

## Penerapan Permainan Kereta-Apian Dalam Meningkatkan Kedisiplinan AUD Di RA Perburuan Hajjah Marlina

**Maysarah Rabiul Aulia Damanik<sup>1</sup>, Annisa Hadisti Rahayu<sup>2</sup>, Ashabul Maimanah<sup>3</sup>, Khoilula Hanum Tanjung<sup>4</sup>, Khadijah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: [Maysarahdamanikpiaud4@gmail.com](mailto:Maysarahdamanikpiaud4@gmail.com), [Annisahadisti141@gmail.com](mailto:Annisahadisti141@gmail.com), [ashabulmaimanah42@gmail.com](mailto:ashabulmaimanah42@gmail.com), [lulahanum2409@gmail.com](mailto:lulahanum2409@gmail.com), [khadijah@uinsu.ac.id](mailto:khadijah@uinsu.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan kereta-apian apakah berdampak pada peningkatan kedisiplinan anak usia dini di sekolah RA Perburuan Hajjah Marlina. Anak usia dini sangat senang dengan bermain. Salah satu permainan yang gemar dipergakan adalah kereta-apian yang dimainkan secara berkelompok. Penerapan permainan ini tidak dapat berpengaruh positif tanpa diperkenalkan kepada generasi muda. Pengenalan guna meningkatkan kedisiplinan anak usia muda. Kereta-apian yang menjadi permainan favorite anak-anak menjadi penciri khas cerminan kedisiplinan anak-anak dalam mengikuti arahan. Penerapan permainan kereta-apian merupakan upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia muda sedari sekolah PAUD agar terbentuk jiwa kebersamaan dan kedisiplinan dalam tim di RA Perburuan Hajjah Marlina.

**Kata Kunci:** *Train, Discipline, Early Childhood*

### Abstract

This study aims to analyze whether the application of the train game has an impact on improving early childhood discipline at the RA Perburuan Hajjah Marlina school. Early childhood is very happy to play. One of the games that likes to be played is the train which is played in groups. The application of this game cannot have a positive effect without being introduced to the younger generation. Introduction to improve the discipline of young children. The trains, which are children's favorite games, are characteristic of the reflection of children's discipline in following directions. The application of the train game is an effort that can be taken to improve the discipline of young children from PAUD school so that a spirit of togetherness and discipline is formed in the team.

**Keywords:** *Culture; Storytelling, Early Childhood*

### PENDAHULUAN

Bagi usia anak-anak, bermain merupakan hal paling menyenangkan untuk bisa menangkap maksud sekaligus berimajinasi. Bermain tidak ubahnya sebagai cara penyampaian pesan agar lebih efektif dan mudah ditangkap oleh akal anak usia dini. Banyak permainan yang memiliki pesan moral dan nilai budaya yang tentu meningkatkan kesan dan keingintahuan mereka selanjutnya. Salah satu permainan yang anak-anak sering mainkan adalah kereta-apian. Kereta-apian yang tidak diperkenalkan secara mendasar oleh orang tua kepada anaknya dimasa ia mudah menangkap, menyerap dan patuh kepada perintah orang tua

adalah waktu sia-sia bila tidak dimanfaatkan. Anak pada usia dini adalah masa perkembangan otak menuju kompleksitas. Pada masa ini orang tua harus dapat memberikan pengenalan budaya melalui cerita-cerita sederhana berisi nilai budaya.

Dalam rangka melahirkan generasi emas berkualitas, pengenalan budaya mesti digalakkan sejak usia dini baik melalui keluarga, sekolah maupun lingkungannya. Dengan bercerita melalui dongeng akan memudahkan proses pengenalan budaya dengan mengibaratkan tokoh menjadi pahlawan dan musuh dengan latar heroic dan penuh inspirasi. Media bercerita berisi pengenalan anak mensimulasi otak anak dalam menerima pesan ringan dan membuat ia ingin diceritakan lagi secara terus-menerus.

Disiplin adalah struktur yang dibentuk oleh orang dewasa untuk kehidupan anak yang dirancang untuk memungkinkan dia menyesuaikan diri dengan dunia nyata dengan bahagia dan efektif. Disiplin yang dibentuk oleh orang tua merupakan landasan bagi perkembangan kedisiplinan diri anak nantinya. Dalam struktur inilah anak memiliki pilihan nyata untuk perilaku yang mempertimbangkan orang lain dan berada dalam kendali anak. Masa anak usia dini ialah masa yang menunjukkan individu baru dan sedang berkembang dan mengeksplor diri, masa ini umumnya dikenal dengan masa umur emas atau *Golden Age*. Anak usia dini juga dapat diartikan sebagai seorang anak yang berusia 0-8 tahun dan seorang individu yang sedang mengalami interaksi yang cepat dan umum untuk kehidupan selanjutnya. Dapat kita maklumi bahwa masa usia dini merupakan masa paling berharga dimana saat ini anak-anak sedang mengalami peningkatan baik secara lahir maupun batin, sosial, batin, intelektual, secara semantik dan etis. signifikan untuk memberikan gambaran bagaimana memperlancar pembangunan dan peningkatan karena diketahui bahwa anak juga merupakan titah yang dikaruniakan oleh Allah SWT. Anak adalah titipan yang diberikan Allah SWT yang harus diawasi dan didukung, mereka membutuhkan perawatan, penjagaan, cinta, kasih dan sayang serta perhatian. Oleh karena itu, orang tua memiliki figur penting yang dapat mengatasi permasalahan anak selama masa tumbuh dan kembangnya.

Bermain sebagaimana dikemukakan oleh Musfiroh (2009:29) merupakan salah satu langkah untuk membentuk nilai budi pekerti yang baik. Memenuhi aspek seperti etika, karakter, keaslian, kepatuhan, sopan santun, agama, dan sebagainya, dapat tertanam dalam diri anak-anak, juga dapat menceritakan kembali cerita kepada anak-anak, mencari cara untuk menumbuhkan pikiran kreatif, mengkomunikasikan pikiran mereka, dan dapat mengambil ilustrasi dari cerita. Menceritakan kembali kisah-kisah yang mendorong anak-anak untuk memberi arti penting pada sistem pembelajaran

Berkaitan dengan persoalan yang telah dipaparkan, kereta apian sebagai suatu pengajaran pada anak usia dini harus dimungkinkan dengan memberikan aktivitas yang mengandung pesan moral, seperti halnya akhir dari fantasi yang dapat diterapkan pada usia dini dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menanamkan kedisiplinan. Hal ini juga menciptakan karakter dalam diri seorang anak.

Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh wali adalah memberikan ruang korespondensi melalui bermain pada saat santai, berlibur atau dalam acara apapun, saat anak sedang beristirahat. Hal ini biasanya tidak dilakukan oleh orang tua di masa individualisme ini. Melalui kereta-apian, anak dan guru berkesempatan untuk menyampaikan secara lugas dan serentak melakukan proses penataan dan pemajuan psikologis, kognitif dan psikomotor melalui kegiatan yang diperkenalkan kepada anak-anak.

Kereta-apian dapat dilibatkan oleh orangtua dan pengajar untuk mengajar dan membentuk seseorang melalui pendekatan transmisi sosial (Suyanto dan Abbas dalam Musfiroh, 2005) lewat lisan atau tulisan. Metode kereta-apian harus dimungkinkan dengan didukung media peraga atau tanpa media peraga. permainan yang menarik bagi anak usia dini tentunya adalah permainan berkelompok atau beramai-ramai yang dengan mudah dilakukan oleh anak-anak. Metode penggambaran juga harus menarik perhatian anak-anak untuk dipusatkan pada permainan yang kita sampaikan. Kereta-apian juga dapat meningkatkan

perkembangan pikiran kreatif anak. Ketika bermain anak-anak akan belajar soal komunikasi dan memahami perintah dan sentimen yang berbeda. Kereta-apian juga merupakan cara yang sukses untuk menyajikan kualitas sosial kepada anak-anak. Menurut Gunarti, Suryani dan Muis (2008), tujuan yang ingin dicapai dalam latihan bercerita adalah:

1. Mengembangkan lebih lanjut kemampuan berbahasa, termasuk kemampuan menyimak, seperti halnya kemampuan berbicara dan menambah jargon.
2. Ekspresikan kemampuan mereka karena dengan menceritakan kembali anak-anak dipersilakan untuk berkonsentrasi dan berfantasi tentang jalan cerita dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir secara simbolis.
3. Menyisipkan pesan moral yang terkandung dalam permainan yang akan menumbuhkan kapasitas moral dan ketat.
4. Mengetahui minat sosial remaja terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya melalui cerita-cerita yang dituturkan.
5. Memperluas kemampuan inovatif anak muda melalui berbagai pemikiran cerita yang disampaikan.

Cerita untuk anak kecil harus menyenangkan dan berharga. Ini menyenangkan karena berasal dari pengalaman langsung manusia. Meskipun bermanfaat karena cerita tersebut mengandung banyak pengalaman hidup yang dapat dinikmati oleh siapa saja, termasuk anak usia dini. Sebuah cerita didelegasikan sebuah cerita yang layak dengan asumsi itu memiliki alur cerita yang layak menuju awal, tengah, dan akhir cerita. Selain itu, penting untuk memiliki plot cerita, karakter dan penjiwaan, kata-kata kreatif, humor atau pertunjukan yang dapat merangsang perasaan dan pikiran kreatif anak-anak. Bahasa yang diolah dan diharapkan dapat memperjelas cerita sehingga benar-benar menarik. Fantasi dan imajinasi biasanya sebagai media yang mengisi sebagai mekanisme perilaku tentang kegiatan dari rutinitas sehari-hari dalam pengalaman individu. Dalam tulisan bahasa Indonesia, fabel adalah salah satu jenis cerita lisan tua atau folklor.

Anak-anak mengetahui tentang standar dan kualitas keadaan mereka saat ini. Mereka menyadari melalui apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Sehingga pemberi contoh atau *rule model* langsung akan lebih signifikan bagi anak usia dini dalam menanamkan pengenalan budaya di dalamnya. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak-anak yang tinggal di wilayah Medan dengan anak-anak yang tinggal di daerah yang berbeda, tentu saja memiliki kepribadian bahasa dan perilaku mereka yang mencolok.

Melalui cerita, penyajian budaya akan lebih signifikan. Banyak cerita biasanya diceritakan oleh orang tua kita, terutama sebelum memukul jerami, dengan harapan bahwa pada saat itu anak biasanya akan lebih kritis tentang alasan cerita tersebut diceritakan. Cerita juga dapat diceritakan di luar rumah atau di tempat terbuka sambil mempertimbangkan kondisi kesibukan anak. Narasi harus dapat dilakukan secara lugas atau menggunakan alat peraga yang relevan dengan cerita yang akan disampaikan. Alat peraga yang digunakan dapat berupa instrumen langsung atau peralatan simbol. Sementara itu, untuk menyampaikan cerita secara lugas jelas membutuhkan prosedur atau kapasitas yang lebih besar dari pada si pencerita, baik dari segi pengetahuan, bahasa atau irama maupun tampilan atau artikulasi sebagai kesan dari cerita yang disampaikan.

Beberapa cerita budaya dipetik oleh orang tua karena mereka hidup tanpa mengarangnya terlebih dahulu, tentunya setiap cerita akan disampaikan dengan berbagai *extemporizations*. Bagaimanapun, cerita yang ingin disampaikan juga harus lebih spesifik karena terkadang hal itu menyebabkan pikiran kreatif yang tidak perlu pada anak. Kisah-kisah yang sering diceritakan oleh orang tua anak-anaknya adalah Bawang Putih dan Bawang Merah, Timun Emas, Jaka Kendil, Kancil, dll. Demikian juga ada kisah-kisah yang bersifat ksatria,

seperti, Jenderal Sudirman, Pangeran Diponegoro, Serangan Umum Satu Maret, Wali Songo, Jaka Tingkir, dan lain-lain. Anekdote tentang kehidupan sehari-hari, seperti hajatan, mendirikan nasi atau tandur, selapanan, dan lain-lain. Meski demikian, tak ada salahnya orang tua juga menghadirkan kisah-kisah tokoh wayang, yang jelas sarat dengan sifat sosial.

Cerita juga harus dimungkinkan melalui strategi. Diperlukan bahan dan alat yang harus disusun untuk mendukung penyampaian cerita. Seperti memainkan wayang, membuat bentuk tokoh dengan karton, menggambarnya sedemikian rupa mirip, atau bisa juga menggunakan boneka tangan kemudian membuat dialog berisi pengenalan budaya. Anak-anak juga dapat langsung terlibat dengan ini selama cara paling umum membuat alat peraga dan memilih area atau tempat untuk menceritakan cerita. Ketika cerita selesai, anak itu memiliki kesempatan untuk memilih karakter yang dia dapatkan dari kesempatan untuk digunakan sebagai mainan. Cara lain adalah dengan memanfaatkan alat peraga alat masak seperti enthong, siwur, wajan, gayung, anglo, tampah, tambir, cowek, dan lain sebagainya, yang digunakan sebagai alat peraga dalam cerita kapasitas alat masak anak-anak. Tentu saja anak akan diizinkan untuk mencoba melakukannya tanpa bantuan orang lain dengan peralatan dapur ini sehingga anak akan lebih menyenangkan dan berarti bagi anak tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pada anak usia dini di RA Perburuan Hajjah Marlina menunjukkan bahwa perkembangan kognitif berpengaruh positif atas permainan kereta-apian. Hal ini disebabkan oleh latar permainan yang dilakukan berkelompok memungkinkan anak menyimak dan mendengarkan perintah permainan dengan baik. Kereta-apian juga menunjukkan emosional yang baik pada anak usia dini karena bermain dengan enjoy dan gembira. Kereta-apian mendorong anak tetap disiplin dalam bermain karena harus berjajar memanjang dengan teman-teman lain hingga lagu berhenti. Apabila lagu berhenti maka semua anak juga ikut berhenti. Perintah dari penjaga lorong yang terdiri dari dua anak saling menggenggam kedua tangan ke atas membentuk terowongan mengharuskan anak-anak untuk melewati lorong tersebut sesuai dengan alunan lagu. Pola pikir yang dibentuk dari kereta-apian tersebut membuat anak terus ikut dalam permainan hingga selesai.

## **SIMPULAN**

Para ahli telah mengembangkan sejumlah teori bermain selama bertahun-tahun. Setiap teori memberikan penjelasan tentang bagaimana bermain memenuhi kebutuhan dasar manusia. Menurut definisi bermain saat ini, perilaku anak-anak dalam bermain adalah sukarela, menyenangkan, dan menyenangkan. Anak-anak kecil terlibat dalam permainan untuk jangka waktu yang lama, dan mungkin itu memungkinkan mereka untuk memahami dunia mereka dan disosialisasikan ke dalam keluarga dan masyarakat mereka. Teori bermain telah membantu guru untuk memahami dan mengembangkan cara untuk menggunakannya untuk tujuan pendidikan. Teori-teori klasik menyiapkan panggung untuk pemahaman yang lebih baik tentang bermain yang sekarang disediakan oleh teori-teori modern, yang telah berusaha untuk menjelaskan fungsi kognitif dan afektif. Menurut teori-teori ini, bermain dapat membantu anak-anak menangani gerakan mereka dan memahami dunia fisik dan sosial. Dengan demikian, bermain tampaknya membantu anak-anak membangun rasa diri yang realistis (Spodck & Saracho, 1994). Sebagai sarana pendidikan, bermain telah mengambil banyak bentuk. Tantangan bagi guru selalu memanfaatkan dan memelihara kualitas alami permainan anak-anak dengan cara yang juga memiliki nilai pendidikan. Bermain dievaluasi baik oleh tingkat kesenangan dan keterlibatan anak-anak dan oleh efektivitasnya dalam membantu guru mencapai tujuan pendidikan.

## DAFTAR BACAAN

- Barbara J. Howard, MD. 1991. Discipline in Early Childhood. *Pediatric Clinics of North America*-Vol. 38, No.6, 1351-1369.
- Gunarti,dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hudhana Dwi Winda.2015. *Pengenalan Budaya dan Pembentukan Karakter Mellalui Folklor Pada Anak Usia Dini*. *Insania*, 20(1)
- Itadz, Mbak. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Jamaludin Dindin.2013. *Paradigma Pendidikan Anak dalam Islam*. Bandung: Pustaka Setia
- Kurniawan Adi Jaya, Hermawan Catur.2019. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android*. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2)
- Nurfatin Antika Nofi, Triadi Bagus Rai. 2018. *Karakteristik Tokoh Kancil Pada Cerita Rakyat Tradisional Indonesia*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 6(2) : 53-65
- Saracho N.O., Spodek B. 1995. *Children's Play And Early Childhood Education: Insights From History And Theory*. *Journal of Education*. 129-140
- Siti Fadryana Fitroh Evi Dwi Novita Sari. 2015. *Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2): 76-149
- Sujiono N.Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Wiwik pratiwi. 2017. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2): 106-117
- Zaitun Kurniasih, dkk. 2016. *Pelatihan Mendongeng Dan Bercerita Bagi Pelajar Dan Guru Se- Bukittinggi*. *Jurnal Batoboh*, 1(1) : 31-44