

## Pengembangan Permainan Lego Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Adhyaksa Medan

Amelia<sup>1</sup>, Dhea Priyanti<sup>2</sup>, Ikmalul Hikmah<sup>3</sup>, Masyitah Addina Harahap<sup>4</sup>, Khadijah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi Piaud UIN Sumatera Utara

Email: [amell7861@gmail.com](mailto:amell7861@gmail.com)<sup>1</sup>, [dheapriyanti89@gmail.com](mailto:dheapriyanti89@gmail.com)<sup>2</sup>, [ikmalulhikmah@gmail.com](mailto:ikmalulhikmah@gmail.com)<sup>3</sup>, [masyitahharahappiaud2@gmail.com](mailto:masyitahharahappiaud2@gmail.com)<sup>4</sup>, [khadijah@uinsu.ac.id](mailto:khadijah@uinsu.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan permainan lego untuk pengembangan karakter anak usia dini di TK Adhyaksa Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sampel penelitian ini adalah 1 orang guru dan 14 anak-anak di kelas. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara permainan lego dengan perkembangan karakter anak usia dini di TK Adhyaksa Medan. Saran dari penelitian ini yaitu bagi pengelola dan pendidik agar lebih mengembangkan media pembelajaran dan lebih inovatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak. Bagi peneliti selanjutnya yaitu disarankan agar dapat meneliti lebih lanjut yang sehubungan dengan permainan lego dan perkembangan anak usia dini yaitu seperti dapat melipat kertas, menggambar benda yang dikenal, dapat menggunting kertas dan dapat membangun menara dari balok. Sebab permainan lego juga akan mempengaruhi tumbuh kembang anak pada perkembangan lainnya

**Kata Kunci:** *Permainan Lego, Anak Usia Dini, Pengembangan Karakter.*

### Abstract

This study aims to describe the use of lego games for early childhood character development in Adhyaksa Kindergarten Medan. The research method used is descriptive with a qualitative approach. The sample of this study was 1 teacher and 14 children in the class. The results of the study indicate that there is a relationship between lego games and early childhood character development at Adhyaksa Kindergarten Medan. Suggestions from this research are for managers and educators to further develop learning media and be more innovative in choosing fun game tools for children. For further researchers, it is suggested that they can do further research related to Lego games and early childhood development, such as being able to fold paper, draw familiar objects, be able to cut paper and be able to build towers from blocks. Because the lego game will also affect the growth and development of children in other developments

**Keywords:** *Lego Game, Early Childhood, Character Development.*

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan

mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya (Arikunto). Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah the golden age atau periode keemasan. Karakter merupakan salah satu bagian yang fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, jalur maupun jenjang. Karakter juga menjadi sentrum dalam pembangunan pada setiap bangsa, tidak terkecuali bangsa Indonesia. Karakter menjadi ciri khas atau spesifik individu, keluarga, masyarakat, budaya dan bangsa secara keseluruhan.

Pendidikan merupakan suatu usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia dari aspek-aspek rohaniah dan jasmaniah. Oleh karena itu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan/pertumbuhan, baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan akhir perkembangan/pertumbuhan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya. Pendidikan Islam pada hakikatnya merupakan aktivitas pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan hasrat dan niat untuk mengewantahkan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam. Pendidikan Islam di Indonesia dapat terwujud menjadi beberapa bentuk seperti pondok Pesantren, madrasah, pelajaran agama Islam di sekolah, pendidikan Islam dalam keluarga dan masyarakat baik yang bersifat formal maupun non-formal.

Dalam implementasi fungsi pendidikan Islam sangat memperhatikan aspek yang mendukung atau unsur yang turut mendukung terhadap tercapai tujuan dari pendidikan Islam. Adapun aspek atau unsur-unsur tersebut meliputi enam hal yaitu tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, metode pendidikan, sarana/alat pendidikan dan lingkungan, Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pada pasal 3 undang-undang tersebut menjelaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.Arah tujuan pendidikan nasional tersebut sangat jelas bahwa pendidikan pada setiap jenis, satuan maupun jenjang pendidikan harus diarahkan pada pengembangan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat.

Arah tujuan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Nasional Jangka Panjang 2005-2025 yang menegaskan bahwa visi Pembangunan Nasional adalah terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis dan berorientasi iptek. Dari Undang-Undang tersebut jelas sekali bahwa bangsa Indonesia menjadikan karakter sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembangunan di bidang pendidikan nasional, dan pendidikan karakter merupakan alat untuk mencapai tujuan tersebut.

Lego adalah jenis alat permainan bongkah plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Pada saat menyusun setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik. Lego merupakan permainan konstruktif berupa membangun, menata dan mengatur berbagai media yang ada di sekitarnya telah biasa dimainkan oleh Anak Usia Dini di masa perkembangannya.

Permainan itu sebenarnya adalah merek pembuat permainan konstruktif yang telah mendunia namun kemudian menjadi sebutan umum bagi permainan yang sejenis. Singkatan dari kata *lego*, Artinya bermain dengan baik berupa seperangkat kepingan permainan dari plastic dalam berbagai ukuran dan warna. Bentuk juga beragam. namun yang utama adalah persegi sehingga bisa saling tancap untuk disusun, dan dibangun dalam tema tertentu. Keunggulan lainnya, lego bisa dimainkan secara individual maupun kelompok. Dalam keluarga, anak bisa bermain bersama orangtua dengan penyatuan ide secara bersama-sama.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dalam menentukan subjek penelitian ini dilakukan teknik purposive yaitu pengambilan sumber data didasarkan atas adanya tujuan tertentu yang menjadi fokus penelitian dan juga tidak mempersoalkan tentang ukuran dan jumlah dalam pengambilan sumber data atau subjek penelitian.

Namun dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi yang besar, tidaklah mungkin untuk mengambil seluruh populasi melainkan seluruh populasi melainkan diambil beberapa representatif dari populasi tersebut atau yang biasa disebut dengan sample. Pemilihan sample atau sampling dalam penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dengan tujuan untuk merinci kekhususan yang ada di paper. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif tidak ada sample acak melainkan sample atau purposive sample (menggunakan pertimbangan tertentu), adapun sample dalam penelitian ini terdiri dari 19 siswa yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan serta satu orang pendidik TK Adhyaksa, Jalan H.M Said No. 23, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari seluruh data yang terkumpul dari pengamatan dan wawancara. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Hal ini dikarenakan proses analisis data kualitatif berlangsung selama dan pasca pengumpulan data. Analisis yang dipakai untuk menganalisa data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yaitu: (1) Pengumpulan data, (2) Seleksi data, dan (3) Penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Pelaksanaan Permainan Internasional Lego**

Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa kegiatan permainan internasional lego mendukung peserta didik mengembangkan karakter anak usia dini melalui proses belajar dari pengalaman yang diperoleh saat bermain. Berdasarkan hasil penelitian di TK Adhyaksa Medan, pelaksanaan permainan internasional lego dalam mendukung pengembangan karakter yang mau bekerja keras, tekun, kreatif, peduli sosial, serta sabar pada anak usia dini meliputi beberapa tahap perencanaan, proses pelaksanaan, dan evaluasi.

##### **a. Perencanaan**

Persiapan permainan internasional lego dilakukan oleh peneliti dan pendidik. Persiapan jenis-jenis permainan dilakukan oleh pendidik yaitu menentukan anak yang akan ikut serta dalam permainan dan menentukan waktu dan pelaksanaan. Sedangkan peneliti melakukan persiapan segala sesuatu yang

digunakan dalam permainan, seperti menyiapkan permainan lego serta konsumsi yang akan diberikan oleh siswa yang mengikuti permainan.

b. Pelaksanaan kegiatan permainan

Dari hasil penelitian, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan permainan internasional lego dilakukan dalam beberapa dasar yang berisi sejumlah pengalaman belajar peserta didik melalui kegiatan bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Kegiatan permainan dilakukan secara individu, yang terdiri dari 3 kegiatan pokok yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Dari hasil pengamatan diketahui pelaksanaan permainan internasional lego mencakup:

1) Kegiatan pembuka

Kegiatan diawali dengan duduk melingkar atau berdiri melingkar untuk kegiatan berdoa, membaca surah-surah pendek seperti Al-Fatihah, Al-Falaq, Annas serta membaca doa sehari-hari, selanjutnya salam sapa sekaligus presensi yang dilakukan dengan bersama-sama untuk mengetahui siapa saja teman yang mengikuti permainan. Selanjutnya, peneliti menjelaskan jenis permainan beserta aturan permainan yang akan dilakukan dan disepakati oleh semua peserta didik.

2) Kegiatan inti

a) Pijakan Saat Main

Pemain dilakukan secara individu, yaitu guru meletakkan satu kotak lego yang kemudian dapat diambil oleh masing-masing siswa untuk di rakit. Siswa kemudian mulai menyusun keping legonya. Jika ada bagian yang kurang atau salah satu keping lego sulit dihubungkan, maka mereka akan mencari keping lego lain yang dapat dihubungkan. Di sini kemampuan berpikir matematis mulai berjalan. Siswa mulai memilah-milah kepingan berdasar bentuk ukuran, dan warna. Sambil bertanya ke teman, melirik karya teman atau tetap konsentrasi, anak mempertimbangkan keserasian, kecocokan, dan kekuatan dari kerjanya. Permainan berlangsung selama 15 menit. Pendidik berkeliling di antara peserta didik yang sedang bermain dan pendidik memberikan penilaian observasi, serta pendidik memberikan pujian terhadap pekerjaan peserta didik.

b) Pijakan setelah main

Permainan dikatakan selesai jika waktu permainan yang ditentukan telah habis. Pendidik memulai pemberian kesempatan bagi tiap siswa menunjukkan hasil karya yang ditugaskan. siswa dapat mengungkapkan hasil karya apa yang ia buat lalu menceritakan bagian-bagian dari rangkaian legonya dan juga keunggulan dalam bahasa dan ungkapan masing. Saat penampilan siswa itu, guru biasa menyimak kemudian mendorong teman-teman untuk memberikan tanggapan atas hasil karya yang ditunjukkan. Pada posisi tertentu, guru memberikan klarifikasi atau membiarkan siswa memperbaiki sesuai kondisi nyata. Pada akhir penampilan, guru selalu mengajak siswa yang lain memberikan penghargaan dengan tepuk tangan dan komentar memotivasi. Kemudian dilanjutkan dalam barisan atau lingkaran untuk melakukan recalling dengan menanyakan kegiatan apa yang dilakukan, dan tujuan dari permainan, hingga menanyakan hal-hal yang dihadapi peserta didik dalam bermain, hal ini untuk melatih anak agar

dapat dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya, berdoa selesai belajar untuk mengakhiri kegiatan bermain.

### 3) Kegiatan Penutup

Berdoa pulang dan salam.

Permainan ini dapat dilakukan untuk anak laki-laki maupun anak perempuan semakin banyak pemain maka akan semakin meriah. Dari hasil wawancara dan permainan tersebut peneliti menemukan sikap ketekunan, bekerja keras, tolong menolong, kesabaran serta kreatifitas yang terdapat dalam permainan lego yaitu pada saat permainan, murid saling membantu dalam mencari kepingan lego, serta pada tahap merakit lego, murid dengan sabar dan tekun merakit lego sesuai dengan kreatifitasnya.

#### c. Evaluasi

Teknik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, interview dan tes skala sikap menggunakan soal cerita. Hasil pretest menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang belum cukup berkarakter saling tolong menolong. Contohnya pada saat permainan ada anak yang tidak mau untuk bersosialisasi dengan temannya, ia lebih memilih tidak ikut dalam permainan. Tetapi kebanyakan siswa sangat antusias dalam mengikuti permainan. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah berkembang karakternya. Anak yang pada saat permainan menunjukkan belum mengerti dengan permainan dan saling membantu, pada saat permainan sebagian besar cukup mengerti dan sangat mengerti tentang permainan dan saling membantu. Anak-anak belajar memahami nilai-nilai karakter dengan gembira yaitu melalui permainan internasional lego. Sesuatu yang dilakukan dengan gembira itu lebih mudah di terima oleh anak. Gembira biasanya ditandai dengan tertawa. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa permainan internasional lego bisa menjadi salah satu media dalam mengembangkan karakter pada anak di sekolah. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan internasional lego merupakan suatu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan karakter pada anak usia dini.

## 2. Hasil Permainan Internasional Lego dalam Pengembangan Karakter Anak Usia Dini

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa hasil permainan internasional lego dalam mendukung pengembangan karakter anak usia dini di TK Adhyaksa adalah anak lebih bisa bergaul bersama temannya dengan baik, saling menolong, menghargai sesama teman, saling memotivasi, bekerja keras, tekun, saling memahami, toleran terhadap perbedaan, tidak merendahkan orang lain, dan saling memiliki rasa menyayangi satu sama lain.

## 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Permainan Lego

### a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam setiap kegiatan merupakan suatu kekuatan dalam melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan. Adapun faktor yang mendukung antara lain:

- 1) Pihak sekolah terbuka dan menerima peneliti dengan baik
- 2) Adanya motivasi bermain permainan internasional lego dari peserta didik yang cukup tinggi.

3) Fasilitas dan lingkungan yang cukup memadai mendukung untuk proses pelaksanaan permainan tradisional kucing tikus.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor-faktor yang menghambat dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

- 1) Perbedaan tingkat konsentrasi pada anak usia dini yang mudah berubah-ubah.
- 2) Kurangnya waktu yang digunakan untuk pelaksanaan permainan internasional lego

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil diatas dalam permainan internasional lego adanya pengembangan karakter yang dapat diberikan kepada pemain. Dalam permainan internasional lego terintegrasi perkembangan karakter individu meliputi: (1) Cooperation yaitu bekerja untuk mencapai tujuan. Dimana tujuan dari permainan ini tercapai (2) Kreatif (3) Kindness yaitu menolong sesama, perhatian kepada orang lain. (4) Tekun serta bekerja keras (5) Peduli terhadap orang lain. Berdasarkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan di TK Adhyaksa, terhadap perkembangan karakter anak usia 3-4 tahun, dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan disana dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan karakter disana sangat baik.

Hal ini didukung dari data observasi yang penulis dapatkan disana. Penulis melihat anak yang karakter belum berkembang (BB) 0% sedangkan siswa yang tergolong mulai berkembang (MB) dengan hasil persentase 0% sedangkan perkembangan sesuai harapan (BSH) dengan hasil persentase 28,57 % dan berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 71,43%.81. Dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di TK Adhyaksa bahwa disana menerapkan alat permainan edukatif lego dalam hal pengajaran. Dunia anak adalah dunia bermain, anak akan belajar sambil bermain. Dengan bermain anak tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sedang belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Dyah Ery Trisnawati yang menyatakan bahwa permainan lego secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian Emmy Sulikah yang menyatakan bahwa media alat Permainan Edukatif Lego (APE) lego dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Hal ini senada dengan pendapat Piaget bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang. Menurut Andang Ismail menyatakan bahwa alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan untuk membantu perkembangan anak. Hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan disana mereka menggunakan lego. Cara menggunakan lego dengan menyusun lego sesuai dengan imajinasi anak. lego dapat disusun menyerupai apa saja sesuai imajinasi anak. hal ini sesuai dengan pendapat emi sulikah yaitu cara bermain lego membutuhkan kesabaran dan imajinasi karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas dan daya pikir otak anak.<sup>87</sup> Cara bermain lego disana sesuai dengan aturan bermain menurut Latif, yaitu ada empat aturan bermain pembangunan yaitu: lego untuk membangun, membangun lego di atas alas, mengambil lego secukupnya, dan start sampai finish lancar.

Langkah-langkah bermain lego juga sesuai dengan dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. Guru telah menyiapkan lego di dalam kelas dan ruang kelas cukup luas untuk membuat bangunan lego hal ini sesuai dengan pendapat Latif, dkk. Tentang pijakan lingkungan bermain pembangunan Pendidik membahas tentang tema, hal ini sesuai dengan dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan.

Dari hasil observasi penulis bahwa karakter disana sangat baik. Hal ini didukung oleh data observasi diatas yang penulis lihat dari ciri-ciri anak kreativitas menurut nurlaily yang penulis jadikan sebagai indikator tingkat perkembangan kreativitas anak

## SIMPULAN

Kegiatan permainan internasional lego yang dilaksanakan di TK Adhyaksa Medan dalam proses pengelolaan kegiatannya diselenggarakan dengan tujuan untuk penanaman nilai karakter kepeduian sosial kepada anak usia dini melalui kegiatan bermain. Proses pengelolaan permainan internasional sepak bola dalam meningkatkan pengembangan karakter kejujuran anak usia dini TK Adhyaksa Medan meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan kegiatan permainan yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup, dan tahap evaluasi yang meliputi observasi, interview, dan tes skala sikap. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil permainan internasional lego dalam mendukung pengembangan karakter anak usia dini di TK Adhyaksa Medan adalah anak lebih bisa bergaul bersama temannya dengan baik, saling membantu, menghargai sesama teman, saling memotivasi, bekerja keras, tekun, saling memahami, toleran terhadap perbedaan, tidak merendahkan orang lain, dan saling memiliki rasa menyayangi satu sama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Dinda Agustin Maulida, A.T Hendrawijaya, Niswatul Imsiyah. 2018. Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *JURNAL EDUKASI*. Vol 1. No 1. h. 9-11
- Imroatun, dkk, 2021. Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini, *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, Vol 3. Nomor 2. h. 55-67
- Novan Ardy Wiyani and Barnawi. 2016. *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Novan Ardy Wiyani. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT.Gava Media.
- Poon, Stephen T. F. 2018. "LEGO as a Learning Enabler in the 21st Century Preschool Classroom: Examining Perceptions of Attitudes and Preschool Practices." *Journal of Urban Culture Research*, h. 72–8
- Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional