

ANALISIS PENINGKATAN MORAL MELALUI PERMAINAN SIMBOLIK PADA ANAK USIA DINI

Khadijah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
khadijah@uinsu.ac.id

Irma Qurata Aini

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
irmaqurtaainii@gmail.com
0000-0002-0980-6305

Dini Rosmana Tanjung

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
dinirosmanatanjung@gmail.com
0000-0003-2794-2404

Zulham Efendi Marpaung

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
julhamefendy032@gmail.com
0000-0003-0386-2856

Abstrak

Pendidikan moral yang dilakukan pada anak usia dini mendukung suatu kreativitasan dimana adnak dapat bermain sambil belajar pada satu waktu yang sama. Melalui permainan simbolik ternyata dapat pula dijadikan upaya dalam meningkatkan sebuah pendidikan moral bagi anak di usia dini dan taman kanak-kanak. Tulisan ini bertujuan dalam memberikan penjelasan terkait manfaat yang didapat dalam pemanfaatan permainan simbolik pada anak usia dini. Metode yang digunakan yaitu menggunakan studi literature dimana mengambil preferensi dari penelitian-penelitian sejenis sebelumnya. Teknik analisis yang dipakai adalah deskriptif. Hasil yang didapat yaitu bahwa sebuah permainan simbolik dapat memberikan manfaat yaitu sebagai batu loncatan anak, media pengasah kemampuan kognitif, sebagai media untuk meningkatkan rasa empati pada anak.

Kata kunci: Anak usia dini, Moral, Permainan Simbolik

Abstract

Moral education carried out in early childhood supports creativity where children can play while learning at the same time. Through symbolic games, it turns out that it can also be used as an effort to improve moral education for children at an early age and kindergarten. This paper aims to provide an explanation regarding the benefits obtained in the use of symbolic games in early childhood. The method used is a literature study which takes preferences from previous similar studies. The analysis technique used is descriptive. The results obtained are that a symbolic game can provide benefits, namely as a stepping stone for children, a medium for sharpening cognitive abilities, as a medium for increasing empathy in children.

Keywords: Early childhood, Morals, Symbolic Games

PENDAHULUAN

Moral merupakan salah satu norma dan nilai yang tertanam di masyarakat. Moral umumnya sudah tertanam dan diajarkan sejak dahulu. Moral berguna untuk memberikan suatu tatanan kepada

masyarakat dalam bertindak dan berperilaku. Oleh karena itu penting seseorang memiliki kemampuan moral yang baik dalam berinteraksi dan bersosialisasi kepada orang lain.

Pendidikan moral merupakan salah satu langkah pertama yang diajarkan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Melalui pendidikan moral diharapkan dapat mengembangkan pola pikir dan cara bertindak anak melalui sikap yang diberikan. Pendidikan moral memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak. Menurut Taat Wulandari & Agustina Tri Wijayanti¹ pendidikan moral merupakan proses untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan dan mendewasakan kepribadian anak menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggung jawab melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati dan tindakan secara berkesinambungan yang hasilnya dapat terlihat dalam tindakan nyata sehari-hari baik di sekolah maupun di masyarakat. Seorang anak, diusia muda memiliki suatu kecenderungan lebih mudah menangkap sinyal dan meniru apa yang dilihat, didengar dan disentuh. Ingatan anak pada usia 3-5 tahun ini membuat otak anak dengan mudah menerima stimulant.

Ketika anak beranjak dari umur balita ke kanak-kanak, maka setiap orangtua juga wajib memberikan dasar-dasar mengelola moral melalui pendidikan moral. Jika dahulu, anak diajarkan pendidikan moral melalui orangtua, kini ketika anak mulai memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak maka terus mengembangkan nilai-nilai dari moral yang ada melalui permainan. Di dalam bermain, anak akan mendapat dua pelajaran sekaligus yaitu dengan cara belajar dan bermain secara bersamaan. Menurut Hery Yuli Setiawan,² bermain merupakan sesuatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Menurut Wahyuni & Azizah,³ terdapat dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain merupakan kontribusi untuk perkembangan kemampuan berpikir berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel. Manfaat dari sifat eksperimental ini dalam

¹ Sudrajat Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti, "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul," *Jipsindo* 2, no. 1 (2015): 44–65, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4524>.

² M Hery Yuli Setiawan, "Improving Early Childhood Social Skills Through Traditional Games," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2016): 1–8.

³ Fitri Wahyuni dan Suci Midsyahri Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–79, <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.

bermain adalah memberikan repertoar luas kepada keterampilan dan tanggapan anak, dan dengan pendekatan yang fleksibel digunakan untuk menyelesaikan tugas secara efektif atau masalah pemikiran yang berbeda. Cara kedua melihat hubungan antara bermain dan kemampuan berpikir yang berbeda adalah dengan berfokus pada sifat simbolis, kepura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil.

Dalam tulisan ini akan dijelaskan mengenai peran sebuah permainan simbolik dapat menjadi salah satu upaya untuk membentuk pendidikan moral pada anak usia 3-5 tahun. Tujuan dari adanya tulisan ini juga sebagai salah satu bahan rujukan di kemudian hari untuk penelitian selanjutnya. Dengan adanya tulisan ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan serta informasi yang baru sehingga memperkaya khasanah dari penelitian mengenai pendidikan moral pada anak

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi literatur. Studi literatur atau studi pustaka yang terkait dalam kajian upaya pendidikan moral pada anak dan menganalisis beberapa publikasi serta praktek pelaksanaan oleh lembaga taman kanak-kanak (RA). Data diperoleh melalui pengamatan terhadap beberapa artikel dan penelitian sejenis sebelumnya. Data diolah dan disajikan dalam pemaparan secara deskriptif. Penelitian ini termasuk dalam penelitian sosial dalam pemanfaatan. Untuk menguji validitas data dilakukan dengan melakukan crosscek data yang diperoleh dengan data lainnya, dan melakukan pengamatan secara langsung terkait upaya pendidikan moral pada anak di usia taman kanak-kanak.

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Menurut Khaironi ⁴ Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Segala hal ingin diketahui keberadaan dan prosesnya, sehingga tidak jarang rasa ingin tahu anak yang tinggi menyulitkan orang dewasa untuk menjelaskan, seperti saat anak bertanya tentang hal-hal yang bersifat abstrak. Anak usia dini bersifat eksploratif dalam melakukan berbagai aktivitas untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan menumbuhkan nilai-nilai karakter. Anak usia dini bersifat egosentris, yaitu memiliki sudut pandang sendiri terhadap suatu hal.

Anak yang kreatif dapat dilihat dari tingkah lakunya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, memiliki kekhasan

⁴ Mulianah Khaironi, "Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 1, no. 01 (2017): 1, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.

tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan yang lainnya, suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Salah satu upaya yang dilakukan agar memicu kreativitas pada anak usia dini adalah dengan melakukan permainan. Di dalam permainan simbolik ini, dapat merangsang kemampuan berpikir anak sehingga dapat mengembangkan diri melalui pendidikan moral secara tidak langsung. Menurut Nurmayani⁵ bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepibadiannya. Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan.

Menurut Sutanti & Dahlan⁶ bimbingan klasikal dengan teknik simbolik model dapat diatikan sebagai layanan bimbingan bagi semua murid di kelas untuk mengembangkan perilaku tertentu dengan menggunakan model simbolik sebagai teknik untuk mengembangkan perilaku yang diharapkan. Pada model yang dikembangkan ini, perilaku yang diharapkan adalah empati, maka simbolik model yang digunakan adalah model simbolik dari video yang berperilaku empati agar anak dapat mencontoh perilaku yang ditampilkan oleh model.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bermain simbolik merupakan aktivitas anak mengasosiasikan sesuatu (objek) atau diri dengan sesuatu. Melalui permainan ini anak memperoleh sejumlah pengetahuan tentang benda beserta atributnya dan anak juga dapat mengekspresikan diri sebagai sesuatu. Bermain simbolik dengan pemeranan tokoh yang diekspresikan, anak dapat mengenal nilai, aturan atau konsep dari sesuatu yang ada di lingkungannya. Pengenalan tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Masalahnya, bagaimana mengimplementasi-kan bermain simbolik menjadi satu kesatuan dengan kegiatan belajar yang membantu anak memperoleh sejumlah pengetahuan, mengembangkan sikap dan mengasah keterampilan anak di usia dini.

Permainan simbolik memiliki beberapa tahapan

- 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan,
- 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan,

⁵ Nurmayani, "Bermain dan kreativitas pada anak Usia dini," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 20, no. 77 (2014): 1–9.

⁶ Tri Sutanti dan Universitas Ahmad Dahlan, "Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Simbolik Model," *BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK SIMBOLIK MODEL SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI UNTUK MENINGKATKAN EMPATI PADA ANAK USIA DINI Tri* 1, no. 1 (2017): 369–80.

- 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario),
- 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri,
- 5) melaksanakan pemeranan,
- 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan.⁷ Terdapat beberapa aktivitas guru dan anak dalam setiap tahapan bermain simbolik. Setelah mengetahui bagaimana kreativitas anak tersebut ternyata dapat menjadi salah satu media dalam memberikan pendidikan moral pada anak di tingkat pendidikan taman kanak-kanak, di bawah ini akan diberikan sedikit ulasan mengenai peran permainan simbolik dalam upaya pendidikan karakter pada anak di usia taman kanak-kanak:

Mendukung kemampuan kognitif untuk anak

Permainan simbolik memiliki suatu peran dalam pengembangan kemampuan berpikir pada anak. Hal ini mungkin tidak terlihat jelas ketika anak sedang bermain, namun tanpa sadar melalui permainan simbolik membuat anak semakin cepat tanggap dalam menghadapi situasi-situasi yang tidak terduga. Permainan simbolik mengasah kemampuan berpikir anak untuk menjadi peran dalam dan bagaimana untuk menjadi peran tersebut. Misalnya saja peran menjadi ayah dan ibu atau peran sebagai dokter, guru dan lain sebagainya. Ini akan memicu kemampuan kognitif seorang anak dengan memperhatikan dan belajar bagaimana dokter bekerja, dan lain sebagainya.

Sebagai batu loncatan untuk anak

Tidak dipungkiri bahwa melalui sebuah permainan simbolik dapat memicu rasa keingintahuan anak terhadap hal baru. Dengan sebuah permainan simbolik ini akan memicu pertumbuhan dan secara tidak langsung menjadi salah satu batu loncatan untuk anak terus berkembang. Permainan ini dapat sebagai ganti numerik dan literasi yang jika dilakukan terus-menerus akan menjadikan anak tanggap dalam proses belajar numerik dan literasi. Menurut Risanti dkk⁸ permainan seperti permainan monopoli, permainan senam fantasi dan permainan ukar tangga merupakan contoh kegiatan bermain yang memiliki makna atau pengetahuan yang disampaikan di dalamnya, anak diajak untuk bermain dan juga pesan, informasi dimasukkan kedalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat tersampaikan dengan tepat, sehingga belajar bermakna dapat diterima oleh anak.

⁷ Anita Yus dan Kamtini, "Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak," *Early Childhood Education Journal* 1, no. 1 (2018): 44–51.

⁸ Rika Risanti, Lilik Sabdaningtyas, dan Ari Sofia, "Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2017): 1–26.

Peningkatan Rasa Empati Pada Anak

Melalui sebuah permainan ternyata juga mampu meningkatkan rasa empati yang terjadi pada perkembangan emosional anak. Hal ini terjadi ketika ada dorongan emosional yang terjadi dan beroleransi antara satu anak dengan anak yang lainnya. Oleh karena itu hal ini sangat memungkinkan anak untuk memupuk rasa empati sejak dini.

KESIMPULAN

Pendidikan moral pada anak merupakan cikal bakal dari sikap dan perilaku yang nantinya akan dibawa hingga dewasa. Pendidikan karakter membawa tersebut membentuk kepribadian anak yang harus dimulai sejak sedini mungkin. Jika dahulu anak lebih sering mendapatkan pendidikan. Dalam memberikan upaya pendidikan moral pada anak dapat dilakukan pada praktek permainan simbolik yang diberikan di tingkat pendidikan taman kanak-kanak. Beberapa upaya tersebut antara lain adalah meningkatkan kemampuan kognitif serta sebagai bantu loncatan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hery Yuli Setiawan, M. "Improving Early Childhood Social Skills Through Traditional Games." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2016): 1–8.
- Khaironi, Mulianah. "Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 1, no. 01 (2017): 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.
- Nurmayani. "Bermain dan kreativitas pada anak Usia dini." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 20, no. 77 (2014): 1–9.
- Risanti, Rika, Lilik Sabdaningtyas, dan Ari Sofia. "Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2017): 1–26.
- Sutanti, Tri, dan Universitas Ahmad Dahlan. "Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Simbolik Model." *BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK SIMBOLIK MODEL SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI UNTUK MENINGKATKAN EMPATI PADA ANAK USIA DINI* Tri 1, no. 1 (2017): 369–80.
- Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti, Sudrajat. "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul." *Jipsindo* 2, no. 1 (2015): 44–65. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4524>.
- Wahyuni, Fitri, dan Suci Midsyahri Azizah. "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–79. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Yus, Anita, dan Kamtini. "Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak." *Early Childhood Education Journal* 1, no. 1 (2018): 44–51.