

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0 sampai dengan 6 tahun yang mana pada masa ini adalah masa yang paling penting dan mendasar untuk semua perkembangannya. Sehingga pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau *golden age* karena pada masa ini semua aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat dan masa ini pula yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

Para ahli pendidikan sepakat bahwa masa keemasan atau *golden age* ini hanya berlangsung sekali sepanjang kehidupan. Hal ini menyatakan bahwa betapa sangat disayangkannya keluarga, masyarakat, dan bangsa jika masa keemasan pada anak dilewatkan dengan begitu saja tanpa adanya penanganan yang tepat dalam aspek perkembangannya. Perkembangan aspek pada anak bisa melalui pemberian stimulus pada semua aspek perkembangannya untuk membantu berkembang aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek fisik melalui berbagai kegiatan seperti bermain sambil belajar ataupun belajar sambil bermain.¹

Namun ketika pemberian stimulus kepada aspek-aspek perkembangan anak, hanya beberapa aspek yang paling utama diberikan stimulus sehingga ada

¹Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 32-38.

beberapa aspek perkembangannya yang tidak terpenuhi secara optimal. Bahkan pada pemberian stimulus pada aspek nilai agama dan moral sangat jarang orang tua dan para pendidik hanya mengenalkan kepada anak secara garis besarnya saja, mereka hanya mengenalkan akan ibadah dan rasa sabar. Akan tetapi mereka tidak memperhatikan akan hal-hal kecil seperti karakter anak dalam berinteraksi secara baik terhadap orang lain.

Karakter merupakan tingkah laku seseorang yang sangat populer dan nilai yang alami di dalam masyarakat. Karakter baik yang dimaksudkan adalah suatu sikap atau tingkah laku individu yang menghormati serta ramah terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya menggunakan bahasa yang baik. Karakter yang baik dimaksud dalam berinteraksi kepada orang lain di sini seperti mengucapkan kata “Tolong” ketika mau meminta bantuan, mengucapkan kata “Terima Kasih” ketika diberi bantuan, mengucapkan kata “Minta Maaf” ketika melakukan kesalahan dan mengucapkan kata “Permisi” ketika mau lewat di depan orang lain. Kebudayaan akan berbahasa yang baik dan sopan sekarang sudah tidak terlalu anak gunakan dalam kehidupannya. Sehingga tidak jarang kebanyakan anak sekarang banyak yang berbicara ataupun meminta bantuan tanpa sopan santunnya kepada orang lain. Sifat berbahasa yang baik dan sopan ini jika tidak dikenalkan sejak dini maka anak itu akan terbiasa hingga dewasanya kelak. Bahkan menjadikan anak itu memiliki kepribadian tidak tahu diri dan egois akan lingkungan disekitarnya.

Keberhasilan akan mengenalkan karakter yang baik kepada anak ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dikatakan demikian karena

pengenalan akan karakter yang baik tidak dapat berdiri sendiri dan akan adanya hubungan kait mengait dengan yang lainnya. Hubungan kait mengait karakter yang baik ini yang mana di dalam keluarga akan terlihat ketika anak berinteraksi di masyarakat dan mengait pula pada pendidikannya di sekolah.² Dengan begitu sudah sangat jelas bahwa salah satu yang mempengaruhi perkembangan karakter pada anak adalah proses bimbingan orang tua dan lingkungan disekitarnya maupun lingkungan sekolahnya terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari yang mana sesuai dengan anjuran nabi dalam Al-Qur'an Surat Al-Ahzab 21 .

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ
كَثِيرًا

Ayat di atas menunjukkan ada pada diri rasulullah teladan yang baik untukmu yang menganjurkan kita untuuk meniru semua ucapan, perbuatannya. Sehingga dari pengamatan peneliti atas masalah kurangnya pengenalan karakter kepada anak pada masa sekarang oleh orang tua maupun tenaga pendidik, maka peneliti tertarik ingin meneliti permasalahan ini di suatu lembaga PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Bunda dikarenakan lembaga itu memiliki

²Lilliek Suryani, "Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok". *e-jurnalmitrapendidikan.com*, Vol. 1 No. 1 Maret, 2017, h. 112.

branding tentang pengenalan karakter dan disana juga menggunakan sentra balok dalam pembelajarannya sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi pada penelitian ini. Namun di karenakan keadaan sekarang lagi masa pandemi covid-19 sehingga pada pembelajaran dilakukan secara terbatas dan tidak seperti biasanya yang mana pembelajaran dilakukan secara online di rumah masing-masing.

Dengan pemaparan ini maka penulis ingin meningkatkan pemahaman para pendidik akan pentingnya karakter yang baik pada anak, sehingga dengan ini peneliti ingin memfokuskan bagaimana pendidik mengoptimalkan pengenalan akan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi pada anak melalui bermain konstruktif, selain itu penulis juga ingin memfokuskan bagaimana cara pendidik dalam mengevaluasi anak akan pengenalan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami pembahasan-pembahasan yang ada di dalam peneitian ini agar kalimatnya mudah di pahami.

1. Impelementasi

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata impelementasi adalah suatu pelaksanaan atau penerapan. Impelementasi juga dapat diartikan melaksanakan atau menerapkan sesuatu.³

³Indrawan Ws, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jombang: Lintas Media), h. 231.

Menurut Nurdin Implementasi adalah muara dalam suatu aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, namun suatu kegiatan yang di dalamnya ada rancangan agar aktivitas itu berjalan sesuai dengan tujuan yang dirancang. Sehingga dapat disimpulkan kata implementasi adalah suatu kegiatan terencana dengan sungguh-sungguh untuk mencapai suatu tujuan dari kegiatan tersebut.⁴

Implementasi dalam penelitian ini adalah penerapan bermain konstruktif yang dilakukan oleh pendidik dan kepala sekolah di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu di kelompok A untuk mengenalkan karakter sehingga memberikan pengetahuan kepada anak dengan cara bermain sambil mereka belajar.

2. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah permainan yang mana alatnya dapat dibongkar pasang atau dapat disatukan kembali. Contoh alat main konstruktif ini seperti balok, pasir, tanah liat, dan lego.⁵ Adapun yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah permainan balok yang terbuat dari kayu dan plastik yang dimainkan oleh anak kelompok A di sentra balok.

3. Karakter

Karakter merupakan suatu watak atau sifat pada diri seseorang yang mana mempengaruhi terhadap perilaku, pikiran, budi pekerti, dan tabiat pada diri seseorang. Sehingga dengan ini karakter yang ingin diteliti adalah tentang

⁴Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.70.

⁵Tadkiroatun Musfiroh & Sri Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), h. 3.8.

bagaimana anak berperilaku kepada teman-temannya menggunakan budi pekerti, pikiran yang baik. Seperti mengucapkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi kepada temannya pada saat berinteraksi.

4. AUD

AUD merupakan singkatan dari Anak Usia Dini, yang mana AUD adalah anak yang berusia dari 0-6 tahun. Adapun anak yang diteliti adalah anak kelompok A di PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin Tengah yang terdiri dari 2 kelas yang didalamnya terdapat 16 anak disetiap kelas.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara guru mendesain pembelajaran dalam mengenalkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi pada anak melalui permainan konstruktif?
2. Bagaimana cara guru mengimplementasikan permainan konstruktif untuk mengenalkan karakter kepada anak?
3. Bagaimana cara pendidik mengevaluasi anak dalam mengenalkan karakter pada anak menggunakan metode konstruktif?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana guru mendesain pembelajaran dalam mengenalkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi pada anak.
2. Untuk mengetahui cara guru mengimplementasikan permainan konstruktif untuk mengenalkan karakter pada anak.
3. Untuk mengetahui bagaimana seorang guru mengevaluasi anak dalam mengenalkan karakter melalui bermain konstruktif pada anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kegiatan dalam mengembangkan pengenalan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi kepada melalui kegiatan bermain konstruktif.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, guru, anak, dan peneliti.

a. Bagi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Pada penelitian ini memberikan manfaat pada Universitas Islam Negeri Antasari terutama untuk menambah kepastakaan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta kepastakaan Universitas Islam Negeri Antasari agar menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Guru

Pada penelitian ini memberikan manfaat pada guru yaitu sebagai gambaran tentang model pengembangan dalam mengenalkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi pada anak didiknya.

c. Bagi Anak

Pada penelitian ini memberikan manfaat pada anak untuk meningkatkan pemahamannya dalam mengenal kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi.

d. Bagi Penelitian

Pada penelitian ini memberikan manfaat pada peneliti yaitu untuk menambah pengalaman dan juga wawasan untuk meningkatkan pemahaman dalam mengenalkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan permisi pada anak usia dini.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun yang melatar belakangi peneliti dalam memilih judul ini yaitu:

1. Karena banyaknya anak yang kurang memiliki karakter yang baik dalam berinteraksi kepada sesama maupun kepada orang yang lebih tua. Sehingga dengan permasalahan ini menjadi suatu hal yang menarik bagi peneliti dalam mengangkat permasalahan pada anak.
2. Karena keingintahuan peneliti dalam mengetahui bagaimana seorang guru dalam mengenalkan kata tolong, maaf, terima kasih, dan permisi pada anak agar anak didik mereka memiliki karakter yang baik melalui bermain konstruktif.

3. Karena pada anak PAUD untuk menerapkan suatu pengetahuan pada anak salah satunya dengan cara bermain sambil belajar maka implementasi permainan konstruktif saya pilih untuk mengenalkan karakter pada anak, serta bermain konstruktif banyak memiliki kelebihan dalam mengenalkan suatu pengetahuan.
4. Karena pada PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin Tengah ini merupakan tk yang brandingnya pendidikan karakter sehingga mereka menerapkan pendidikan karakter kepada anak didiknya di sana dan dapat memberikan suatu informasi akan penelitian ini.

G. Penelitian Terdahulu

1. Lusi Vifi Septiani, “Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Pembentukan Karakter Di Taman Kanak-Kanak Bakti II Arrusydah Kedamaian Bandar Lampung”. Penelitian pada skripsi ini menganalisis dan membahas tentang bagaimana proses dari implementasi metode pembiasaan dalam pembentukan karakter anak usia dini, yang mana pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif.

Dalam penelitiannya membahas tentang terbiasanya anak mengucapkan salam dan menjawab salam, berbicara yang baik dengan sesama teman dan orang dewasa, berpakaian rapih di sekolah, dan meminta izin atas apa yang diinginkannya dengan metode pembiasaan dalam pembentukan karakternya. Sedangkan pada penelitian penulis membahas

tentang karakter yang dimaksud adalah mengenalkan anak kata tolong, terima kasih, maaf dan permisi melalui metode konstruktif.

2. Ida Royani, “Implementasi Pendidikan Karakter di KB-TK Islam Al-Azhar 28 Solo Baru Baki Sukoharjo”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter secara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang mana membahas tentang kedisiplinan, tanggung jawab, dan mandiri. Pada penelitiannya membahas akan anak dibiasakan masuk kelas mengucapkan salam, bertutur kata sopan, membuang sampah pada tempatnya, cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan. Sedangkan pada penelitian penulis membahas akan kata karakter pada anak.
3. Ferlin Merdiana, “Impelementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial* Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu”. Pada penelitian skripsi ini penulis membahas bahwa dengan bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan visual pada anak menggunakan bermain geometrid an proyek dekorasi pada aspek warna dan bentuk. Namun pada penelitian penulis juga membahas bermain konstruktif untuk mengenalkan karakter kepada anak.

H. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dikemukakan dengan sistematika penulisan agar mempermudah para pembaca dalam memahami gambaran yang secara umum dalam penelitian ini. Adapun gambaran dari laporan ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisikan suatu permasalahan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, dan signifikansi penulisan.

BAB II Landasan Teori, membahas masalah yang berhubungan dengan judul secara teori, yang mana membahas tentang pengertian anak usia dini, pengertian implementasi, pengertian guru, dan pengertian bermain konstruktif.

BAB III Metode Penelitian, yang membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, dan teknik pengumpulan data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang mana membahas tentang laporan hasil penelitian, dalam bab ini berisikan pembahasan tentang gambaran umum subjek penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup, yang mana pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari peneliti atau penulis.