yang datang dibiasakan bersalaman dengan gurunya lalu menaruh sepatu dan tas pada tempat yang telah disediakan. Begitu juga saat pulang anak, membaca doa setelah kegiatan pembelajaran, mengucapkan salam, bersiap mengambil tas dan sepatu ditempatnya, bersalaman dengan guru sebelum keluar kelas dan pulang dengan tertib. Selain itu, pada kegiatan belajar mengajar siswa juga diajarkan untuk menerapkan pendidikan karakter pada permainan menyusun balok. Melalui permainan menyusun balok, guru meyakini bahwa anak dapat belajar mandiri, dimana anak dapat melakukan beberapa hal secara individu tanpa adanya bantuan dari guru. Bertanggung jawab, dimana anak dapat mempertanggungjawabkan semua hal yang ia lakukan seperti misalnya membereskan potongan balok setelah digunakan. Disiplin, dimana anak dapat mengenal waktu sehingga dapat menyelesaikan sebuah misi dalam permainan balok tepat waktu, dan juga jujur, anak dapat mengatakan hal yang sebenarnya dan tidak mengganggu atau mengambil potongan balok milik temannya. Karena ada banyak hal yang dapat dieksplor oleh anak pada permainan ini.

Penulis juga menuliskan penunjang dalam peningkatan pendidikan karakter anak dalam penerapannya akan tetapi, fokus utama penulis adalah permainan balok itu sendiri. Adapun saat anak pulang terlihat bahwa anak tertib saat mempersiapkan untuk pulang, mulai dari mengambil tas dan sepatu, bersalaman dengan guru, dan pulang dengan tertib. Dari hasil observasi terlihat bahwa guru dalam menanamkan karakter pada anak melalui kegiatan awal yang terlaksana secara berurutan setiap hari yang dimulai dari menyambut anak datang pada jam 07.00 pagi. Saat itu terlihat anak-anak yang datang bersalaman kemudian masuk kelas dan meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya. Hal tersebut menggambarkan penanaman karakter disiplin dan tanggung jawab sejak anak datang ke sekolah. Ketika anak berada di dalam kegiatan belajar mengajar, mereka diperkenalkan dengan permainan balok. Permainan balok adalah sebuah permainan sederhana yang dikenalkan kepada siswa untuk meningkatkan pendidikan karakter pada anak, karena pada permainan ini anak dikenalkan karakter pada rasa bertanggung jawab, mandiri, disiplin dan kejujuran.

Berdasarkan hasil dokumentasi pada saat anak menyusun balok, secara langsung anak belajar bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing sesuai dengan perintah guru untuk menyusun suatu bangunan atau menyelesaikan suatu misi yang diberikan. Siswa juga belajar untuk disiplin karena anak diberikan tugas secara bertahap agar selesai tepat waktu. Selain itu, jujur dan mandiri adalah pendidikan karakter yang ditanamkan pada permainan ini. Siswa membereskan mainan balok

setelah bermain dan jujur dalam menghitung dan menyusun jumlah balok yang digunakan.

2. Nilai karakter yang diterapkan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang Melalui Permainan Meyusun Balok

Terdapat empat jenis karakter utama yang diajarkan kepada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang Melalui Permainan Meyusun Balok diantaranya:⁵³

a. Jujur

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas, terdapat beberapa alasan mengapa permainan balok sangat penting dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak. Pada permainan ini, anak diminta untuk menggunakan kepingan balok sesuai dengan yang mereka butuhkan dengan jumlah tertentu. Ada beberapa anak yang pada awalnya tidak jujur dalam mengambil kepingan balok karena ingin memiliki kepingan yang lebih banyak dari temannya. Hal inilah yang kemudian menjadi fokus guru kelas agar anak dapat jujur Ketika mengambil kepingan balok dengan jumlah yang sesuai. Selain itu, kepala sekolah juga menyatakan bahwa karakter jujur adalah karakter dasar manusia yang harus ditanamkan sejak usia dini.

b. Mandiri

⁵³ Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru kelas TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang.

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Dengan mempunyai sifat mandiri, anak tidak akan mudah bergantung kepada orang lain. Sesuai dengan ungkapan guru kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang, karakter mandiri juga tidak kalah penting karena ada beberapa anak yang masih butuh pertolongan dalam mencari kepingan balok yang dibutuhkan. Pada permainan ini, guru kelas mencoba untuk menanamkan sifat mandiri dengan menyuruh anak untuk menyelesaikan tantangan mereka sendiri sehingga di masa yang akan datang mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri. Selain itu, pada karakter mandiri anak diharapkan dapat menyelesaikan misi dalam Menyusun balok secara mandiri tanpa bantuan dari orang lain atau bahkan dengan tidak mengganggu teman lainnya.

c. Disiplin

Disiplin ialah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Kedisiplinan dapat dilakukan dan diajarkan kepada anak disekolah maupun dirumah dengan cara membuat semacam peraturan atau tata tertib yang wajib dipatuhi oleh setiap anak. Kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang mengatakan bahwa karakter disiplin haruslah dipupuk sejak dini, dan pada permainan ini guru menggunakan timer atau waktu hitung agar anak dapat menyelesaikan sebuah misi dalam permainan balok sesuai dengan waktu yang ditentukan, hal ini

mengajarkan anak untuk berdisiplin dalam menyelesaikan sesuatu. Guru kelas pun menambahkan bahwa disiplin juga merupakan tujuan mereka karena dalam permainan balok, anak harus menyelesaikan misi sesuai dengan kurun waktu yang ditentukan. Karena, anak seringkali terkecoh dalam obrolan sesama teman sehingga hilang fokus dan tidak disiplin dalam menyelesaikan misi. Oleh karena itulah kami memberikan kurun waktu agar anak dapat menyelesaikannya tepat waktu untuk menumbuhkan karakter disiplin.

d. Tanggung Jawab

Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya). Pada permainan balok, anak diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan misi. Pada hasil wawancara kepada guru kelas diketahui bahwa setelah bermain para guru akan mengarahkan anak untuk Menyusun dan membereskan sendiri balok yang telah mereka gunakan. Pada hal ini juga sangat membantu untuk menanamkan karakter bertanggungjawab yang nantinya akan berguna bagi mereka di masa yang akan datang. Guru kelas pun menyatakan bahwa bertanggungjawab adalah salah satu fokus mereka yang sangat penting, karena setelah bermain anak akan diarahkan untuk membereskan balok yang telah mereka gunakan. Hal ini dilakukan supaya ketika anak bermain dirumah, mereka terbiasa

bertanggungjawab dan membereskan mainan mereka sendiri tanpa bantuan orang tua.

3. Efektivitas pelaksanaan permainan balok terhadap perkembangan pendidikan karakter anak

Menurut Komariah, efektivitas merupakan ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan telah tercapai. Dalam hal pelaksanaan pendidikan karakter efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam membimbing anak dan melaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa efektivitas pelaksanaan pendidikan karakter pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang berjalan dengan efektif dan sesuai dengan program-program yang telah disusun. Adapun indikator terlaksananya pendidikan karakter pada anak usia dini dapat dilihat dari tercapainya program-program penguatan pendidikan karakter yang ada di sekolah.

Pada hal tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan sebuah ukuran dari ketercapaian dari program-program yang telah disusun. itu artinya efektivitas juga bisa dikatakan sebagai tujuan yang harus dicapai. Dalam hal ini, pelaksanaan pendidikan karakter di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang dapat terlaksana secara efektif karena tujuan dari program-program pendidikan karakter dapat terlaksana dengan baik.

C. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data, dokumentasi dan wawancara peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang semaksimal mungkin untuk mengembangkan anak-anak melalui

permainan balok sesuai dengan apa yang peneliti arahkan, yakni dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan permainan balok sebagai berikut:

1. Merencanakan bentuk yang akan dibuat.
2. Menyediakan alat-alat dan bahan.
3. Menjelaskan atau mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan balok dan bagaimana cara penggunaannya
4. Membimbing anak untuk menyusun balok dengan cara memberikan contoh pada anak.
5. Menjelaskan posisi untuk menyusun balok yang benar sesuai dengan bentuk kereta dan mendemonstrasikannya, sehingga hasil penyusunannya baik.
6. Latihan hendak diulang-ulang agar kreativitas anak terlatih karena keterampilan balok ini mencakup ide-ide atau imajinasi pada anak sehingga kreativitas anak berkembang.

Untuk mengembangkan kreativitas pada anak melalui permainan balok perlu adanya beberapa langkah-langkah kreativitas yakni sebagai berikut :

- 1) *Capturing* artinya, jangan lewatkan satupun ide atau gagasan yang dilontarkan pada anak
- 2) *Surrounding*, langkah ini menuntut guru untuk membiarkan anak memperluas pergaulan nya. Tujuannya adalah agar anak dapat berintraksi dengan teman seusianya
- 3) *Challenging*, dilangkah ini sebagai guru diminta untuk menantang anak untuk masalah. Masalah yang sederhana saja, misalnya

menyelesaikan suatu permainan bersama temannya. Rangsang dan tuntun ia berfikir, jangan biarkan anak kesulitan sendiri

- 4) *Broadening*, yaitu mempelajari hal-hal baru. Untuk keperluan anak dalam mengasah kreativitas sekarang banyak media atau permainan yang bisa digunakan, salah satunya adalah permainan balok. Permainan ini bisa merangsang kreativitas anak dalam bidang bangunan.

Pada langkah pertama, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan penggunaan media balok, dengan adanya perencanaan dalam pemilihan bentuk ini, diharapkan guru dapat menemukan bentuk yang banyak disukai anak dengan tujuan untuk mengembangkan kreatifitas anak serta mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Pada tahap-tahap ini juga guru harus cermat dalam melihat silabus yang belum disampaikan kepada anak kemudian guru membuat Rencana Kegiatan Hariannya dengan tema yang sesuai dengan silabus tersebut.

Pada langkah kedua, yakni kegiatan penyediaan alat dan bahan pelajaran guru harus cermat dalam pemilihan alat dan bahan pembelajaran, jangan sampai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang mengandung unsur berbahaya bagi anak, baik dari segi bentuk alat dan bahan tersebut seperti pisau yang tajam yang sangat tajam, maupun dari segi bahan pembuatan alat tersebut yang mengandung zat-zat kimia berbahaya, jangan sampai setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran anak mendapat luka ataupun sakit karna alat dan bahan yang berbahaya dan kurang tepat yang digunakan oleh guru.

Pada langkah ketiga, guru sudah memasuki langkah awal kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yakni menjelaskan dan mengenalkan alat-alat yang digunakan untuk bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, penjelasan ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas anak serta mengajak anak mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga secara perlahan-lahan mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada langkah keempat, guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara untuk menyusun balok yang baik dan benar pada bentuk yang sudah disediakan sebelumnya, tahap ini mengajarkan ketelitian dan kerapihan bagi anak dalam mengerjakan sesuatu, ketelitian diperlukan ketika anak menyusun balok.

Pada tahap kelima, tidak jauh berbeda dengan tahap keempat di atas, di mana guru harus bisa menjelaskan posisi untuk menyusun balok yang benar sesuai dengan bentuk dan beraturan.

Dan pada langka terakhir, guru hendaknya mengajarkan materi kepada anak-anak tidak hanya satu kali pertemuan saja, namun bisa diberikan dua sampai empat kali pertemuan dengan tujuan agar anak benar-benar memahami materi pembelajaran oleh karenanya, dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat Rencana Kegiatan Harian, di mana dari setiap Rencana Kegiatan Harian tersebut peneliti sajikan empat

kali pertemuan, dengan tujuan agar anak benar-benar menguasai materi tersebut dan dapat mengembangkan kreatifitas anak sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang di tetapkan.

Berdasarkan hasil observasi guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiyang nilai-nilai karakter dalam permainan menyusun balok diterapkan dengan pembelajaran berulang-ulang agar proses peningkatan kreatifitas anak usia dini melalui ide-ide atau imajinasi pada anak yang memerlukan rangsangan yang lebih banyak agar berkembang secara optimal.

Tabel 4.2

Kisi-kisi Penelitian Perkembangan Karakter Anak Didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiyang Pada Permainan Balok

No	Fokus penelitian	Indikator	Sub indikator	Pelaksanaan	Sumber
1.	Nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini	1. Jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Menepati apabila berjanji 	Siswa menepati janji untuk bermain secara bergantian dengan temannya.	Buku Pendidikan Karakter Anak karya Muhammad Fadhillah & Lilif Mualifatu Khorida.
		2. Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Datang ke sekolah tepat waktu • Meletakkan sepatu pada raknya • Mematuhi aturan sederhana. 	Mengabsen siswa dipagi hari, mengamati karakter siswa, dan memantau kedisiplinan siswa.	Buku Pendidikan Karakter Anak karya Muhammad Fadhillah & Lilif Mualifatu Khorida.
		3. Bertanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Membereskan mainan setelah bermain • Mengembalikan buku bacaan ke rak buku. 	Mengarahkan siswa untuk membereskan balok setelah digunakan begitupun dengan buku bacaan.	Buku Pendidikan Karakter Anak karya Muhammad Fadhillah & Lilif Mualifatu Khorida.
		4. Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Makan sendiri 	Mengamati kegiatan personal siswa seperti makan, minum, dan	Buku Pendidikan Karakter Anak karya Muhammad

			<ul style="list-style-type: none"> • Membereskan tempat makan sendiri • Memakai sepatu sendiri. 	memakai atribut sekolah sendiri.	Fadhillah & Lilif Mualifatu Khorida.
2.	Permainan Balok	1. Capturing	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak melewati ide yang dilontarkan. 	Mengenalkan nama alat-alat yang akan digunakan.	Buku Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain oleh Departemen Pendidikan Nasional
		2. Surrounding	<ul style="list-style-type: none"> • Memperluas pergaulan • Berinteraksi dengan teman sebaya 	Siswa mencerna perintah guru untuk merancang bangunan yang akan dibangun menggunakan balok.	Buku Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain oleh Departemen Pendidikan Nasional
		3. Challenging	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memecahkan masalah sederhana dalam permainan. 	Siswa mengikuti arahan guru dan mendemostrasikan bentuk bangunan atau kendaraan dengan menggunakan balok.	Buku Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain oleh Departemen Pendidikan Nasional
		4. Broadening	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari hal baru 	Siswa mengembangkan kreativitas dengan	Buku Alat Permainan Edukatif untuk kelompok

			<ul style="list-style-type: none"> • Merangsang kreativitas dalam membangun sebuah balok. 	membangun sebuah bangunan atau kendaraan dengan menggunakan balok yang tersedia.	Bermain oleh Departemen Pendidikan Nasional
--	--	--	--	--	---

Sumber : hasil observasi peneliti selama penelitian berlangsung

Berdasarkan dari data tabel di atas dapat diketahui guru melakukan pembelajaran guru dengan menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang melalui permainan menyusun balok yakni dari keseluruhan 9 peserta didik. Sesuai dengan indikator hingga pelaksanaan, semua pelaksanaan pendidikan katarkter berkaitan dengan permainan balok yang dilakukan pada proses belajar mengajar. Dengan demikian media balok dapat mengembangkan kreatifitas di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang.

Berdasarkan hasil diatas salah satu alternatif yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan permainan balok sudah diterapkan. Secara umum permainan balok didunia pendidikan anak usia dini sangatlah penting, dalam meningkatkan atau mengembangkan kreativitas anak. Secara khusus, permainan balok sangat penting dalam menumbuhkan nilai pendidikan karakter anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, disimpulkan sebagai berikut: Pertama, pelaksanaan Pendidikan karakter pada anak usia dini dimulai guru merencanakan kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak dan menanamkan pendidikan katakter melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas, anak secara optimal. Kedua, nilai-nilai Pendidikan karakter pada permainan Menyusun balok berfokus pada 4 karakter yaitu : (kejujuran) dimana siswa menepati janji untuk bermain balok secara bergantian dengan temannya, (mandiri) yaitu ketika siswa mampu menyelesaikan misi dalam permainan balok sendiri, (bertanggung jawab) Ketika siswa membereskan balok setelah digunakan begitupun dengan buku bacaan, dan (disiplin) yaitu ketika siswa mampu menyelesaikan tugas dalam permainan balik tepat waktu serta mematuhi aturan sederhana.

B. Saran

1. Terhadap Pihak Sekolah

Di sarankan membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik yang memiliki kreativitas tinggi dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini seperti menggunakan berbagai permainan, selain strategi dan penggunaan metode pembelajaran yang dapat memudahkan guru maupun anak didik dalam mencari inovasi dan kreasi, memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti media-media pendidikan, sarana prasarana yang lengkap agar dapat di gali lagi potensi-potensi anak didik secara maksimal.

2. Terhadap Guru

Sebaiknya menindaklanjuti penelitian secara kontinu dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif, dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak-anak usia dini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya.

3. Terhadap Anak Didik

Apapun materi yang di pelajari akan lebih mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan di tambah dengan dukungan guru dan orang tua agar dapat bersekolah dengan hati yang senang.

C. Penutup

Segala puji dan syukur atas kehadirt Allah SWT yang senangtiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-nya, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, shalawaat serta salam semoga tercurahan selalu kepada Nabi Muhamamad SAW yang telah menghantarkan umat manusia kepada agama yang selalu memberi petunjuk di setiap kehidupan.

Karena keterbatasan berfikir dan minimnya ilmu penulis miliki, maka dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dari berbagai segi, oleh karena kekurangan tersebut, maka senang tiasa di harapkan saran dan kritik dari pembaca, sehingga kelak dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menuju kesempurnaan atas kritik dari pembaca sekalian, diucapkan banyak terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin (2009), *Bermain*, Rizqi Press, Bandung.
- Adi, D K. (2001). *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Akbar Sa'dun. (2010). *PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Alimul, AH. 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Salemba Medika : Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)
- Dosen UPI Kampus Cibiru 88 Cakrawala Dini : Vol. 4 No. 2, November 2013
- Dwi Yuniarto. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Sedotan (Drinking Straws) dan Kantong Bilangan pada Pembelajaran Matematika dengan Materi Operasi Hitung Campur Kelas IV di SD N 1 Kandangan*.
- Goleman, Daniel . 2005. *Kecerdasan Emosi: Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. (Terjemahan: Alex Tri Kantjono). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Karya Offset.
- http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm. Diakses pada 20 Desember 2021 pukul 10.13 wib

- Husdarta dan Nurlan , *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Kusuma, Wijaya. Dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Nursalam. (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Riduawan. (2007). *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- S. T Negoro dan B. Harahap. 1998. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Pustaka.
- Siti Zulaichach. 2014. *Efektivitas penggunaan media kantong bilangan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak berkesulitan belajar matematika kelas III*. S1 Thesis. UNY.
- Slavin, E. Robert. (2008). *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudaryanti (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wong D. L., Whaly (2004). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Alih bahasa Sunarno, Agus dkk. Edisi 6 Volume 1. Jakarta :EGC.

Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011)

L

A

M

P

I

R

A

N



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Kamis JAM TANGGAL 21 April TAHUN 2022
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

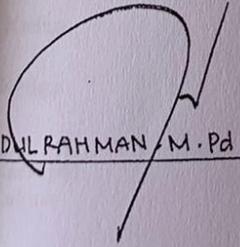
NAMA : NABILA PUTRI UTAMI
 NIM : 1851105
 PRODI : PIAUD
 SEMESTER : 8
 JUDUL PROPOSAL : NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA PERMAINAN MENYUSUN BALOK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL DI KEPAHANG

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN BAHWA :

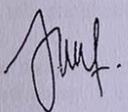
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. BAB I : observasi lagi ke lapangan
 - b. BAB II : banyak membaca dan referensi tambah teori
 - c. Revisi bab III : lanjut
 - d. tambahkan penelitian relevans
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

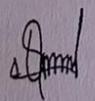
CALON PEMBIMBING I


 (ABDULRAHMAN . M. Pd. I)

CURUP,
 CALON PEMBIMBING II


 (MERI HARTATI . M. Pd)

MODERATOR SEMINAR


 (Ayu Retno Kurnasih.)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH
 Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 337 / Tahun 2022
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II;
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/029558, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Periode 2022-2026;
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :**
- Surat dari Kaprodi PIAUD Nomor : 06/FT.2/PP.00.9/04/2022
 - Rekomendasi berita acara seminar proposal pada tanggal 21 April 2022.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama :**
- H. Abdul Rahman, M.Pd.I 19720704 200003 1 004
 - Meri Hartati, M.Pd 2015058704

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

NAMA : Nabila Putri Utami
NIM : 18511015
JUDUL SKRIPSI : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Permainan Menyusun Balok di TK Aisyiyah Bustanul Athfal di Kepahiang.

- Kedua :** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 30 Mei 2022
 Dekan



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. A.K Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : /In.34/FT/PP.00.9/06/2022
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

1 Juni 2022

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Nabila Putri Utami
NIM : 18511015
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Nilai-nilai Pendidikan Karakter Anak pada Permainan Menyusun Balok Di TK Aisyiyah
Bustanul Athfal di Kepahiang
Waktu Penelitian : 1 Juni s.d 1 September 2022
Tempat Penelitian : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Cemikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih



Wakil Dekan,
Sakut Anshori, S.Pd.I, M.Hum

IZIN PENELITIAN
Nomor : 503/072/I-Pen/VII/DPMPTSP/2022

- PASAR :**
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Daerah Kabupaten Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1);
 3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Perubahan Kedua Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 14 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penerbitan dan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Dalam Rangka Penyelenggaraan Perizinan Terpadu Satu Pintu;
 4. Surat Permohonan Izin Penelitian Nomor : 487/In.34/FT/PP.00.9/06/2022 tanggal 1 Juni 2022.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama : Nabila Putri Utami
NPM : 18511015
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
Waktu Penelitian : 01-06-2022 s.d 01-09-20222
Tujuan : Melakukan Penelitian
Judul Proposal : Nilai-nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Permainan Menyusun Puzzle Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan : 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian.
2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang.
4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Kepahiang, 7 Juli 2022

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KEPABUPATEN KEPAHIANG,



ELLY MARDIANA, S.I.P., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005



BIAYA GRATIS

- Tembusan disampaikan Kepada yth:**
1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian



**PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH KEPAHANG 1
MAJELIS DIK DAS MEN
TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1**

Jl. Kolonel Santoso No. 281 Kelurahan Pensiuun Depan, Kecamatan Kepahiang,
Kab. Kepahiang, Provinsi Bengkulu

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 47 /41 /TKABA/CRTG/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ETI OKTAFIANIS S.PD, M.TPD**
Jabatan : Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1
Lembaga Tempat Tugas : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1
Alamat Lembaga : Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 01
Jl. Kolonel Santoso No. 281 Kelurahan Pensiuun Depan,
Kecamatan Kepahiang. Kab. Kepahiang. Provinsi Bengkulu

Menerangkan bahwa :

Nama : **Nabila Putri Utami**
Tempat Tanggal Lahir : Kepahiang, 21 mei 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah
Universitas : Institut Agama Islam Negeri

Yang nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 pada 02 Juni 2022 sampai 02 September 2022 dengan judul "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang Melalui Permainan Menyusun Balok"
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 08 November 2022
Yang Membuat Pernyataan

ETI OKTAFIANIS S.PD, M.TPD



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Nabila Putri Utami
 NIM : 10511015
 FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / PAUD
 PEMBIMBING I : H. Abdul Bahman, M. Pa.
 PEMBIMBING II : Meri Hartati, M. Pa.
 JUDUL SKRIPSI : Nilai - Nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Permainan Mochyusun Balok Di Te. Ayyiah Bustanul Athfal Di Pekanbaru.

- * Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;
- * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum ditugaskan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

Pembimbing I,

H. Abdul Bahman, M. Pa.
 NIP. 0720701000314004



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Nabila Putri Utami
 NIM : 10511015
 FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / PAUD
 PEMBIMBING I : H. Abdul Bahman, M. Pa.
 PEMBIMBING II : Meri Hartati, M. Pa.
 JUDUL SKRIPSI : Nilai - Nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Permainan Mochyusun Balok Di Te. Ayyiah Bustanul Athfal Di Pekanbaru.

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing II,

Meri Hartati, M. Pa.
 NIP. 2015050704

Lampiran 1

1. Catatan lapangan (FIELD NOTE) 1
2. Tema observasi : Kegiatan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Lokasi observasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
4. Hari/Tanggal : Senin, 6 Juni 2022
5. Waktu : 07.15 – 10.15 WIB
6. Observer : Peneliti
7. Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan siswa di sekolah dalam satu hari dan mengamati penerapan pendidikan karakter anak dalam keseharian.
8. Catatan :

Deskriptif	Refleksi
Pada hari ini, Senin 6 Juni 2022 saya datang ke TK Aisyiyah Bustanul Athfal untuk melakukan observasi. Pada minggu pertama seluruh siswa dan dewan guru mengadakan upacara bendera untuk menumbuhkan rasa nasionalisme pada peserta didik walaupun mereka masih berada di bangku sekolah yang paling dasar yaitu taman kanak-kanak. Setelah selesai	Terdapat banyak kegiatan yang melibatkan siswa dalam menumbuhkan pendidikan karakter di usia dini, akan tetapi ada beberapa anak yang kurang merespon dengan baik arahan dari guru. Diperlukan perhatian intens bagi siswa yang masih belum bisa mandiri dalam melakukan beberapa tugas.

upacara, siswa diberi sedikit pengarahan sederhana seperti tidak membuang sampah sembarangan, menaruh sepatu pada tempatnya, dan berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam ruang kelas. Seluruh siswa masuk ke dalam ruang kelas dan berdoa sebelum memulai pelajaran. Siswa mengikuti arahan guru untuk membuka buku dan memulai pelajaran. Di sela-sela pelajaran, siswa bermain dengan menggunakan balok mainan sebagai alat bermain untuk membentuk sebuah bangunan, ruang atau bentuk lainnya. Setelah selesai bermain, guru mengarahkan siswa untuk membereskan alat bermain ke tempat semula agar siswa terbiasa disiplin dan bertanggung jawab. Siswa memasuki jam istirahat. Guru

kembali mengingatkan siswa agar membuang sampah pada tempatnya dan tidak jajan sembarangan. Selesai jam istirahat, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sebelum jam pelajaran berakhir. Jam pelajaran telah usai. siswa secara tertib merapikan tempat duduk, meja dan peralatan tulis masing-masing sebelum meninggalkan kelas secara tertib.

Lampiran 2

1. Catatan lapangan (FIELD NOTE) 2
2. Tema observasi : Kegiatan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Lokasi observasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
4. Hari/Tanggal : Selasa, 7 Juni 2022
5. Waktu : 07.15 – 10.15 WIB
6. Observer : Peneliti
7. Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan siswa di sekolah dalam satu hari dan mengamati penerapan pendidikan karakter anak dalam keseharian.
8. Catatan :

Deskriptif	Refleksi
Pada hari ini, Selasa 7 Juni 2022 saya datang ke TK Aisyiyah Bustanul Athfal untuk melakukan observasi kedua. Hari ini siswa datang pada jam 7.15 dengan disambut oleh dewan guru di depan kelas. Mereka meletakkan tas di atas meja masing-masing dan bermain diluar kelas sebelum jam	Siswa mengikuti arahan guru dengan baik saat diminta untuk mewarnai bunga pada buku tugas masing-masing. Tidak ditemukan kesulitan berarti dalam observasi hari kedua.

pelajaran dimulai. Setelah bel berbunyi, siswa masuk ke dalam kelas dan duduk di atas kursi seraya membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Seusai membaca doa, siswa membuka buku pelajaran dan pensil warna masing-masing karena kegiatan hari ini adalah mewarnai sebuah gambar bunga. Guru memberikan arahan sederhana dengan mengizinkan siswa untuk mewarnai Bunga sesuai dengan imajinasi mereka. Setelah menyelesaikan tugas, siswa diminta membereskan alat tulis dan pensil warna mereka masing-masing ke dalam tas.

Pada jam istirahat, siswa menikmati bekal makanan mereka dengan di dampingin oleh guru. Seusai istirahat, guru mengajak siswa untuk berinteraksi agar siswa aktif di dalam kelas, kemudian siswa

<p>membaca doa setelah belajar. Siswa merapihkan tempat duduk dan mengambil sampah di sekitar meja, kemudian pulang kerumah masing-masing.</p>	
--	--

Lampiran 3

1. Catatan lapangan (FIELD NOTE) 3
2. Tema observasi : Kegiatan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Lokasi observasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
4. Hari/Tanggal : Rabu, 8 Juni 2022
5. Waktu : 07.15 – 10.15 WIB
6. Observer : Peneliti
7. Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan siswa di sekolah dalam satu hari dan mengamati penerapan pendidikan karakter anak dalam keseharian.
8. Catatan :

Deskripsi	Refleksi
Pada hari ini, Rabu 8 Juni 2022 saya datang ke TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang untuk kembali melakukan observasi. Hari ini seperti biasa siswa datang dan disambut oleh dewan guru di depan kelas. Ketua kelas mengajak teman-temannya untuk berbaris sebelum masuk keruang kelas. Di dalam kelas, siswa maju satu persatu di	Pada kegiatan bermain menggunakan balok, siswa harusnya diberi keleluasaan agar dapat berimajinasi dan berekspresi menggunakan balok untuk menerapkan pendidikan karakter yang tepat dengan kegiatan tersebut.

hadapan guru (ada 2 orang guru pengajar) untuk membaca iqra' sebanyak 1 lembar atau 2 halaman.

Hal ini dilakukan karena TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang membantu siswa mereka dalam mengenal huruf hijaiyyah dan bacaannya.

Pada jam istirahat, siswa menikmati bekal makanan masing-masing.

Mereka makan sendiri dan bahkan ada yang bertukar makanan dengan teman sebelahnya. Kegiatan ini tetap diawasi oleh guru kelas.

Setelah istirahat, siswa bermain balok dan puzzle di dalam kelas.

Hal ini ditujukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dan mengasah kemampuan motorik dan nilai pendidikan karakter dari masing-masing anak.

Selesai bermain, siswa diminta membersihkan dan membereskan

alat permainan mereka masing-masing di kotak yang sudah disediakan. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mandiri dan dapat belajar arti sebuah tanggung jawab. Setelah jam pelajaran berakhir, seluruh siswa membaca doa dan keluar kelas satu persatu dengan tertib.

Lampiran 4

1. Catatan lapangan (FIELD NOTE) 4
2. Tema observasi : Kegiatan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Lokasi observasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang
4. Hari/Tanggal : Jumat, 10 Juni 2022
5. Waktu : 07.15 – 10.15 WIB
6. Observer : Peneliti
7. Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan siswa di sekolah dalam satu hari dan mengamati penerapan pendidikan karakter anak dalam keseharian.
8. Catatan :

Deskripsi	Refleksi
Pada hari ini, Jumat 10 Juni 2022 saya kembali datang ke sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kepahiang. Hari ini seluruh siswa dan dewan guru akan mengadakan senam pagi. Senam dipimpin oleh salah satu dewan guru dan diikuti oleh seluruh siswa dan guru lainnya serta diiringi dengan music khas olahraga.	Pada kegiatan menghafal surah pendek bersama-sama, ada baiknya siswa dikelompokkan menurut kemampuan baca dan hafalannya. Karena ada beberapa siswa yang sudah hafal, tetapi siswa lainnya belum. Dan hal ini terlalu banyak memakan waktu sehingga siswa menjadi bosan.

Sebelum olahraga dilakukan, siswa melakukan pemanasan ringan dengan cara berlari kecil mengelilingi lapangan, menggerakkan badan ke kanan dan ke kiri, serta meluruskan barisan.

Senam pagi menghabiskan waktu kurang lebih 30 menit setelah pendinginan. Siswa kemudian diberi waktu beberapa menit untuk beristirahat dan minum.

Setelah masuk ke kelas, pada hari ini siswa menghafal beberapa surah pendek bersama dengan guru kelas.

Kegiatan ini memakan waktu kurang lebih beberapa menit.

Setelah pelajaran usai, siswa membereskan meja dan kursi masing-masing, membaca doa setelah belajar, bersalaman dengan guru, kemudian pulang kerumah masing-masing.







