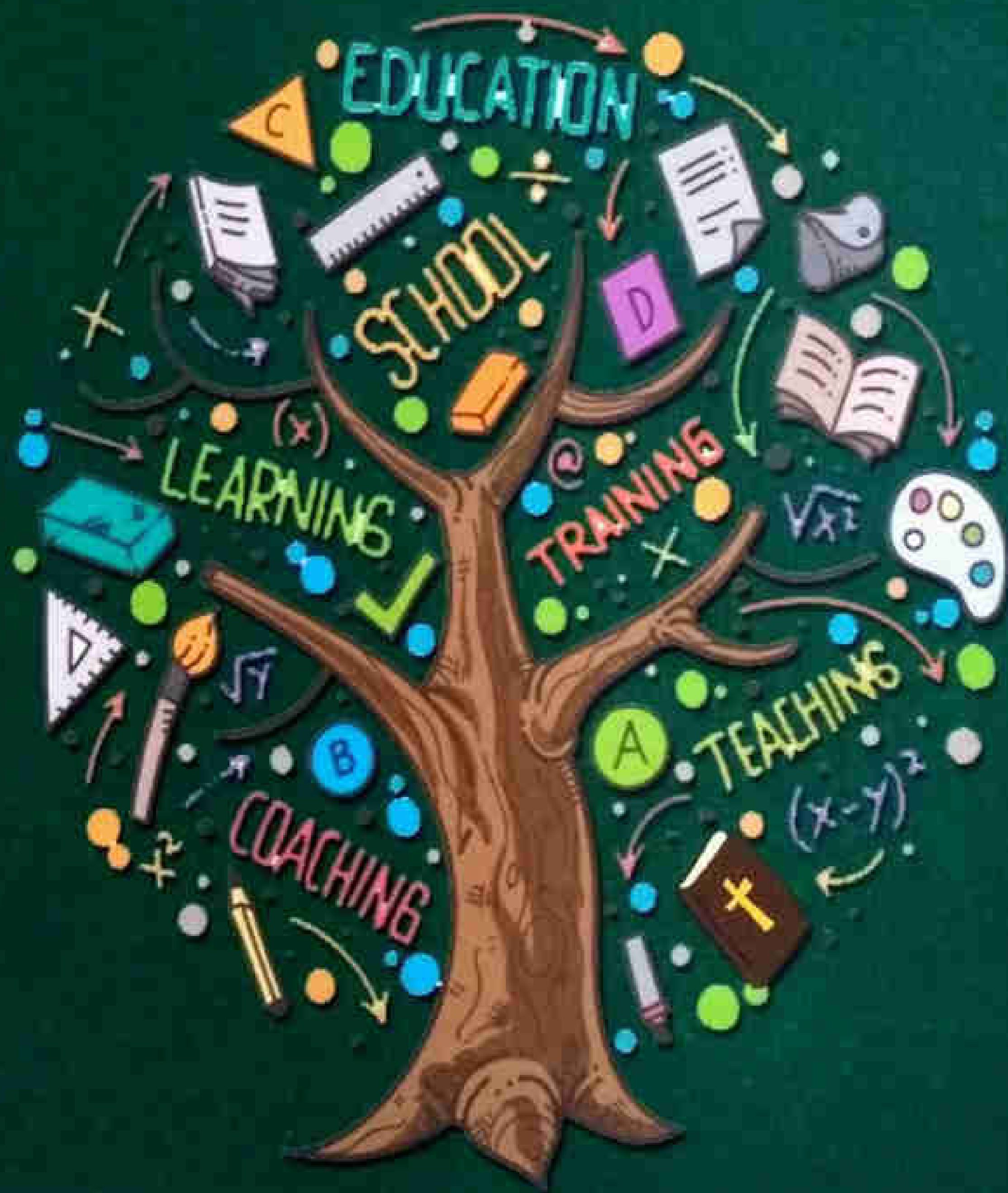




PROSIDING SEMINAR NASIONAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
TAHUN 2019

*Pertautan Sains dan Budaya serta Implikasinya
terhadap pendidikan Agama*



Fakultas Ilmu
Pendidikan Kristen
IAKN Ambon

Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan
Kristen: Pertautan Sains dan Budaya serta Implikasinya
terhadap Pendidikan Agama

Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan
Kristen: Pertautan Sains dan Budaya serta Implikasinya
terhadap Pendidikan Agama

Auditorium IAKN Ambon, 17 Oktober 2019



Fakultas Ilmu
Pendidikan Kristen
IAKN Ambon

**Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen:
Pertautan Sains dan Budaya serta Implikasinya terhadap Pendidikan Agama**

Auditorium IAKN Ambon, 17 Oktober 2019

Diterbitkan oleh IAKN Press
Copyright © 2021 IAKN Press

*Dilarang mengutip dan memperbanyak tanpa izin tertulis dari penerbit,
sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun, baik cetak, photoprint, microfilm, dan sebagainya.*

Penyunting: Victor Delvy Tutupary
Penyelaras Bahasa: Marlin Ch. Laimeheriwa
Pemindai Aksara: Flavius F. Andries
Penata Letak: Denissa Alfiany Luhulima

ISBN: 978-623-94539-1-6
Cetakan I: Januari 2021

Panitia Pelaksana Seminar:

Penanggung Jawab : Dr. A. Siahaya, M.Th.
Ketua : Dr. F. F. Andries, M.A.
Sekretaris : Dr. P. Ch. Lumamuly, M.Th.
Bendahara : A. Sapteno
Anggota : Dr. N. L. Sahertian, M.Th.
F. Maatuku, M.Pd.
M. E. Touisuta, M.Pd.
J. Purba, M.Pd.K.
Armando V. Makaruku, M.Si.

Steering Committee:

1. Dr. A. Ch. Kakiay, M.Si.
2. Dr. Y. Z. Rumahuru
3. Dr. Ch. D. W. Sahertian, M.Pd.

Reviewer:

1. Dr. E. Anakotta, M.Si.
2. Dr. L. S. Joseph, M.Th.
3. Dr. S. L. Souisa, M.Th.

IAKN PRESS

Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Jalan Dolog Halong Atas-Kota Ambon
HP/WhatsApp: 081314494128
Email: iaknpres@gmail.com

KATA PENGANTAR

KEGIATAN SEMINAR NASIONAL FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
17 OKTOBER TAHUN 2019

Yang saya hormati:

- Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon beserta para wakil dekan, Kabak, Kaprodi, Kasubak, para Dosen dan Mahasiswa.
- Para Pasilitator Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon, dan secara khusus saya ingin menyampaikan selamat datang di Kota Ambon kepada kedua Narasumber kita dari Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Negeri Makasar, masing-masing:
- Undangan dan peserta seminar yang berbahagia

Selaku umat percaya, kita patut bersyukur karena rahmat Allah bagi kita sehingga sekalipun dalam keadaan Kota Ambon yang sedang dilanda gempa, yang mengkhawatirkan dan menakutkan banyak orang tetapi faktanya semua kita tampak sehat, baik adanya, dan kegiatan seminar ini pun dapat di laksanakan.

Ibu, bapak, saudara/i peserta semianr yang saya banggakan, Seminar ini memiliki posisi strategis karena menurut hemat saya saat ini tidak dapat disangkal bahwa setiap orang dalam kategori usia, pendidikan, pekerjaan, dan status lainnya, tidak dapat mengabaikan peran sains sebagai produk budaya itu sendiri yang sangat memengaruhi kehidupan manusia. Realitas seperti disebut sudah sepatutnya direspon secara cepat oleh lembaga pendidikan, termasuk pendidikan keagamaan untuk menyiapkan genaerasi baru di era digital dengan perubahan *landscape* sosial masyarakatnya saat ini.

Dalam kaitan ini, tema yang dipilih oleh FIPK IAKN Ambon untuk seminar ini kiranya dapat diperluas tidak hanya terkait pendidikan agama, tetapi seluruh proses pendidikan yang sedang terjadi di IAKN Ambon saat ini dan dikaitkan pula dengan kebutuhan pendidikan kaum muda atau generasi milenial di era digital sekarang ini.

Seminar ini kiranya membantu kita selaku penyelenggara pendidikan untuk terus mempertanyakan seperti apa visi dan kurikulum pendidikan pada setiap program studi (prodi) menjawab kebutuhan akademik dan profesional di era ini. Bagaimana pula bidang keilmuan masing-masing prodi seperti PAK atau Musik atau Teologi dan lain sebagainya yang ada di IAKN Ambon dapat dikemas menjadi sesuatu yang menarik dan memenuhi selera setiap generasi,

serta menjawab kebutuhan nyata pengguna lulusan atau masyarakat? Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi kita, yang patut dijawab dalam seluruh proses pendidikan dan pembelajaran yang terjadi di IAKN Ambon saat ini.

Atas nama rektor saya menyampaikan selamat kepada FIPK, panitia dan semua unsur yang telah terlibat untuk penyelenggaraan kegiatan ini. Kiranya Tuhan Yang Maha Kuasa berkenan memberkati dalam seluruh tugas dan kerja setiap orang. Sekian dan terima kasih.

a. n. Rektor IAKN Ambon
Wakil Rektor 1

Yance Z. Rumahuru

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
Budaya Lokal versus Budaya Global: Dinamika Kultur dan Implikasinya bagi Pendidikan di Indonesia <i>Siti Irene Astuti Dwiningrum</i>	1
Mendidik Anak dalam Perspektif Jacques Derrida <i>Amos Lekiwona.....</i>	25
Perilaku Prososial Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAK <i>Andris Noya, Ira Ririhena</i>	42
Tinjauan Kritis terhadap Sistem Pendidikan di Indonesia dengan Menggunakan Paradigma Kritis Paulo Freire <i>Thobias Rahalu.....</i>	57
Membaca Integrasi Sains dan Agama: Dasar Kritis Keilmuan dalam Ilmu Pendidikan <i>Elka Anakotta.....</i>	71
Ragam Respon Masyarakat Pasca Gempa di Kota Ambon, Provinsi Maluku <i>Yamres Pakniany.....</i>	80
Optimalisasi Pendidikan Karakter untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa <i>Agusthina Siahaya</i>	91
Literasi Digital <i>Rusmayadi.....</i>	119
Plagiarisme di Dunia Pendidikan <i>Meike E. Toisuta</i>	129
Model Alat Pembelajaran Edukatif Berbasis Karakter bagi Anak Usia Dini <i>Mercy Florence Halamury</i>	138

MODEL ALAT PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI

Mercy Florence Halamury

Abstrak

Pada masa usia dini, anak akan lebih banyak menyerap dan menangkap pengetahuan-pengetahuan melalui bermain. Di lain sisi pembentukan karakter melalui permainan juga penting bagi anak usia dini. Oleh karena itu diharapkan permainan yang disuguhkan dalam proses belajar anak harus bernilai edukasi, yang bernuara pada penanaman nilai karakter bagi anak. Dalam realitasnya fenomena yang dicermati melalui lingkungan belajar anak usia dini di konteks kekinian, terdeteksi masih sebgaiian besar guru PAUD melakukan proses pembelajaran tidak dengan alat permainan edukatif, sehingga muatan edukasi dari setiap permainan yang diharapkan muncul dalam bentuk karakter-karakter yang baik sebagai aktualisasi dari setiap tahapan yang dilewati anak dalam bermain tidak nampak. Dengan menggunakan metode kualitatif evaluatif untuk meneliti lebih spesifik masalah ini, maka oleh penulis disikapi dengan merancang sebuah model hipotetik APE berbasis karakter yang dapat dijadikan rujukan untuk menerapkan pembelajaran bagi anak usia dini. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya suatu rancangan yang mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran dengan APE berbasis karakter bagi anak usia dini.

Kata kunci : Model, Permainan Edukatif, Karakter, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah sosok Individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Usia Dini pada anak sering disebut sebagai Usia Emas (*Golden Age*). Masa Dini merupakan *masa kritis* dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna pada masa berikutnya dan apabila pada masa kritis ini anak tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.¹Oleh karena itu Proses Pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pada pendidikan anak usia dini, Permainan atau bermain adalah kata kunci dari proses pembelajaran. Bermain sebagai media sekaligus substansi pendidikan itu sendiri.

¹Wiwien Dinar pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, PT Indeks Jakarta 2008, hal 56

Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan melalui bermain yang melibatkan seluruh indera anak. Bruner & Donalson menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain.

Alat permainan yang baik adalah alat permainan yang diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, multi fungsi, menarik, berukuran besar dan awet, tidak membahayakan, disesuaikan dengan kebutuhan, desain mudah dan sederhana, serta bahan-bahan yang digunakan murah dan mudah diperoleh.

Memilih permainan untuk anak usia dini adalah tugas dari seorang guru PAUD. Seorang guru PAUD harus teliti dan selektif dalam menentukan alat permainan bagi anak. Karena kalau tidak teliti dan salah memilih, bukannya mendidik, tetapi justru memanjakan dan membahayakan.

Pada masa usia dini, anak akan lebih banyak menyerap dan menangkap pengetahuan-pengetahuan melalui bermain, alangkah baiknya permainan yang disuguhkan dalam proses belajar anak disertai dengan penanaman nilai-nilai karakter dalam diri anak karena, usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter. Pendidikan karakter pada masa usia dini adalah upaya meletakkan pondasi karakter². Pendidikan karakter bagi anak usia dini dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang berperilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari³. Selanjutnya Kurniawan dalam bukunya mengatakan, karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviour*), motivasi

² Damayanti, Deni. Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta : Akasara, 2014. Hal 19s

³ Fadilah, M. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta, 2013 , hal 44

(motivations), dan ketrampilan (skills)⁴. Karakter pada anak terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam menanggapi keadaan, dan kata-kata yang diucapkan kepada orang lain. Kebiasaan anak akan terbentuk apabila tindakan yang dilakukan setiap hari dan berulang kali, awalnya tindakan itu dilakukan dengan paksaan akan tetapi begitu sering dilakukan akan menjadi terbiasa. Anak akan selalu memiliki kebiasaan yang baik apabila orang tua memberikan contoh yang baik, sehingga dapat membangun karakter anak menjadi pribadi yang baik, tanggung jawab, dan selalu berkata sopan.

Persoalan yang kemudian muncul pada sekian banyak Lembaga PAUD di Indonesia, adalah umumnya para guru di PAUD dalam melakukan proses pembelajaran sering mengabaikan nilai karakter kepada anak. Alat permainan yang disediakan dari sisi konstruk dan tampilannya cukup menarik namun dari sisi jumlah sangat terbatas. Menurut beberapa guru yang diwawancarai, ternyata rata-rata berpendapat bahwa kurangnya alat permainan bagi anak usia dini dilatar belakangi oleh faktor biaya dan faktor guru yang kurang kreatif karena tidak pernah diikuti sertakan dalam pelatihan-pelatihan alat peraga bagi anak usia dini, sehingga mereka terbatas pemahaman bahwa tanpa biaya yang banyak pun alat permainan dapat di kembangkan melalui bahan bekas dan bahan-bahan yang bersumber dari alam.

Terbatasnya alat permainan turut mempengaruhi proses pembelajaran, yang mana anak-anak dibiarkan guru bermain sendiri dan memilih permainan sesuka hatinya selama pijakan bermain. Kesempatan yang diberikan guru kepada anak-anak ini sebenarnya bukanlah solusi atau strategi dalam pembelajaran. Implikasi negatif dari keterbatasan APE ini adalah adalah anak-anak harus saling berebutan, saling mengganggu satu dengan yang lain, berteriak dengan suara keras, saling mendorong dan berebutan permainan yang terbatas, keluar masuk ruangan belajar sesuka hatinya, tidak selalu menghiraukan guru yang menegur atau memberi arahan kepada mereka. Dampak lain yang terlihat dari adanya keterbatasan ada anak yang hanya pasif dan tidak ekspresif.

Fenomena yang nampak dari perilaku anak-anak ini sebenarnya jika dibiarkan terus menerus akan cenderung mengarah pada sikap ketidak disiplin, ketidak sopanan, tidak

⁴ Kurniawan, Syamsul. Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta, 2013, hal 29

bersahabat, tidak saling menghrgai, Tidak bertanggung jawab dan karakter lainnya yang tidak diinginkan. Kekakuan belajar yang seperti ini perlu direkonstruksi dengan melakukan berbagai pengembangan pada komponen-komponen pembelajaran yang saling terkait. Oleh guru pengembangan dapat dilakukan melalui kurikulum media, metode dan alat pendukung pembelajaran lainnya.

Dengan mencermati realitas konteks pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini yang banyak mengabaikan proses perkembangan kognitif dan karakter anak, maka tulisan ini akan membahas tentang salah satu model pengembangan yang diarahkan pada pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Karakter bagi anak usia dini.

Karakter yang diharapkan dapat tumbuh melalui proses belajar dan bermain dengan menggunakan APE bagi anak usia dini dalam tulisan ini adalah, karakter disiplin (*dicipline*); anak usia dini harus diajarkan tentang pentingnya disiplin bagi kehidupan. Mereka diajarkan melalui permainan untuk mampu mendisiplinkan dirinya sendiri, dengan menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan mulai dari kelompok yang paling terkecil sampai disebut disiplin. Karakter Tanggung jawab ; Anak usia dini diajarkan melalui permainan agar memiliki sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, didengar dan melakukan apa yang dipercayakan kepadanya. Karakter Bersahabat/ komunikatif (*friendly*); melalui karakter ini anak usia dini diajarkan melalui permainan untuk dapat memperlihatkan tindakan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Brady mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Dengan demikian, model

pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas pembelajaran⁵.

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Huitt mengemukakan bahwa model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan karakteristik siswa. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi⁶. Hal penting harus selalu diingat bahwa tidak ada satu strategi atau model pembelajaran yang paling ampuh untuk segala situasi. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang komprehensif serta mampu mengambil keputusan yang rasional kapan waktu yang tepat untuk menerapkan salah satu atau beberapa strategi secara efektif⁷.

BERMAIN DAN ALAT PERMAINAN BAGI ANAK USIA DINI

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya⁸. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "pendidikan anak usia dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar"⁹. Selanjutnya pada

⁵ Brady, Laurie. 1985. *Models and Methods of Teaching*. Australia: Prentice-Hall of Australia Pty Ltd.

⁶ Huitt, W. 2003. *Classroom Instruction. Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: Valdosta State University. Tersedia Online: <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/col/instruct/instruct.html>.

⁷ Killen, Roy. 1998. *Effective Teaching Strategies-Lesson from Research and Practice*. Second Edition. Australia: Social Science Press.

⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Permata Puri Media, Jakarta. 2011 Hal 6.

⁹ Depdiknas, 2003. Undang-undang RI NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut¹⁰.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang di peroleh dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberika kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak.

Usia lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta membentuk anak Indonesia yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan di masa dewasanya¹¹.

Berkaitan dengan Pendidikan anak usia dini terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini, antara lain masa peka, masa egosentris, masa

¹⁰ Depdiknas. 2004. Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. Hal 4

¹¹ Mursid, Manajemen Lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD), AKFI Media, Semarang 2010, hal 2-3

meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi, dan masa perkembangan. Untuk itu orang tua dan orang dewasa lainnya perlu :

(1) memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka atau menumbuhkan kembangkan potensi yang sudah memasuki masa peka; (2) memahami bahwa anak masih berada pada masa egosentris dan orang tua dapat memberi pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik; (3) pada masa ini, proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya semakin meningkat. Pada saat ini orang tua harusnya menjadi panutan bagi anak dalam berperilaku; (4) masa berkelompok, untuk itu biarkan anak bermain di luar rumah bersama-sama temannya; (5) memahami pentingnya eksplorasi bagi anak dan biarkan anak melakukan trial and error; (6) disarankan untuk tidak terlalu sering memarahi anak karena bagaimanapun juga ini merupakan masa yang dilalui oleh setiap anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa yang paling menentukan terhadap perkembangan selanjutnya. Pada masa ini, anak mengalami beberapa fase, salah satunya adalah bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia dini bukan semata-mata tanpa arti. Mereka bermain dalam rangka belajar. Karena dengan bermain, anak akan mengeksplor dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya untuk membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge*) kemudian menjadi sebuah pengetahuan yang relatif tetap pada dirinya¹².

Kenyataan yang ada di lapangan mengindikasikan bahwa kreativitas guru dalam mendesain permainan edukatif masih rendah, kebanyakan mereka memandang lebih baik membeli APE karena lebih praktis daripada harus repot-repot membuatnya. Hal tersebut diperkuat kembali dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah AS dan Universitas Hannover Jerman pada 1987 terhadap anak-anak berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia yang terendah diantara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya mulai dari Filipina, AS, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu dan Indonesia. Melalui alasan tersebut maka guru, orang tua maupun lembaga pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini memiliki kewajiban

¹² Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2016, hal 10

untuk menyediakan sarana bermain dan alat permainan edukatif yang bermanfaat dan sesuai dengan perkembangan anak.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda, disekitarnya, dilakukan dengan gembira, atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indera dan seluruh anggota tubuh lainnya. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu ma perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.

Menurut Mayke Sugianto alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan¹³. Sementara itu Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak¹⁴.

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif¹⁵.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen,

¹³ Ibid Mursid, hal 44

¹⁴ Depdiknas(2003). Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudathul Athfal , Jakarta : Depdiknas

¹⁵ Adams,D.M. Simulation Games; An Approach to Learning . Ohio;Jones Publishing Company, 1975

konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Melalui alat yang digunakan sebagai sarana bermain, sehingga anak diharapkan mampu mengembangkan fungsi intelegensinya, emosi dan spiritual sehingga muncul kecerdasan yang melejit.

PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: character) berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yaitu *charassein* yang berarti "to engrave"¹⁶. Kata "to engrave" bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan¹⁷. Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata "karakter" diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain dan watak. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. dengan demikian, karakter merupakan watak dan sifat-sifat seseorang yang menjadi dasar untuk membedakan seseorang dari yang lainnya.

Secara terminologis, makna karakter dikemukakan oleh Thomas Lickona yang mendefinisikan karakter sebagai "A reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way". Selanjutnya, Lickona menambahkan, "Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior"¹⁸. Karakter mulia (*good character*), dalam pandangan Lickona, meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*).

Pembangunan karakter dilakukan dengan pendekatan sistematis dan integratif dengan melibatkan seluruh komponen bangsa. Pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan

¹⁶ Ryan K & K Bohlin 1999. Values, views, or virtues? [http:// www. edweek.org/ ew/1999/25 Ryan.h18](http://www.edweek.org/ew/1999/25_Ryan.h18).

¹⁷ Echols, M. John & Shadily, H. 1995. *Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian*, hal 214

¹⁸ Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respec and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Batambooks

budaya bangsa adalah pancasila, sehingga pendidikan karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai pancasila. Dengan kata lain, mendidik karakter bangsa adalah mengembangkan nilai-nilai pancasila pada diri¹⁹. Karakter mengacu pada kebiasaan berfikir, berperasaan, bersikap, berbuat yang memberi bentuk tekstur dan motivasi kehidupan seseorang., berkaitan erat dengan pola tingkah laku, dan kecenderungan pribadi seseorang untuk berbuat sesuatu yang baik (Syukri Fatahudin).

Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang berada dalam kurikulum dan semua mata pelajaran yang terintegrasi dalam tematik. Oleh karena itu guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan karakter ke dalam kurikulum, silabus dan RPP.

Menurut Thomas Lickona dalam Listyarti²⁰, Pendidikan karakter adalah perihal menjadi sekolah karakter, dimana sekolah adalah tempat terbaik untuk menanamkan karakter. Adapun proses pendidikan karakter itu sendiri didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Menurut Listyarti, pendidikan karakter merupakan upaya pembimbingan perilaku siswa agar mengetahui, mencintai, dan melakukan kebaikan. Fokusnya pada tujuan-tujuan etika melalui proses pendalaman apresiasi dan pembiasaan. Secara teoritis, karakter seseorang dapat diamati dari tiga aspek, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan (*doing the good*). Pendidikan karakter sesungguhnya bukan sekedar mendidik benar dan salah tetapi mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga siswa dapat memahami, merasakan dan mau berperilaku baik sehingga terbentuklah tabiat yang baik.

Implementasi pendidikan karakter di sekolah dalam rangka penanaman nilai kehidupan dalam kegiatan pembelajaran idealnya memuat 18 (delapan belas) nilai karakter kebangsaan. 18 nilai karakter yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran, yaitu karakter Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerjakeras,

¹⁹ Mahmuddin 2013. *Hakikat Pendidikan Karakter Di Sekolah*: Pusat Kurikulum

²⁰ Listyarti, Retno. *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Penerbit Erlangga, 2012

Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat kebangsaan, Cinta tanah air, menghargai prestasi, Bersahabat/ komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial dan Tanggung Jawab²¹. Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran pada semua mata pelajaran.

Lembaga Pendidikan anak Usia Dini sebagai Lingkungan pendidikan yang meletakkan fondasi bagi anak, menjadi awal penanaman nilai karakter setelah Keluarga sebagai lingkungan informal. Mengapa penting, pendidikan karakter ditanamkan pada usia dini? Anak pada usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental. Pada masa usia dini, anak akan lebih banyak menyerap dan menangkap pengetahuan-pengetahuan yang diberikan kepadanya, dan adalah baik jika disertai dengan penanaman nilai-nilai karakter dalam diri anak. Pendidikan karakter bagi anak usia dini dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Guru memiliki peran penting untuk untuk menanamkan nilai karakter.

Seorang guru Paud yang ideal selain memiliki kemampuan profesional sesuai standar yang ditetapkan semestinya juga membekali diri dengan berbagai wawasan dan pengetahuan tentang anak didiknya. Wawasan tersebut sangat diperlukan agar guru dapat mengenali karakteristik anak didiknya dengan baik, meliputi pengenalan tentang perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral keagamaan, seni dan kreativitas termasuk permasalahan yang ditemui dalam berbagai aspek perkembangan tersebut., termasuk pembentukan karakter anak.

Bagaimana guru menanamkan karakter untuk anak usia dini ,

Membangun Karakter Pada anak usia dini dapat dilakukan melalui metode Bermain dan metode Berceritera. _Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan karena melalui bermain dapat mengembangkan berbagai potensi anak, tidak hanya pada potensi fisik saja, tetapi juga pada kognitif, bahasa, sosial, emosional, kreatifitas, dan pada akhirnya potensi akademik anak. Dengan demikian melalui proses bermain

²¹ Kemendiknas, 2010 Rencana Aksi Pendidikan Nasional Pendidikan Karakter, Jakarta hal 9-10.

guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang diharapkan. Misalnya pada permainan *Playdough*, karakter yang dapat dimunculkan adalah ketelitian, kesabaran dan estetika. Dalam Bermain peran dengan Tema Lingkungan keluarga, dapat memunculkan karakter mengasihi, toleransi, tolong-menolong, tanggung jawab dan lain-lain. Selanjutnya melalui metode Berceritera ada nilai-nilai karakter yang dapat dimunculkan, misalnya ceriter kancil dan buaya memunculkan karakter kejujuran, lemah lembut dan kesabaran. **Komunikasi yang** terbagun antara guru dan anak dalam proses penerapan karakter adalah komunikasi dua arah, yang menuntut interaksi positif. Dalam komunikasi dengan anak usia dini guru harus mampu menciptakan suasana yang familiar, bahasa yang tidak membunuh karakter anak, serta mampu menggunakan kata atau kalimat yang dapat dimengerti oleh anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif evaluatif terhadap pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini pada Lembaga Pendidika Anak Usia Dini. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi serta untuk merancang solusi. Teknik pengumpulan data melalui studi literature, observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam mereduksi permasalahan yang terjadi, adapun solusi yang ditawarkan yakni model Alat Permainan edukatif berbasis Karakter bagi anakusia dini.

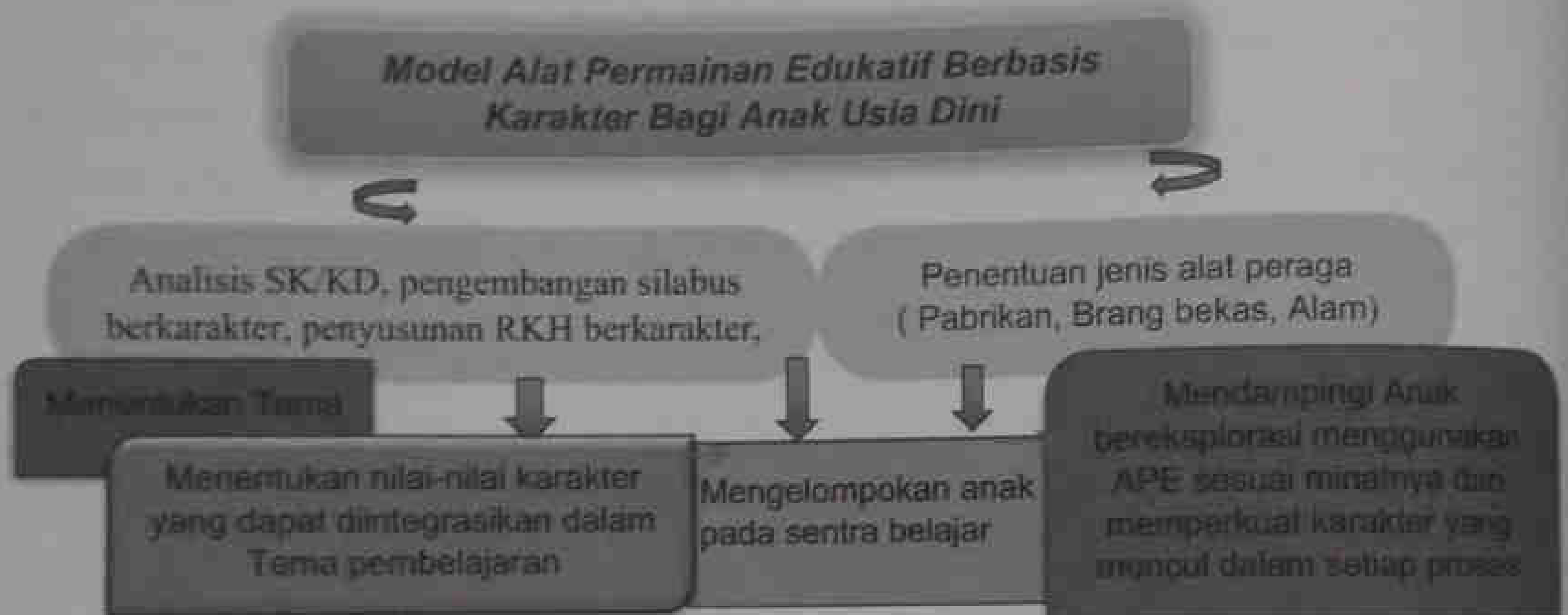
PEMBAHASAN

Rancangan Model Pembelajaran APE Berbasis Karakter

Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran melalui semua mata pelajaran. Pada lembaga pendidikan anak usia dini, penanaman karakter dapat diintegrasikan melalui setiap tema pembelajaran. Model yang berkaitan dengan penanaman nilai karakter bagi anak usia dini yang dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran melalui tulisan ini digambarkan melalui sebuah bagan model dengan sintaks atau langkah-langkah untuk mempermudah guru dalam pelaksanaan

pembelajaran. Berikut ini adalah paparan rancangan model Alat Pembelajaran Edukatif berbasis Karakter bagi Anak usia dini pada lembaga Pendidikan anak usia dini.

APE berbasis karakter yang hendak diterapkan kepada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak. Berdasarkan Analisis Kebutuhan pada beberapa lembaga paud dan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajarnya maka Model yang dirancang untuk dikembangkan adalah seperti dibawa ini :



Pada tahap perencanaan yang mula-mula dilakukan adalah analisis SK/KD, pengembangan silabus berkarakter, penyusunan RKH berkarakter, Analisis SK/KD dilakukan untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang secara substansi dapat diintegrasikan pada SK/KD yang bersangkutan. Identifikasi nilai-nilai karakter ini tidak dimaksudkan untuk membatasi nilai-nilai yang dapat dikembangkan pada pembelajaran SK/KD yang bersangkutan.

Kegiatan pembelajaran dari pembukaan dan pijakan bermain, inti, dan akhir dengan menggunakan alat permainan edukatif melalui tema pada RKH sangat diharapkan agar anak mempraktikkan nilai-nilai karakter sebagaimana yang diharapkan.

Evaluasi atau penilaian merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam pendidikan karakter, penilaian harus dilakukan dengan baik dan benar.

Penilaian tidak hanya menyangkut pencapaian kognitif anak, tetapi juga pencapaian afektif dan psikomotoriknya. Penilaian karakter lebih mementingkan pencapaian afektif

dan psikomotorik peserta didik dibandingkan pencapaian kognitifnya. Agar hasil penilaian yang dilakukan guru bisa benar dan objektif, guru harus memahami prinsip-prinsip penilaian yang benar sesuai dengan standar penilaian yang sudah ditetapkan oleh para ahli penilaian. Pemerintah (Kemdiknas/Kemdikbud) sudah menetapkan Standar Penilaian Pendidikan yang dapat dipedomani oleh guru dalam melakukan penilaian di sekolah, yakni Permendiknas RI Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan²². Dalam standar ini banyak teknik dan bentuk penilaian yang ditawarkan untuk melakukan penilaian, termasuk dalam penilaian karakter. Dalam penilaian karakter, guru hendaknya membuat instrumen penilaian yang dilengkapi dengan rubrik penilaian untuk menghindari penilaian yang subjektif, baik dalam bentuk instrumen penilaian pengamatan (lembar pengamatan) maupun instrumen penilaian skala sikap (misalnya skala Likert).

Pelaksanaan pembelajaran dengan Model APE berbasis Karakter

Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Berbasis Karakter diterapkan dengan mengikuti sintaks berikut :

Fase I

Melakukan Analisis SK/KD, Pengembangan Silabus Berkarakter, Penyusunan RKH Berkarakter

- Merevisi silabus yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menambah komponen (kolom) karakter.
- Menambahkan nilai-nilai Karakter yang hendak dikembangkan pada SK/KD
- Merumuskan kembali Indikator pencapaian, dengan penyesuaian terhadap karakter yang hendak dikembangkan
- Merevisi/ adaptasi Tujuan Pembelajaran.

Revisi/adaptasi tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu: (1) rumusan tujuan pembelajaran yang telah ada direvisi hingga satu atau lebih tujuan pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik, tetapi juga afektif (karakter), dan (2) ditambah tujuan pembelajaran yang khusus dirumuskan untuk karakter.

²² Permendiknas No 20 Tahun 2007 , Standar Penilaian Pendidikan

- Pendekatan/metode pembelajaran diubah (d disesuaikan) agar pendekatan/metode yang dipilih selain memfasilitasi peserta didik mencapai pengetahuan dan keterampilan yang ditargetkan, juga mengembangkan karakter.
- Kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam setiap langkah/tahap pembelajaran (Pijakan awal, inti, dan penutup), direvisi atau ditambah agar sebagian atau seluruh kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan memfasilitasi peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ditargetkan dan mengembangkan karakter.
- Teknik-teknik penilaian dipilih secara keseluruhan mengukur pencapaian peserta didik dalam kompetensi dan karakter.

Fase II

Menentukan jenis APE (Pabrikan, Bahan bekas, Alam)

- Guru menentukan jenis APE
- Ape yang ditentukan oleh guru adalah dari bahan layak pakai dan bahan pabrikan dengan alasan bahwa Bahan layak pakai atau bahan bekas mudah di dapat, dan tidak mengeluarkan banyak dana. Bahan pabrikan yang dimaksudkan disini adalah bahan-bahan dasar yang dibeli untuk membuat sebagai penunjang APE bahan layakpakai (Lem, gunting, terigu, pewarna makanan, minyak kelapa, garam, dll)

Fase III

Menentukan Tema

- Tema Yang ditentukan dalam pelaksanaan APE berbasis karakter adalah Tema yang diharapkan dapat melejitkan dan memperlihatkan karakter AUD yang berkembang dan menjadi kebiasaan.
- Tema diangkat dari salah satu TEMA dalam kurikulum PAUD

Fase IV

Menentukan Nilai-Nilai Karakter Yang Dapat Diintegrasikan Dalam Tema Pembelajaran.

Nilai karakter yang dapat diintegrasikan dalam Tema pembelajaran pada anak usia dini dengan menggunakan alat pembelajaran edukatif adalah dapat merujuk pada 18 nilai karakter kebangsaan, yaitu karakter Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerjakeras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat kebangsaan, Cinta tanah air, menghargai prestasi, Bersahabat/ komunikatif.

Cinta damai, Gemar membaca, Pedulilingkungan, Peduli sosial dan Tanggung Jawab. Dengan cara:

- Menentukan nilai karakter berdasarkan hasil analisis pada saat melakukan *need assesmen*
- Mempelajari kedalaman dari setiap nilai karakter yang akan diintegrasikan pada setiap Tema pembelajaran.

Fase V

Mengelompokan anak pada sentra belajar dan bermain

- Anak diarahkan pada masing-masing sentra bermain
- Semua jenis APE dibagikan kepada semua anak
- Anak dibiarkan bermain dengan menggunakan alat permainan yang disiapkan

Fase VI

Mendampingi Anak Bereksplorasi menggunakan APE sesuai minatnya

- Anak diberikan kebebasan memainkan APE yang telah di persiapkan guru
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berinteraksi, berkomunikasi dan bersosialisasi melalui alat permainan yang mereka gunakan dalam belajar.
- Anak memilih jenis dan bentuk permainan sesuai warnah pilihan mereka
- Anak berkreasi sesuai minat dan bakat mereka
- Guru tetap mendampingi tanpa melakukan intervensi selama anak masi berminat melakukannya sendiri.

Dengan model hipotetik Alat Pembelajaran Edukatif berbasis karakter diatas, membantu pendidik PAUD melakukan kegiatan pembelajaran bagi anak PAUD dengan menciptakan aktivitas-aktivitas yang menyenangkan secara kreatif. Dalam hal ini aktivitas yang dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan yang bernilai dan mengarah pada terangkatnya rasa keber-Tuhanan, penghargaan, cinta, tanggung-jawab, kedisiplinan, kemandirian, kejujuran, kerendah-hatian, kepedulian, kebahagiaan, kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, toleransi, kebebasan, kedamaian, dan rasa persatuan. Bagaimana menciptakan aktivitas yang menyenangkan dalam penanaman nilai kepada anak usia dini? Beberapa yang dapat dilakukan yaitu: 1. Meningkatkan wawasan dan pentingnya mendidik anak dengan metode yang menyenangkan. 2. Memperdalam wawasan tentang pentingnya pendidikan nilai dan menerapkannya dalam proses

yang menyenangkan. 3. Meningkatkan skill dan kreativitas guru anak usia dini, dengan aktivitas menggali ide, memilih bahan, merancang, mencipta dan memanfaatkan media pembelajaran anak berbasis nilai (karakter). 4. Mengeksplorasi potensi yang dimiliki guru pendidikan anak usia dini dalam menyediakan dan memanfaatkan sumber belajar bagi anak usia dini. 5. Meningkatkan profesionalisme guru anak usia dini dengan membekali ketrampilan mengelola proses pembelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial.

Untuk melakukan kegiatan belajar bagi anak usia ini seorang guru perlu menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik yang dimiliki anak. Dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Alat permainan yang mendidik inilah yang disebut dengan alat permainan edukatif (APE).

Pendidikan karakter bagi anak usia dini merupakan upaya pembimbingan perilaku anak agar mengetahui, mencintai, dan melakukan kebaikan. Fokusnya pada tujuan-tujuan etika melalui proses pendalaman apresiasi dan pembiasaan. Secara teoritis, karakter seseorang dapat diamati dari tiga aspek, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan (*doing the good*). Pendidikan karakter sesungguhnya bukan sekedar mendidik benar dan salah tetapi mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga siswa dapat memahami, merasakan dan mau berperilaku baik sehingga terbentuklah tabiat yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, D.M. *Simulation Games; An Approach to Learning* . Ohio; Jones Publishing Company, 1975

- Brady, Laurie. 1985. *Models and Methods of Teaching*. Australia: Prentice-Hall of Australia Pty Ltd.
- Damayanti, Deni. Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta : Akasara, 2014.
- Depdiknas ,2003. Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudathul Athfal , Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas, 2003. Undang-undang RI NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Depdiknas.2004. Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Jakarta Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004.
- Echols, M. John & Shadily, H.. *Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian*. 1995
- Fadilah, M. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI,SMP/MTS, dan SMA/MA. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta, 2013
- Huitt, W. 2003. Classroom Instruction. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: ValdostaStateUnversity. Tersedia Online: [http//chiron.valdosta.edu/whuitt/col/instruct.html](http://chiron.valdosta.edu/whuitt/col/instruct.html).
- Kemendiknas, 2010 Rencana Aksi Pendidikan Nasional Pendidikan Karakter, Jakarta
- Kurniawan, Syamsul. Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluaraga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta, 2013
- Lickona, Thomas. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respec and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Batambooks. 1991
- Listyarti, Retno. Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif. Penerbit Erlangga, 2012
- Mahmuddin. *Hakikat Pendidikan Karakter Di Sekolah*: Pusat Kurikulum. 2013
- Mursid, Manajemen Lembaga Pendidika anak usia dini (PAUD), AKFI Media, Semarang 2010
- Mursid,Pengembangan Pembelajaran PAUD. PT.Remaja Rosdakarya, Bandung 2016
- Permendiknas No 20 Tahun 2007 , Standar Penilaian Pendidikan

Ryan K & K Bohlin. Values, views, or virtues? [http// www. edweek.org/ ew/1999/25](http://www.edweek.org/ew/1999/25) Ryan.
1999

Wiwien Dinar pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, PT indeks Jakarta 2008

IAKN PRESS

Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Jalan Dolog Halong Atas-Kota Ambon
HP/WhatsApp: 081314494128
Email: iaknpres@gmail.com

ISBN 978-623-94539-1-6

