

## **MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI MELALUI MANAJEMEN PERAWATAN SARANA PRASARANA BERMAIN**

Shofiyatuz Zahroh

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Email: zahroh418.piaud@unusida.ac.id

### **ABSTRACT**

Management of care of play facilities occupies the most important position to be considered, because play and early childhood are two sides of a coin that cannot be separated. Because children are actually learning while playing and playing while learning, children will get a variety of basic knowledge through playing as well as stock in subsequent developments. The purpose of this study is to foster a sense of responsibility in children by involving children in maintaining play facilities, and will save costs because the play equipment will be used in a relatively long time. The research method used is literature study (research library). The results of the study indicate that the involvement of children in the management of playground care will have a very significant impact. Children will feel they have a great responsibility for the play equipment, so that it awakens its instinctive nature to tidy up the play equipment after use. One of them is through example and habituation.

*Keywords: management, bermian means, early childhood, learning methods, responsibility*

### **ABSTRAK**

Manajemen perawatan sarana bermain menempati posisi paling penting untuk diperhatikan, karena bermain dan anak usia dini merupakan dua sisi mata uang yang tak dapat dipisahkan. Karena sejatinya anak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, anak akan mendapatkan berbagai pengetahuan dasar melalui bermain serta sebagai bekal dalam perkembangan berikutnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menumbuhkan rasa tanggungjawab dalam diri anak dengan melibatkan anak dalam melakukan perawatan sarana bermain, serta akan menghemat biaya karena alat permainan akan bisa digunakan dalam waktu yang relatif lama. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (library riset). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam melakukan perawatan sarana bermain akan memberikan dampak yang sangat signifikan. Anak akan merasa memiliki tanggungjawab besar terhadap alat permainan, sehingga membangunkan sifat naluriannya untuk merapikan alat permainan setelah digunakan. Salah satunya adalah melalui pemberian contoh dan pembiasaan.

*Kata Kunci: manajemen, sarana bermian, anak usia dini, metode pembelajar, tanggung jawab*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha dalam memberikan rangsangan pendidikan kepada anak hingga usia 6 tahun (UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Lembaga pendidikan anak usia dini memiliki berbagai klaster yang disesuaikan dengan tingkat usia anak. Hal ini, untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi dengan metode yang disesuaikan terhadap tingkat perkembangan anak. Seperti, anak usia 0-2 tahun berada pada kelas bayi yang biasa disebut sebagai TPA (tempat penitipan anak), anak usia 3-4 tahun berada di KB (kelompok bermain), dan anak usia 5-6 tahun berada di TK A dan TK B (taman kanak-kanak). Setiap klaster tentu memiliki metode tertentu dalam memberikan stimulus terhadap perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, afektif ataupun psikomotorik. Hal ini karena anak usia dini merupakan pribadi yang unik atau yang biasa disebut sebagai masa *golden age* (Nasution 2017), sehingga memiliki tahap perkembangan yang berbeda sesuai dengan usia anak. Maka dari itu, anak yang menerima stimulus pendidikan sejak usia dini akan mengalami perkembangan yang berbeda dengan anak yang tidak mendapatkan stimulus pendidikan sejak usia dini (Mutiah 2015). Hal ini karena anak usia dini seperti yang dikatakan oleh Rousseau (Suyadi and Ulfah 2016) bahwa anak usia dini memiliki masa peka atau masa sensitif. Pada masa-masa ini, anak harus menerima pendidikan yang tepat dan baik untuk mengembangkan seluruh potensi yang terdapat di dalam diri anak. Pengalaman-pengalaman yang diterima oleh anak pada masa usia dini akan mempengaruhi perkembangannya di masa mendatang (Hurlock 1997).

Tujuan umum suatu pendidikan adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak ke arah yang sempurna, baik perkembangan kognitif, afektif ataupun psikomotorik. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk memberikan stimulus ke arah pembentukan sikap, perkembangan pengetahuan dan perkembangan keterampilan anak yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan berikutnya serta membantu anak untuk menyesuaikan diri di dalam lingkungan sosialnya (Nata 2001). Atas dasar inilah, pendidikan menjadi sangat penting untuk dilalui oleh anak usia dini, mengingat setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda di dalam dirinya. Ditambah dengan kondisi sosial saat ini, dimana dunia semakin hari semakin berkembang, dan mengalami perubahan disetiap liniya. Pendidikan sebagai jalan untuk membantu individu menghadapi tantangan yang akan dihadapi oleh perkembangan zaman.

Hal ini menuntut lembaga pendidikan anak usia dini untuk selalu progres dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah harus melakukan inovasi kurikulum yang akan berdampak

pada metode pembelajaran dan sarana prasarana pembelajaran ataupun bermain. Artinya, suatu lembaga pendidikan yang telah berhasil melakukan inovasi kurikulum dengan baik, tentu akan memiliki metode pembelajaran yang menarik serta sarana prasarana yang lengkap dalam menunjang perkembangan anak. Inovasi kurikulum harus sesuai dengan perkembangan zaman, misalnya, memadukan kurikulum MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) dengan nilai-nilai keislaman. Kurikulum MBKM menuntut pendidik untuk kreatif dan inovatif. Salah satunya menciptakan media pembelajaran atau alat bermain sendiri untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satunya meningkatkan tanggung jawab anak, dengan cara melibatkan anak di dalam melakukan perawatan sarana dan prasarana bermain.

Salah satu metode pembelajaran yang umum digunakan serta memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan anak adalah metode bermain. Konsep bermain bagi anak menurut Froebel (Suyadi and Ulfah 2016) adalah sebagaimana orang dewasa bekerja. Sehingga bermain merupakan suatu kegiatan yang paling mendasar bagi anak usia dini dalam keberlangsungan hidupnya. Melalui bermain anak-anak akan mampu memenuhi seluruh tugas perkembangannya baik dalam bidang kognitif, psikomotorik ataupun afektif (Pratiwi 2017). Sekolah dengan hal ini harus menyediakan fasilitas yang sangat memadai untuk menunjang perkembangan anak.

Fasilitas yang disediakan sekolah biasa disebut sebagai sarana prasarana. Sarana merupakan alat yang secara langsung dapat menunjang proses pembelajaran seperti alat-alat menulis, alat permainan edukatif (APE) dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana merupakan alat yang secara tidak langsung mendukung proses pembelajaran, seperti bangunan sekolah (Mesiono 2015). Atau bisa juga dikatakan bahwa sarana merupakan semua alat yang penggunaannya dapat dipindahkan atau digerakkan. Sedangkan prasarana merupakan alat yang penggunaannya tidak dapat digerakkan ataupun dipindahkan (Rodah 2017).

Sarana prasarana pendidikan sangat memerlukan perawatan untuk menghemat biaya, terutama lembaga pendidikan yang memiliki anggaran 'pas-pas an'. Ada banyak cara untuk melakukan perawatan sarana prasarana, salah satunya membentuk tim perawatan sarana prasarana, memberikan contoh pemakaian yang tepat dan baik terutama alat-alat permainan. Dengan demikian, anak akan berhati-hati dalam menggunakan setiap sarana yang ada di sekolah. Terlihat sepele, namun hal ini mampu meningkatkan rasa tanggung jawab anak sebagai peserta didik yang harus ikut serta dalam melakukan perawatan terhadap sarana pendidikan yang ada di sekolah. Hal ini karena setiap elemen yang ada di sekolah memiliki

tanggung jawab terhadap seluruh alat-alat yang terdapat di lingkungan sekolah, termasuk peserta didik. Rasa tanggung jawab sangat penting diajarkan kepada anak sejak dini, kaitannya dengan hubungan sosial anak dengan lingkungan, baik lingkungan sekolah atau teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Anak yang memiliki rasa tanggung jawab terhadap benda-benda disekitarnya juga merasa memiliki tanggung jawab terhadap tubuhnya. Artinya, dalam berperilaku dia akan berhati-hati dan penuh kesadaran untuk tidak menyakiti perasaan orang lain.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian studi literatur dengan menelaah beberapa buku dan jurnal terkait manajemen perawatan sarana prasarana, metode pembelajaran anak usia dini, menumbuhkan tanggungjawab dalam diri anak serta tema-tema pendukung lainnya yang mendukung penelitian ini. Hasil dari berbagai telaah literatur dilakukan untuk mengetahui dampak keterlibatan anak dalam melakukan sarana perawatan bermain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

#### **Urgensi Manajemen Perawatan Sarana Bermain oleh Anak (Bermain dan Belajar Bertanggungjawab)**

Anak bukanlah orang dewasa mini yang mampu melakukan apa saja yang dilakukan oleh orang dewasa, akan tetapi mereka berperilaku sesuai dengan tahap perkembangan yang mereka lalui. Begitu juga dalam proses pembelajaran, layaknya pribadinya yang unik, anak memiliki metode pembelajaran yang unik, yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Sehingga, setiap proses pembelajaran yang ditujukan kepada anak usia dini harus melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Marlisa 2016). Misalnya, menerapkan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung yang biasa disingkat menjadi CALISTUNG harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidik bisa menggunakan alat permainan atau sambil bernyanyi untuk mengenalkan CALISTUNG kepada anak.

Baru-baru ini, lembaga PAUD dituntut untuk menerapkan CALISTUNG secara sempurna. Hal ini karena salah satu syarat yang ditentukan untuk masuk Sekolah Dasar adalah harus bisa CALISTUNG. Ditambah, orang tua menuntut pendidik anak usia dini agar mengajari anaknya CALISTUNG dengan sempurna. Hal ini sangat bertentangan dengan

PERMENDIKBUD no 137/2014 yang menuntut proses pembelajaran CALISTUNG adalah melalui bermain. Walaupun menimbulkan pertentangan, praktek semacam ini masih terus dilangsungkan ditambah maraknya buku-buku panduan berhasil masuk PAUD yang isinya adalah CALISTUNGA (Asiah 2018).

Bermain pada hakikatnya adalah mencari kesenangan dan kegembiraan, dengan bermain seseorang mampu mengekspresikan emosi yang sedang dirasakan serta menghilangkan kejenuhan (Nurdiani 2013). Begitu juga dengan anak usia dini, pada saat bermain anak mampu mengembangkan otot kasar dan otot halus serta belajar memahami lingkungan sosialnya. Maka dari itulah bermain sangat cocok untuk anak usia dini, hingga disimbolkan dengan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Seperti halnya yang terdapat dalam PERMENDIKBUD 137/2014 bahwa bermain merupakan metode pembelajaran bagi anak usia dini. Melalui bermain anak belajar mengenal konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, serta mengembangkan daya imajinasi, fantasi dan kreativitas (Kurnia 2013). Konsep-konsep dasar ini sebagai bekal pengetahuan anak pada tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, anak dapat mengenal aturan, toleransi, bersosialisasi yang baik, kerjasama, berlaku adil atau tidak curang, tidak egois, menahan emosi serta bertanggung jawab (Rohmah 2016).

Pentingnya metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain menuntut lembaga pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi metode tersebut. Kelengkapan sarana prasarana pendidikan ataupun bermain di suatu lembaga pendidikan anak usia dini menjadi nilai tambah bagi lembaga tersebut. Hal ini karena para orang tua akan memilih lembaga pendidikan yang memiliki fasilitas lengkap untuk menitipkan anak-anak mereka. Para orang tua saat ini telah menyadari pentingnya pendidikan bagi anak usia dini sebagai bekal perkembangan berikutnya.

Sayangnya, banyak lembaga pendidikan yang memiliki sarana prasarana lengkap tidak bisa mengelola lembaga dengan baik, yang dikatakan sebagai 'manajemen tukang cukur' oleh para kalangan (Darnoto 2016). Mereka sama sekali tidak menggunakan ilmu manajemen sebagai bekal dalam mendirikan PAUD yang baik sebagai sebuah lembaga yang memberikan stimulus dasar pada anak usia dini. Banyak kita jumpai di lapangan bahwa pendidik merangkap sebagai tukang bersih-bersih, bendahara, bahkan kepala sekolah pun merangkap sebagai sekretaris dan lain sebagainya. Jika pengelolaan lembaga pendidikan anak usia dini tetap dibiarkan seperti ini (tidak teratur, tidak sesuai teori manajemen), maka proses pembelajaran pada anak usia dini juga akan terganggu.

Melihat kondisi di lapangan, sangat penting untuk menerapkan teori manajemen dalam mengelola lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk manajemen perawatan sarana prasarana. Salah satunya adalah perawatan sarana bermain yang memiliki tingkat lebih *urgent* dibanding sarana yang lain untuk menjaga sarana bertahan dalam waktu yang relatif lama. Hal ini karena alat permainann sering digunakan oleh anak, sehingga membutuhkan perawatan yang lebih intens. Kondisi alat permainan harus selalu siap pakai dan dalam kondisi baik untuk menunjang perkembangan anak. Hal ini karena alat permainan edukatif mampu meningkatkan semangat belajar anak, terlebih penataan dan pengaturan alat permainan edukatif juga harus menarik perhatian anak.

Beberapa hal yang perlu dilakukan dalam manajemen perawatan sarana bermain (Nurmadiyah 2018) *pertama*, membentuk tim perawatan preventif agar selalu siap siaga dalam menjaga sarana bermain. *Kedua*, membuat jadwal perawatan setiap sarana prasarana sekolah serta siapa yang bertanggung jawab pada setiap jenis sarana prasarana (jadwal piket perawatan sarana prasarana). Tidak lupa untuk melibatkan peserta didik di dalam melakukan perawatan, artinya peserta didik juga mendapatkan jadwal di dalam melkukan perawatan sarana bermain. Dengan demikian, perawatan sarana permainan dan sarana prasarana yang lain akan lebih terjaga fungsi dan kondisinya. *Ketiga*, melakukan evaluasi perawatan sarana bermain. Apakah ada beberapa alat permaianan yang perlu diganti yang baru (tidak layak pakai), perlu di daur ulang (modifikasi) atau ada yang sudah tidak sesuai dengan proses pembelajaran, diganti alat permainan yang baru. *Keempat*, memberkan reward terhadap salah satu anggota tim manajemen perawatan sarana prasarana yang mampu meningkatkan kinerja sarana bermain, sehingga menjadi contoh bagi anggota tim yang lain.

Perawatan sarana bermain menjadi bagian paling sentral dalam manajemen sarana bermain karena berkaitan langsung dengan dana yang dimiliki sekolah (Suyadi 2011). Bisa dikatakan semua lembaga pendidikan pasti memiliki masalah yang sangat serius dengan dana, sekalipun lembaga tersebut merupakan lembaga pendidikan yang maju dan bergengsi, mereka pasti akan berhati-hati di dalam melakukan pengeluaran. Maka dari itulah, melibatkan anak dalam melakukan perawatan alat permainan merupakan hal yang baik, bahkan sangat dianjurkan. Hal ini sebagai pembelajaran kepada anak agar ia bertanggungjawab atas alat permainan yang telah ia gunakan, serta mengajari anak untuk hidup bersih dan rapi. Setelah anak-anak bermain diminta untuk merapikan alat permainan yang digunakan ke tempat semula. Tempat yang paling baik untuk menyimpan alat permainan adalah rak, sehingga terlihat rapi dan anak-anak mudah untuk menjangkaunya.

Anak usia dini sangat suka hal yang indah dan berwarna serta mencolok, sebaiknya rak penyimpanan alat permainan diklasifikasikan sesuai fungsi serta diwarnai dan diberi nama. Selain mengajari anak hidup bersih, rapi, mengenali warna, huruf, angka juga mengajari anak untuk memahami petunjuk. Anak akan mudah meletakkan alat permainan yang digunakannya sesuai dengan petunjuk yang ada.

### **Integrasi Sosial Anak melalui Pembelajaran *Active Learning* dalam Merawat Sarana Bermain**

Lembaga pendidikan pada dasarnya adalah ruang dimana seorang anak didik mampu mengembangkan kapasitas dirinya, yang biasa di sebut *nature* oleh ahli psikologi perkembangan (Fitri 2021, 69). Anak didik tidak dijadikan sebagai sekumpulan mekanisme yang harus taat, dimana anak-anak dituntut untuk menghafal abjad, hijaiyah, sistem perkalian atau digiring untuk menghafal hal yang bersifat normative saja. Membangun sistem pembelajaran yang membelenggu, memenjarakan potensi anak di dalam ruang kediriannya sendiri adalah cara yang harus segera disadari dan ditinggalkan. Membangun sistem pembelajaran yang berkualitas oleh karena itu, menjadi landasan penting yang dapat menentukan arah tumbuh kembangnya emosi dan kapasitas seorang anak yang berkualitas, diperlukan pendidikan yang akurat dan tidak menindas (Sudarsana 2016). Seperti yang dikatakan oleh Andreas Harefa bahwa, sekolah bukanlah tempat dimana seorang anak didik harus menghafal, maka harus ada *counter-education* di dalam sekolah, untuk mencetak anak didik yang mandiri dan berintegritas tinggi (Harefa 2002).

Bahwa kemudian selama fakta sistem pendidikan, terutama pendidikan anak usia dini, yang digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan adalah pemacuan aspek akademik agar bisa lolos seleksi untuk jenjang pendidikan selanjutnya, membuat dimensi kehidupan sosial tidak berkembang pada diri anak didik (Sudarsana 2016). Konsep pembelajaran yang menekankan pada pengembangan karakter anak usia dini oleh karena itu, harus berangkat dari kesadaran diri terhadap dimensi sosial. Konsep pembelajaran ini, harus menempatkan anak sebagai pusat dari pendidikan itu sendiri, membiarkan mereka untuk belajar dari hal-hal yang dekat dengan dirinya sendiri, termasuk dari sarana permainan di lingkungan sekolah. Maksimalkan keterlibatan anak di dalam sistem pembelajaran (*active learning*) mendorong peserta didik di dalam mengkonstruksi pemahamannya secara mandiri (Nurdiani 2013, 85).

Sudah saatnya bahwa, di era pendidikan konstruktivis seperti saat ini, peran pendidik tidak menjadi titik sentral utama di dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini, anak harus didorong untuk integrative dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak

usia dini didorong untuk bertanggung jawab atas sarana permainan yang mereka gunakan untuk bermain, anak diminta untuk merapikan alat permainan sendiri dengan meletakkan pada tempat yang semestinya setelah usai bermain, serta mendorong anak untuk merawat dengan baik sarana bermain, hal ini merupakan langkah-langkah penting yang harus dilakukan oleh pendidik. Budaya pendidikan seperti ini, pada gilirannya akan membuat anak mampu mengkativasi kemampuan otaknya sendiri (Baharun 2015), sehingga anak dapat mengembangkan karakter kemandirian, tanggungjawab dan keberanian untuk menyampaikan pendapat.

Menjadikan anak sebagai pusat pendidikan, dengan memberikan ruang ekspresi yang luas, selain dapat mendorong aktivasi otak secara mandiri, anak juga dapat belajar tentang pentingnya kerjasama, dan menjadikannya tidak individualistik dan egoistik. Dalam dunia pendidikan, keterampilan kerjasama merupakan suatu hal yang urgen, dan suatu hal yang harus diterapkan di dalam sistem pembelajaran. Kerjasama di dalam sistem pembelajaran anak meningkatkan interaksi sosial anak (Rosita and Leonard 2015), dengan menempatkan anak sebagai peserta aktif di dalam proses pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan ceramah pendidik, dapat melatih anak menjadi pribadi yang kooperatif (Rosita and Leonard 2015). Dengan demikian, anak usia dini tidak akan tumbuh menjadi individualistik. Tetapi dengan sistem pembelajaran yang berpusat pada pendidik, dan peserta didik menjadi pasif akan berdampak kurang positif pada perkembangan anak, mereka akan cenderung individualistik, kurang bertoleransi dan tidak bisa menghayati kerjasama (Rosita and Leonard 2015).

*Active learning approach* merupakan langkah strategi pendidikan yang saat ini sudah mulai gencar dilakukan. Hal ini bukan tanpa alasan karena, seperti yang dikatakan oleh Veron A. Magnessen bahwa, seorang peserta didik hanya belajar 10% dari apa yang mereka baca, dan 20% dari apa yang mereka dengar, khususnya di kelas, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan, kemudian anak belajar 70% dari apa yang mereka katakan, dan anak belajar maksimal yakni 90% dari apa yang mereka katakan dan dilakukan (Rosita and Leonard 2015). Pernyataan ini menggambarkan bahwa sistem pembelajaran dengan pendekatan *active learning* yang memberikan kebebasan belajar terhadap anak akan mendorong mereka untuk lebih optimal di dalam belajar.

Sistem pembelajaran anak usia dini oleh karena itu, harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dimana arena permainan menjadi prioritas penting bagi anak-anak. Seorang pendidik atau fasilitator oleh karena itu, bertindak untuk membantu dan mendesain sarana dan prasarana permainan mereka, serta mendorong dan mengintegrasikan permainan



mereka dengan pengetahuan tentang kemandirian, tanggungjawab, kerjasama, toleransi dan lain sebagainya. Sehingga anak tidak hanya dituntut untuk mendengarkan cerama di dalam ruang kelas (model pembelajaran klasik), yang kemungkinan untuk menginternalisasi topik pembelajaran sangat tipis, karena anak usia dini hanya akan mersa tertarik dengan hal-hal yang mmembuat anak senang, seperti bermain. Sehingga memunculkan konse belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan menggunakan sistem pembelajaran menyenangkan seperti ini, tidak hanya memberikan fasilitas pembelajaran yang bersifat *auditory* kepada anak, dimana peserta didik diajak untuk belajar dengan berbicara dan mendengarkan, kemudian mempraktikkan (Misnawati 2017), tetapi dengan permainan yang mendorong rasa senang pada anak, dimana dunia bermain adalah hakikat anak usia dini.

Melalui sistem pembelajaran dengan menggunakan media sarana bermain, proses interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan optimal. Suatu hal yang dapat mendorong terhadap perkembangan intelektual seorang anak (Effendi 2016), dibandingkan sistem pembelajaran yang bersifat ekspositori, dimana bahan pembelajaran sudah disiapkan dengan matang, dan peserta didik dituntut unuk memahami semua bagiannya. Sistem pembelajaran untuk anak usia dini, dimana permainan menjadi bagian penting di dalamnya, menjadikan anak-anak aktif dan kreatif, terutama dengan permainan-permainan yang merangsang otak anak-anak untuk berpikir, seperti menyusun balok, bermain puzzle dan lain sebagainya. Oleh karena itu, untuk menciptakan peserta didik yang katif dan kreatif memang bukan suatu hal yang mudah, butuh persiapan yag optimal dari pendidik. Seperti misalnya, menyiapkan jenis permainan yang tepat untuk setiap tahap perkembangan anak, permainan yang mampu mendorong anak untuk dapat mengkonstruk pemahaman dirinya sendiri tentang kemandirian, tanggungjawab, solidaritas, kerjasama dan toleransi, dengan cara yang menyennagakan dan kreatif. Srategi pembelajaran seperti ini akan dapat memberdayakan seornng anak menjadi pribadi yang aktif dan kreatif sehingga tujuan pendidikan benar-benar tercapai.

### **Membangun Kesadaran melalui Pembiasaan**

Membangun kesadaran diri merupakan hal yang sangat penting, terutama kesadaran atas tanggung jawabnya. Tanggung jawab merupakan suatu keadaran diri untuk merima setiap resiko atas suatu tindakan. Rasa tanggung jawab perlu ditanamkan sejak anak usia dini, sehingga anak benar-benar memiliki kesiapan yang sangat matang dalam menjalankan kehidupan sosialnya. Pendidik ataupun orang tua memiliki peran yang sama dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri anak. Mulai dari hal-hal yang kecil, misalnya di rumah anak diminta untuk membereskan tempat tidurnya sendiri, membersihkan tempat

makan dan lain sebagainya. Begitu juga di sekolah, anak diminta untuk merapikan alat permainan yang telah dimainkannya sebelum beralih ke alat permainan yang lain. Dengan belajar bertanggung jawab anak akan menunjukkan jati dirinya dan mampu mengontrol dirinya sendiri serta rasa percaya diri dalam dirinya akan semakin tinggi (Andini and Ramianti 2020). Walaupun demikian, anak akan belajar bertanggung jawab sesuai dengan tahap perkembangan dan kesiapan mental anak. Jadi, orang tua ataupun pendidik bukan memaksakan kehendak melainkan terus melatih anak.

Menumbuhkan tanggung jawab dalam diri anak dapat dimulai melalui hal-hal yang sederhana dan yang paling disukai oleh anak, yaitu bermain. Karena pada saat bermain anak akan menjadi pribadi yang sangat peka dalam mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sosialnya (Sudono 2000). Sehingga, pendidik bisa berkomunikasi dengan baik pada saat anak bermain, misalnya memberikan aturan bahwa anak harus merapikan alat permainan terlebih dahulu sebelum berpindah menggunakan alat permainan yang lain. Cara yang paling tepat adalah melalui modeling dan pembiasaan (Nikmah and Simatupang 2014). Artinya, guru memberikan contoh merapikan alat permainan kepada anak serta mengajak anak untuk melakukan bersama-sama. Hal ini dilakukan setiap saat ketika anak menggunakan alat permainan serta memberikan penjelasan bahwa menjaga dan merawat alat permainan itu penting, karena jika alat permainan rusak maka anak-anak tidak akan bisa menggunakannya kembali. Maka tanpa disadari anak akan terbiasa melakukan apa yang diajari oleh guru dan tertanam rasa tanggung jawab dalam diri anak. Anak akan menjadi pribadi yang bertanggung jawab, dan tidak hanya pada alat permainan, melainkan terhadap apa saja yang berkaitan dengan dirinya.

Itulah cara terbaik dalam mendidik anak, banyak pendidik yang memahami karakter dan prinsip-prinsip mendidik anak usia dini, namun sedikit dari mereka yang mampu melakukan sesuai dengan kemampuan anak. Perlu disadari bahwa berkembangnya setiap kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah sebuah proses, dan mampu didorong dengan stimulasi sesuai dengan tahap perkembangan anak (Chugani 2009).

## ***Pembahasan***

### **Manajemen Perawatan Sarana Prasarana Bermain Anak Usia Dini**

Manajemen berasal dari kata latin *manager* yang merupakan gabungan kata dari *manus* dan *agree*, artinya menangani. Kata *manager* kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai kata kerja *to manage* dan sebagai kata benda *management* yang memiliki

kesamaan arti yaitu menyelenggarakan, membawa, mengarahkan, mengurus, mengatur, melaksanakan, dan mengelola atau menata (Indrawan 2015). Sedangkan manajemen perawatan merupakan suatu proses mengelola sesuatu untuk menjaga agar tetap dalam kondisi baik sesuai dengan fungsinya.

Ada banyak ahli yang mendefinisikan sarana prasarana, namun keseluruhan definisi memiliki maksud yang sama yaitu sarana merupakan keseluruhan alat yang dapat mendukung proses pembelajaran secara langsung, serta penggunaannya dapat digerakkan atau dipindah-pindah seperti alat tulis dan alat permainan (Mesiono 2015). Sedangkan prasarana merupakan keseluruhan alat secara tidak langsung dapat mendukung proses pembelajaran, dan penggunaannya tidak dapat bergerak ataupun dipindahkan seperti bangunan sekolah (Rodah 2017). Sarana prasarana menurut PERMENDIKBUD 137/2014 merupakan keseluruhan aspek perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak (Patiung et al. 2018).

Bermain merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan dari anak usia dini. bermain nampak biasa saja bagi orang dewasa, namun bagi anak usia dini bermain merupakan sesuatu yang wajib dilakukan. Karena sejatinya anak adalah bermain. Melalui bermain anak belajar mengenal lingkungan dan memenuhi setiap tahap perkembangannya seperti kognitif, afektif ataupun psikomotorik. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara spontan dengan perasaan gembira dan menyenangkan (Ardiyanto 2017). Secara umum tujuan bermain adalah untuk eksplorasi, eksperimen, *imitation* dan adaptasi anak (Fadlillah 2019). Sedangkan secara khusus, tujuan bermain adalah sebagai proses belajar bagi anak. Anak mengenal lingkungannya melalui bermain, anak memperoleh pengalaman dalam keberlangsungan hidupnya melalui bermain. Maka dari itulah, bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak usi dini. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak di lembaga pendidikan biasanya difasilitasi oleh pihak lembaga (sarana bermain). Sehingga anak merasa lebih gembira dan merasa senang apabila bermain melalui alat permainan, seperti balok, puzzle, ayunan, dan masih banyak lagi alat permainan yang disediakan oleh pihak lembaga pendidikan.

Sehingga, manajemen perawatan sarana prasarana bermain merupakan suatu usaha pengelolaan berbagai alat permainan yang mendukung proses belajar dan mendukung perkembangan anak agar selalu dalam kondisi baik dan dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama. Maka dari itu, pihak sekolah harus benar-benar menekankan bidang manajemen perawatan sarana prasarana bermain. Hal ini karena tidak semua sekolah memiliki kapasitas

sarana bermain yang lengkap, sehingga membutuhkan perawatan yang benar-benar serius untuk menjaga kondisi alat-alat permainan.

### **Jenis-Jenis Permainan**

Ada berbagai jenis permainan yang bisa dimainkan oleh anak, namun tidak setiap permainan dapat dilakukan oleh anak. Hal ini karena setiap permainan yang akan dimainkan oleh anak harus sesuai dengan usia anak agar anak merasa senang dan tujuan permainan dapat tercapai. Terdapat lima macam permainan pada anak menurut H. Hetzer (Fitriyani 2017) yaitu: *Pertama*, permainan fungsi, melibatkan anggota tubuh atau badan/motorik halus dan kasar misalnya petak umpet. *Kedua*, permainan destruktif-konstruktif, dengan melibatkan motorik kasar serta alat permainan tradisional seperti bermain kuda-kudaan dari pelepah pisang. *Ketiga*, permainan reseptif, melibatkan motorik halus misalnya mendengarkan cerita sambil berfantasi, membaca buku dll. *Keempat*, permainan peranan, anak bermain peran sesuai dengan permainan yang sedang dimainkan, misalnya anak berperan sebagai polisi. *Kelima*, permainan sukses, dalam permainan ini yang diutamakan adalah pemenang sehingga diperlukan keberanian, ketangkasan dan kekuatan. Misalnya memanjat pohon, bermain tebak kata, menyambung kata dan lain sebagainya .

Sedangkan menurut Solehudin (Elfiadi 2016) berdasarkan praktiknya hanya ada dua jenis permainan yang dimainkan oleh anak. Yaitu permainan bebas dan permainan terpimpin. Permainan bebas memberikan kebebasan terhadap anak dalam memilih jenis permainan, alat permainan yang akan digunakan serta tempat bermain (di luar ataupun di dalam ruangan). Akan tetapi dalam proses permainan masih dalam pengawasan pendidik ataupun orang tua. Misalnya bermain Latto-Latto yang menjadi permainan *trand* saat ini, mulai anak-anak hingga orang tua. Sedangkan bermain terpimpin adalah jenis permainan yang memiliki peraturan tertentu sesuai dengan jenis permainan. Misalnya bermain lingkaran, bermain peran, bermain dengan nyanyian, hitungan dan lain sebagainya.

### **Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini**

Tanggung jawab merupakan suatu kondisi yang mengharuskan seseorang untuk menerima suatu akibat dari perbuatannya, baik positif ataupun negatif (Shabrina, Azizah, and Rifqi 2020). Rasa tanggung jawab harus ditumbuhkan sejak usia dini, sehingga anak yang memiliki karakter tanggung jawab tidak akan pernah takut ataupun lari untuk menanggung akibat atas perbuatannya. Ia akan menjadi pribadi yang rendah hati dan mengakui kesalahannya serta mudah minta maaf. Tanggung jawab perlu dimiliki oleh setiap individu

sebagai bekal kehidupannya dalam kehidupan sosial, mereka tidak akan mudah menyalahkan orang lain sehingga tidak menimbulkan konflik individu ataupun kelompok.

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang dapat dibentuk dalam diri setiap individu, sehingga tanggung jawab bukanlah sesuatu yang bisa tumbuh dengan sendirinya, melainkan melalui pembinaan dan arahan yang tepat oleh orang-orang yang tepat seperti pendidik dan orang tua (Handayani 2016). Oleh karena karakter tanggung jawab dapat dibentuk, maka pola asuh juga dapat menentukan karakter anak. Pola asuh demokratis dianggap pola asuh paling tepat untuk menumbuhkan rasa tanggungjawab dalam diri anak (Widiastuti and Elshap 2015). Hal ini karena hubungan anak dan orang tua yang tercipta akibat pola asuh demokratis menjadi sangat ideal. Anak diberikan kebebasan berpendapat, orang tua lebih peka terhadap kebutuhan dalam setiap perkembangan anak, hubungan yang terjalin sangat hangat dan harmonis serta tidak ada kesalahpahaman yang akan terjadi antara satu sama lain.

Untuk keberhasilan pendidikan bagi anak, tentu sekolah sebagai lingkungan sosial kedua setelah keluarga juga memiliki visi misi yang sama dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab anak. Lembaga pendidikan atau pendidik memiliki peran yang sangat tinggi di dalam diri anak dibanding keluarga walaupun posisinya berada pada bagian kedua. Banyak kita jumpai anak-anak yang tidak mau dikoreksi ejaan kata atau irama menyanyinya oleh orang tua ketika mereka sedang belajar di rumah karena meyakini ejaan ataupun irama mereka sudah benar seperti apa yang dikatakan oleh ibu guru di sekolah. Situasi seperti ini nyaris dialami oleh seluruh anak usia dini yang ada di dunia. eHal ini menuntut orang tua untuk benar-benar menitipkan anak pada lembaga yang tepat, baik dari segi sarana prasarana, metode pembelajaran ataupun kualitas tenaga pendidik.

Beberapa indikator dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri anak adalah sebagai berikut, yaitu anak akan merapikan peralatan belajar dan permainan setelah menggunakannya, menjaga barang pribadi dan temannya, anak dengan sendirinya akan mengakui kesalahannya apabila bersalah dan meminta maaf dengan tulus, ikut serta dalam merawat sarana bermain di sekolah, serta mengerjakan berbagai tugas yang dibebankan kepadanya oleh pendidik (Cahyati 2018). Dengan demikian, sangat penting untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab dalam diri anak, sebagai bekal kehidupan sosialnya pada masa yang akan datang.

## **SIMPULAN**

Seperti pribadinya yang unik, anak memiliki metode pembelajaran yang unik dalam mengembangkan setiap potensi yang ada dalam dirinya, yaitu metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Melalui bermain anak dengan mudah akan mengenal berbagai konsep dasar sebagai bekal dalam perkembangan berikutnya. Metode belajar sambil bermain melalui pendekatan *active learning* merupakan metode yang paling tepat untuk pembelajaran anak usia dini, karena anak akan memiliki ruang gerak yang tidak terbatas dalam mengekspresikan setiap hal dalam dirinya. Metode pembelajaran seperti ini bagaimanapun, menuntut lembaga pendidikan untuk menyediakan sarana prasarana yang lengkap dalam menunjang proses pembelajaran, terutama sarana bermain. Untuk terus menjaga sarana bermain agar bisa digunakan dalam waktu yang relatif lama tentu dibutuhkan manajemen sarana bermain. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang mengesampingkan manajemen perawatan bermain, dan tidak menyadari betapa pentingnya hal ini. Melibatkan anak dalam manajemen perawatan sarana bermain selain akan menghemat biaya juga akan memberikan pendidikan kehidupan sosial terhadap anak, yaitu rasa tanggungjawab, kemandirian, toleransi, kerjasama dan lain sebagainya. Misalnya, pendidik mengajak anak secara bersama-sama merapikan alat permainan dan membiasakannya setiap selesai melakukan kegiatan bermain. Anak akan terbiasa dan tumbuh rasa tanggungjawab dalam dirinya untuk selalu merapikan sarana bermain setelah selesai bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Yuli Tri, and Eka Ramiati. 2020. 'Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak'. *Jurnal Ilmiah Potensia* 5 (1): 8–15. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.8-15>.
- Ardiyanto, Asep. 2017. 'Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini'. *Jendela Olahraga* 2 (2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/viewFile/1700/1410>.
- Asiah, Nur. 2018. 'Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung'. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 5 (1): 19–42. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2746>.
- Baharun, Hasan. 2015. 'Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah'. *Jurnal Pendidikan Pedagogik* 01 (01). [ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/14/14](http://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/14/14).
- Cahyati, Nika. 2018. 'Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun | Cahyati | Jurnal Golden Age'. 2018. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1033>.
- Chugani, Shoba Dewey. 2009. *Anak Yang Bermain, Anak Yang Cerdas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. [https://books.google.com/books/about/Anak\\_yang\\_Bermain\\_Anak\\_yang\\_Cerdas.html?id=IUJODwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Anak_yang_Bermain_Anak_yang_Cerdas.html?id=IUJODwAAQBAJ).

- Darnoto, Darnoto. 2016. 'Urgensi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Ranah Kajian Manajemen Pendidikan Islam'. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 13 (1). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i1.531>.
- Effendi, Mukhlison. 2016. 'Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar'. *Nadwa* 7 (2): 283–309. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>.
- Elfiadi, Elfiadi. 2016. 'Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini'. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 7 (1): 51–60.
- Fadlillah, M. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Fitri, Kania Adinda Nur. 2021. 'Pengaruh Lingkungan Masyarakat Terhadap Pengembangan Karakter Anak Usia Dini'. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD* 6 (2). <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/5646>.
- Fitriyani, Feny Nida. 2017. 'Perkembangan Bermain Anak Usia Dini'. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (02): 125–40.
- Handayani, Meni. 2016. 'Peran Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga Untuk Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini'. *Jurnal Ilmiah Visi* 11 (1): 57–64. <https://doi.org/10.21009/JIV.1101.8>.
- Harefa, Andrias. 2002. *Sekolah saja tidak pernah cukup: menyoal pendidikan persekolahan dan pencarian alternatif pembelajaran*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Perkembangan Anak*. 6th ed. Vol. 1. Jakarta: Gelora Aksara.
- Indrawan, Irjus. 2015. *Pengantar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Deepublish.
- Kurnia, Rita. 2013. 'Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini'. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 1 (1): 77–85.
- Marlisa, Lusi. 2016. 'Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini'. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1 (3): 25–38.
- Mesiono. 2015. *Manajemen Pendidikan Raudhatul Athfal (RA)*. Depok: Prenada Media Group.
- Misnawati, Teti. 2017. 'Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air) Pada Materi Segi Empat Kelas Vii Smpn 9 Haruai Tahun Pelajaran 2016/2017'. *Jurnal Sagacious* 4 (1): 77–86.
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Nasution, Raisah Armyanti. 2017. 'Penanamana Disiplin Dan Kemandirian Anak Usia Dini Dalam Metode Maria Montessori'. *JURNAL RAUDHAH* 5 (2). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.179>.
- Nata, Abuddin. 2001. *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Nikmah, Ninik Faizatun, and Nurhenti Dorlina Simatupang. 2014. 'Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Dalam Bertanggung Jawab Melalui Bermain Balok Pada Kelompok Bermain'. *PAUD Teratai* 4 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/10752>.
- Nurdiani, Yani. 2013. 'Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (study Kasus Di Paud Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan )'. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 2 (2): 85–93. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v2i2p85-93.601>.
- Nurmadiyah. 2018. 'Manajemen Sarana Dan Prasarana | Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban'. *Al-Afkar* VI (April). <http://ejournal.fiaunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/190>.
- Patiung, Dahlia, Nurul Mujahidah, Nurafia Nurafia, Nur Hayati, Suci Amalia, and Nur Ardianti. 2018. 'Manajemen Sarana dan Prasarana Bright Star Makassar School di

- Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar'. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1 (1): 35–43.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. 'Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini'. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5 (2): 106–17.
- Rodah, Pelagia. 2017. 'Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak'. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 6 (6). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20368>.
- Rohmah, Naili. 2016. 'Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini'. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 13 (2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>.
- Rosita, Ita, and Leonard Leonard. 2015. 'Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share'. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3 (1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>.
- Shabrina, Monita Nur, Nur Azizah, and Muhammad Zuhad Rifqi. 2020. 'Pembelajaran Tahfidz sebagai Media Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Temper Tantrum'. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 1099-1111–1111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.511>.
- Sudarsana, I. Ketut. 2016. 'Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku Lifelong Learning: Policies, Practices, and Programs (perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan Di Indonesia)'. *Jurnal Penjaminan Mutu* 2 (2): 44–53. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.71>.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD: TPA-KB-TK/RA, Mendirikan, Mengelola Dan Mengembangkan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi, Suyadi, and Maulidya Ulfah. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widiastuti, Novi, and Dewi Safitri Elshap. 2015. 'Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi'. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi* 2 (2): 148–59. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p148-159.174>.