

EDUTAINMENT FOR CHILDREN: MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN SAINS

R. Yosi Aprian Sari, Pujiyanto, Denny Darmawan

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Tanpa adanya ketiga aspek ini, pendidikan karakter tidak akan efektif, dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya dan sosialnya. Kecerdasan emosi dan sosial adalah bekal terpenting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena dengannya seseorang akan dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Salah satu upaya membangun dan menjaga karakter pada anak-anak usia sekolah dasar (9 – 12 tahun) adalah dengan mengontrol aktivitas anak terutama kegiatan usai sekolah. Bila dilihat karakteristik anak pada usia ini, pada dasarnya anak usia ini memiliki perkembangan positif, antara lain yaitu senang akan hal-hal yang menantang / baru, berpikir logis, senang membaca dan cenderung berteman secara berkelompok. Aktivitas yang ditawarkan untuk memanfaatkan perkembangan positif anak usia sekolah dasar ini berupa *edutainment*, yaitu dengan mengakrabkan dan menyibukkan anak dengan sains melalui pendekatan belajar sambil bermain. Di sini anak-anak diperkenalkan dan sekaligus dibimbing membuat percobaan sederhana maupun mengaplikasikan konsep IPA dalam suasana bermain.

Karakter anak adalah bermain, dan dengan memanfaatkan perkembangan positif dari anak usia sekolah ini, maka akan diperoleh suatu pendekatan belajar yang baik sekaligus membangun karakter anak, yaitu dengan mengakrabkan dan menyibukkan anak dengan percobaan sains tanpa menghilangkan waktu bermainnya. Percobaan sains yang dilakukan tidak dinilai dari produk (pengetahuan) anak, tetapi juga diarahkan pada penilaian proses atau penilaian yang sebenarnya dari anak (*authentic assessment*) dan peningkatan *life skill* anak. Kegiatan ini juga bermanfaat bagi psikologi anak, yaitu dapat menjadi alternatif kegiatan di sore hari.

Kata kunci: *Edutainment*, Karakter, Pendidikan Sains

FMIPA, 001/DYP/L/2010