

## PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ENKLEK SOPAN SANTUN DI RUMAH BACA EDUKASI AL-IHSAN SUMBERLAWANG

Estin Akhlaqul Karimah<sup>1</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>, Dina Pertiwi Ajie<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email: [eakhlaqulkarimah@gmail.com](mailto:eakhlaqulkarimah@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan engklek sopan santun yang mengedepankan nilai sopan santun di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang. Sehingga permainan engklek sopan santun yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan aspek - aspek moral, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas anak. Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang. Subjek penelitian adalah anak-anak usia dini yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan di Rumah Baca. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk menilai perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah permainan diterapkan. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek yang mengajarkan sopan santun efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, terbukti dari meningkatnya kemampuan mereka dalam berimajinasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, permainan engklek yang mengutamakan sopan santun dapat menjadi metode inovatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di lingkungan pendidikan non-formal.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Anak Usia Dini, Permainan Engklek, Sopan Santun.

**Abstract:** *This study aims to improve the creativity of early childhood through polite hopscotch games that emphasize politeness values at the Al-Ihsan Sumberlawang Educational Reading House. So that the polite hopscotch game developed in this study combines moral aspects, with the aim of improving children's social skills and creativity. This study was conducted at the Al-Ihsan Sumberlawang Educational Reading House. The subjects of the study were early childhood children who participated in activities at the Reading House. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires to assess the development of children's creativity before and after the game was implemented. The approach applied in this study is Research and Development (R&D), which consists of needs analysis, design, development, and evaluation. The results of the study showed that the hopscotch game that teaches politeness is effective in improving children's creativity, as evidenced by their increased ability to imagine, collaborate, and communicate with peers. Therefore, the hopscotch game that emphasizes politeness can be an innovative method in developing the creativity of early childhood in non-formal educational environments.*

**Keywords:** *Creativity, Early Childhood, Engklek Game, Manners.*

## PENDAHULUAN

Anak usia 0–6 tahun berada dalam tahap pendidikan yang sangat penting karena perkembangan mereka di masa mendatang sangat dipengaruhi oleh berbagai rangsangan yang diberikan sejak dini. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa agar anak dapat berkembang secara optimal, perlu diperhatikan beberapa aspek, seperti agama dan moral, fisik dan motorik, sosial dan emosional, kognitif, bahasa, serta seni. Pengembangan aspek-aspek ini harus disesuaikan dengan kurikulum anak usia dini yang berbasis pada kegiatan bermain.

Dalam hal perkembangan moral, Piaget (1932) mengemukakan bahwa anak mengalami dua tahap perkembangan moral, yaitu moral heteronom dan moral otonom. Pada tahap moral heteronom, anak cenderung mematuhi aturan secara kaku dan menganggapnya sebagai sesuatu yang tidak dapat diubah. Sementara itu, pada tahap moral otonom, anak mulai memahami bahwa aturan dapat dinegosiasikan dan dipahami berdasarkan kesepakatan sosial. Menurut Kohlberg (1984), perkembangan moral anak juga terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap kepatuhan dan hukuman, tahap orientasi kepentingan pribadi, tahap kesepakatan interpersonal, tahap hukum dan ketertiban, tahap kontrak sosial, serta tahap prinsip etika universal. Berdasarkan tahapan tersebut, anak usia 3–5 tahun berada dalam tahap awal perkembangan moral, di mana mereka mulai memahami konsep benar dan salah berdasarkan aturan yang diajarkan oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa anak usia dini diharapkan mulai menunjukkan pemahaman moral melalui perilaku yang mencerminkan nilai-nilai baik, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Jum'at 03 Mei 2024, ditemukan bahwa anak usia 3-5 tahun di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang mengalami kesulitan dalam memahami konsep moral, seperti membedakan tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan serta menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penulis berupaya mencari metode penelitian yang dapat diterapkan secara langsung untuk meningkatkan pemahaman moral anak dalam aspek ini. Kemampuan perkembangan moral anak, khususnya melalui permainan engklek sopan santun yang dikembangkan dan pengenalan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, diharapkan pemahaman anak terhadap konsep moral dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Rumah Baca Edukasi Al-

Ihsan Sumberlawang peneliti akan melakukan tindakan berupa upaya meningkatkan perkembangan moral anak dengan mengenalkan nilai-nilai moral melalui penggunaan media alat permainan engklek sopan santun.

## LANDASAN TEORI

Pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan dan sistem yang mendukung perkembangan anak dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu segala bentuk pembinaan yang diberikan sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang bertujuan membantu pertumbuhan serta perkembangan anak. Masa ini dikenal sebagai fase keemasan (*golden age*), di mana berbagai kemampuan anak berkembang pesat, termasuk perkembangan moral dan agama, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, seni, serta aspek lainnya. Pada tahap ini, anak menjadi lebih peka terhadap berbagai rangsangan, sehingga penting bagi mereka untuk mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan individualitas dan potensinya (Ajie et al., 2023).

Perkembangan moral merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan agar anak dapat tumbuh dengan baik. Dengan membiasakan anak memahami nilai-nilai moral sejak dini, mereka akan lebih mampu mengekspresikan sikap positif dan beradaptasi dengan baik di lingkungan sosialnya. Salah satu bentuk perkembangan moral pada anak adalah pemahaman tentang konsep benar dan salah dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, moral dapat dipandang sebagai pedoman perilaku yang membantu individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta mengekspresikan nilai-nilai yang dianut. Kemampuan awal anak dalam memahami moral dapat ditandai dengan kesadarannya terhadap aturan dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Anak yang sejak dini dikenalkan dengan konsep moral akan lebih mudah memahami dan menerapkannya dibandingkan dengan anak yang belum mendapatkan arahan yang memadai.

Kemampuan memahami nilai moral, menurut Masna (2016), merupakan proses mengenali serta menerapkan prinsip-prinsip etika dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial. Kemampuan ini melibatkan kesadaran terhadap konsekuensi dari tindakan yang dilakukan, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Menurut Rislina dan Kan (2015) dalam Tri dkk. (2020), perkembangan moral dikategorikan sebagai aspek kognitif yang dapat diamati melalui interaksi anak dengan lingkungannya. Pemahaman moral pada anak merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Oleh karena itu, dalam mengenalkan nilai moral kepada anak, dapat dilakukan

melalui berbagai langkah awal, seperti memberikan contoh perilaku yang baik, menjelaskan makna dari tindakan yang benar dan salah, serta membimbing anak dalam mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai moral (Fahitah Itah & Sri Watini, 2021).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Metode ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan moral anak usia 3–5 tahun di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang.

### 1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam perkembangan moral anak usia 3–5 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk menentukan konsep moral yang sesuai dengan usia anak dan metode yang tepat untuk pengembangannya.

### 2. Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, disusun rancangan awal media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang dikembangkan berupa permainan edukatif berbasis cerita interaktif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral dasar, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan instrumen penilaian untuk mengukur efektivitas media terhadap perkembangan moral anak.

### 3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan validasi ahli untuk menilai kelayakan media yang telah dirancang. Uji coba awal dilakukan dalam skala kecil pada beberapa anak di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan guna memperoleh masukan dan perbaikan. Setelah revisi, dilakukan uji coba yang lebih luas untuk mengukur dampak media terhadap perkembangan moral anak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian perkembangan moral anak sebelum dan sesudah penggunaan media.

### 4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Setelah media pembelajaran diuji dan terbukti efektif, dilakukan penyebarluasan hasil penelitian. Media yang telah dikembangkan disosialisasikan kepada pendidik dan orang tua di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan. Selain itu, hasil penelitian ini juga

dipublikasikan dalam forum ilmiah atau jurnal pendidikan sebagai referensi bagi pihak lain yang ingin mengadopsi metode serupa.

Pendekatan penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh melalui observasi perkembangan moral anak selama penggunaan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian perkembangan moral anak sebelum dan sesudah intervensi.

Dengan menerapkan model 4D dalam pengembangan media pembelajaran, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan perkembangan moral anak usia 3–5 tahun di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif guna meningkatkan perkembangan moral anak usia 3–5 tahun. Berikut adalah hasil dari setiap tahap dalam model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate):

### a. Tahap Define (Pendefinisian)

Observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep moral, seperti berbagi, menghargai teman, dan mengikuti aturan sederhana. Berdasarkan wawancara dengan pendidik, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan bercerita tanpa interaksi aktif.

### b. Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, dikembangkan media permainan edukatif berbasis cerita interaktif yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai moral. Permainan ini melibatkan aktivitas yang mendorong anak-anak untuk memilih keputusan moral, seperti membantu teman yang kesulitan atau berbagi dengan orang lain. Setiap skenario dalam permainan ini dikaitkan dengan cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak usia 3–5 tahun.

### c. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, media permainan diuji dalam skala kecil dengan 10 anak untuk melihat efektivitasnya. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dan lebih memahami konsep moral dibandingkan metode sebelumnya. Setelah itu, media

pembelajaran diujicobakan kembali pada 15 anak tanpa melalui tahap revisi karena hasil uji coba awal menunjukkan efektivitas yang sudah cukup baik.

Hasil uji coba menunjukkan peningkatan dalam pemahaman moral anak, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

<b>Kategori Perkembangan Moral</b>	<b>Pra-Tindakan</b>	<b>Pasca-Tindakan</b>
Anak menunjukkan perilaku moral secara konsisten	20%	65%
Anak mulai memahami dan mencoba menerapkan nilai moral	40%	30%
Anak belum memahami konsep moral dengan baik	40%	5%

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa setelah penggunaan media permainan edukatif, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman moral anak. Anak-anak mulai menunjukkan perilaku moral yang lebih baik, seperti berbagi dengan teman dan mengikuti aturan.

d. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Setelah media terbukti efektif, dilakukan sosialisasi kepada pendidik dan orang tua di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan. Mereka diberikan pelatihan singkat tentang cara menggunakan media permainan ini dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini juga dipresentasikan dalam forum diskusi pendidikan sebagai referensi bagi lembaga PAUD lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan permainan edukatif berbasis cerita interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan moral anak usia 3–5 tahun. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan ini antara lain: Interaksi Aktif: Anak-anak lebih mudah memahami konsep moral melalui pengalaman langsung dibandingkan hanya mendengarkan cerita.

- a. Konteks yang Relevan: Permainan menggunakan situasi yang sering ditemui anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menghubungkan nilai moral dengan pengalaman pribadi.
- b. Pendekatan Bermain: Anak-anak usia dini belajar lebih efektif melalui bermain. Media ini menggabungkan unsur kesenangan dan pembelajaran, sehingga anak-anak lebih mudah menerima pesan moral.

- c. Hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan moral Kohlberg (1984) yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap awal masih memahami moralitas berdasarkan konsekuensi langsung. Oleh karena itu, media yang melibatkan pengalaman nyata dapat mempercepat pemahaman anak terhadap nilai moral

## KESIMPULAN

Penggunaan media permainan engklek sopan santun berbasis media permainan interaktif terbukti dapat meningkatkan perkembangan moral anak usia 3–5 tahun di Rumah Baca Edukasi Al-Ihsan Sumberlawang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai moral setelah mengikuti permainan ini. Dengan demikian, pendekatan berbasis bermain dan interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam pendidikan moral bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, D. P., Wahyuseptiana, Y. I., & Nupiyanti, D. (2024). Strategi Menciptakan Anak Usia Dini Kreatif Melalui Bahan Alam. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(4), 40-51.
- Trisiana, A. (2024). Ta'at Pw, Siti S., Anita T Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dengan Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas Xi Manâ 1â Surakarta Tahun Pelajaran 2023-2024: Hubungan Pemahaman Nilai- Nilai Pancasila Dengan Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas Xi Manâ 1â Surakarta Tahun Pelajaran 2023-2024. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 71-78.
- Septianicha, A., Trisiana, A., & Widyaningrum, R. (2022). Upaya Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Pada Peserta Didik Kelas I Sd Negeri Kragilan Tahun 2021/2022. *Journal On Education*, 5(1), 1088- 1094.
- Ajie, D. P., Wahyuseptiana, Y. I., & Yuliyanti, W. (2023). The Implementation Of Early Childhood Development Holistic Integrative In Optimizing Children's Essential Needs.
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Di Tkit Bunga Mufiidah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 761-768.

- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 5(3), 6063-6072.
- Maisyaroh, S. (2022). *Penerapan Permainan Engklek Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Sumedangan Pademawu Pamekasan* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura). Fatin, Z. A. (2023). *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Kelompok A2 Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2)
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443-455.