

Strengthening Character Education in Children Through the Play Process and Learning Traditional Games

Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Melalui Proses Bermain dan Belajar Permainan Tradisional

Maulida*¹, Syarifah Farissi Hamama², Suryani³, Putri Rizki amalia⁴, Ganesha Saputra⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Abulyatama

*e-mail: maulida_biologi@abulyatama.ac.id

Abstract

FKIP Kindergarten is a Kindergarten with Accreditation B, and its address is at Jl. Inong Balee, PPG Dormitory, Kopelma Darussalam Village, Syiah Kuala District, Banda Aceh City, Aceh Province. The number of students in Kindergarten FKIP is 148 students and 16 teachers. FKIP Kindergarten has games in the schoolyard, but the focus of the games is more dominant on improving motor skills so that the increase in affective abilities becomes less honed. This dedication focuses on building children's character and increasing numeracy literacy through fun things. The method used in this service program is the direct instruction method, namely the service team consisting of 3 lecturers and 2 students assisted by partners, namely kindergarten teachers. With the giant snakes and ladders game, kindergarten students get an emphasis on character, literacy, and numeracy through games, so that character emphasis becomes easier to apply. The snakes and ladders provided have been specifically designed with additional characters and literacy and numeracy materials.

Keywords: *characters, literacy, numeracy.*

Abstrak

TK FKIP merupakan Taman Kanak-Kanak yang ber Akreditasi B, dan beralamat di Jl. Inong Balee, Asrama PPG, Kelurahan Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Jumlah siswa di TK FKIP berjumlah 148 siswa dan 16 guru. TK FKIP memiliki permainan yang berada di halaman sekolah, namun fokus permainan lebih dominan kepada peningkatan motorik, sehingga peningkatan kemampuan afektif menjadi lebih sedikit terasah. Pengabdian ini menfokuskan diri ada membangun karakter anak, peningkatan literasi numerasi melalui hal yang menyenangkan. Metode yang dilakukan pada program pengabdian ini merupakan metode direct instruction, yakni Tim pengabdian yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa dibantu oleh mitra yakni guru TK. Dengan adanya permainan ular tangga raksasa maka siswa TK mendapatkan penekanan karakter, literasi dan numerasi melalui permainan, sehingga penekanan karakter menjadi lebih mudah diterapkan. Ular tangga yang di berikan sudah terlebih dahulu di design khusus dengan penambahan karakter serta bahan literasi dan numerasi.

Kata kunci: *karakter, literasi, numerasi*

1. PENDAHULUAN

TK FKIP merupakan Taman Kanak-Kanak dengan nomor NPSN 69824815, yang ber Akreditasi B, dan beralamat di Jl. Inong Balee, Asrama Ppg, Kelurahan Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. TK ini berada dalam naungan Yayasan FKIP UNSYIAH tepatnya merupakan sebuah sekolah dibawah asuhan dharma wanita USK. Jumlah siswa yang bersekolah di TK FKIP berjumlah 148 Siswa dan memiliki 16 orang guru yang mengajar di TK FKIP Unsyiah (Hayusakola, 2023). Seperti kebanyakan TK lainnya TK FKIP juga memiliki berbagai macam permainan yang berada di halamannya, namun sayangnya permainan yang ada di halaman TK FKIP masih belum cukup untuk menciptakan bahkan membangun karakter secara terperinci bagi anak-anak yang bersekolah disitu dikarenakan focus permainan yang ada selama ini di TK FKIP lebih kepada peningkatan kemampuan Kognitif siswa. Permainan yang berada di halaman TK FKIP lebih menfokuskan kepada aspek motorik, sehingga aspek afektif menjadi sedikit terasah, melalui permainan tradisional sejenis ular tangga,

diharapkan siswa mampu membangun karakter melalui hal yang menyenangkan sehingga penguatan dan peningkatan karakter menjadi lebih terekam dalam memori anak. Selama ini siswa TK lebih memilih untuk menceritakan game yang mereka mainkan di hp dibandingkan untuk bermain dan bersosialisasi sesuai dengan kadar umurnya, hal ini menimbulkan keprihatinan dikarenakan jika dibiarkan maka anak-anak akan berubah menjadi individu yang individualis, tidak membutuhkan teman, cukup ditemani gadget mereka pribadi. Berikut gambaran macam ragam permainan yang ada di halaman TK FKIP.



Gambar 1. TK FKIP



Gambar 2. Macam ragam permainan yang terdapat di halaman TK

Siswa yang berada di TK FKIP selama ini sudah mendapatkan pendidikan karakter, namun pendidikan karakter yang didapatkan siswa melalui ruang kelas dan didapatkan saat guru mengajar di kelas. Padahal dalam sebuah proses pendidikan membangun karakter para peserta didik adalah hal yang fundamental (Aryani & Suryana, Nina, Maulida, 2021). Hal inilah yang mendasari kenapa banyak yang para ahli berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah jiwa dan ruh dari sebuah pendidikan (Azzet, 2013)(RI, 2017). Berdasarkan KEPRES Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, maka disesuaikan beberapa nilai karakter yang sesuai dengan Aceh. Karakter yang berbasis budaya dan kearifan lokal maka dipilih 12 karakter yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah religius, jujur, toleransi, bekerja keras, kreatif, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Muchlas Samani & Hariyanto, 2012) (Indonesia, 2017).

Usia anak Pra sekolah merupakan waktu terbaik untuk membentuk karakter anak. Pembangunan karakter melalui teknik permainan merupakan sebuah cara untuk mendapatkan berbagai karakter dalam sekali permainan. Contohnya permainan ular tangga, anak-anak mampu belajar literasi, numerasi, sikap toleransi, kejujuran, komunikatif, cinta damai dan bekerja keras. Sehingga anak-anak akan lebih mendalami apa yang dimaksud dengan karakter yang sering disebutkan oleh guru mereka di kelas. Contohnya karakter jujur, siswa tidak hanya akan mendapatkan definisi jujur dari hal yang dijelaskan oleh guru, namun melalui permainan seperti ular tangga maka siswa akan belajar arti jujur yang sebenarnya. Pada tahapan pelemparan dadu, maka guru akan bertanya berapa jumlah dadu yang didapatkan oleh siswa, disini akan terlihat dan terbentuk karakter jujur pada diri siswa. Penerapan permainan secara langsung akan memberikan penekanan langsung dalam pembelajaran (Maulida & Elfa Yeni, 2019).

Hasil observasi yang dilakukan di TK FKIP Unsyiah, maka terdapat beberapa permasalahan yang merujuk pada bidang sosial humaniora dan prioritas riset di bidang Green Economy yakni:

- a. Bidang pelayanan pembentukan karakter anak
 1. TK FKIP belum memiliki sarana permainan yang mendukung penguatan karakter anak, khususnya penguatan karakter dengan media permainan tradisional.
 2. Penekanan karakter hanya dilakukan di dalam kelas oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.
 3. Karakteristik permainan yang terdapat di TK FKIP hanya terbatas seperti ayunan, perosotan, dan lain-lain. Namun permainan tersebut hanya akan memberikan pengaruh pada aspek motorik anak saja.
- b. Bidang literasi dan numerasi
 1. Literasi dan Numerasi hanya didapatkan oleh siswa TK FKIP melalui pembelajaran di dalam kelas.
 2. Tidak terdapatnya sarana yang mendukung peningkatan literasi dan numerasi diluar ruangan.

PKM yang akan dilakukan memfokuskan diri untuk membangun karakter pada anak di usia pra sekolah agar pembentukan karakter menjadi lebih terarah ke depannya, ditambah lagi dengan bantuan permainan tradisional. Anak-anak mampu menyerap informasi karakter secara lebih berkesan melalui permainan. Selain itu dalam teknik permainan akan di jalankan literasi dan numerasi sekaligus sehingga banyak hal yang akan didapatkan saat teknik gaming/permainan dijalankan. Selain itu dengan adanya pengabdian ini maka dosen dan mahasiswa sudah melaksanakan IKU 2 dan IKU 3 yakni mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus dan dosen melakukan kegiatan di luar kampus. Dengan adanya luaran dari pengabdian ini diharapkan hasil kinerja dosen dapat digunakan oleh masyarakat khususnya TK FKIP Unsyiah, sehingga target IKU 4 dan IKU 5 dapat dijalankan dengan baik.

2. METODE

Metode yang dilakukan pada program pengabdian ini merupakan metode *direct instruction*, yakni Tim pengabdian yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa akan melakukan praktik langsung dalam proses permainan tradisional, tentunya atas arahan dan pengawasan guru-guru di TK FKIP USK. Tim pengabdian serta mitra akan benar-benar melakukan kerjasama tim yang solid guna mendukung program pengabdian ini.

Langkah-langkah kegiatan penguatan karakter anak melalui permainan tradisional meliputi:

1. Tahap pertama yaitu survey lapangan dan perijinan serta administrasi. Pada tahapan ini tim PKM melakukan survey langsung ke lokasi sebagai tempat tujuan pelatihan yang dilakukan oleh ketua Maulida, M.Pd dan anggota Suryani, M.Pd, serta Syarifah Farissi Hamama M.Ed. tim PKM diikuti juga dua orang anggota mahasiswa yaitu Ganesha dan Putri Rizki Amalia agar mereka juga menyaksikan langsung kegiatan yang akan dilaksanakan nantinya karena dengan ikut serta mahasiswa juga akan menambah kedekatan *sosial control* berdasarkan pengetahuan dan tingkat pendidikan yang selama ini diterima di Perguruan Tinggi, dengan tujuan untuk melihat secara langsung situasi di lapangan yaitu kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu keadaan lapangan di TK FKIP USK. kemudian tim PKM melakukan perijinan serta melengkapi administrasi agar dapat melakukan kegiatan pengabdian di TK FKIP USK. Semua hal yang dilakukan tidak lupa di dokumentasikan nantinya untuk keperluan pertanggungjawaban akhir. Pada tahapan ini terjadi pelatihan awal antara Tim dan Mitra pelaksana.
2. Tahap kedua yakni kegiatan pengabdian. Prosesi kegiatan tentunya dibawah pengawasan pihak sekolah dan juga kerjasama sekolah dengan tim pengabdian. Pada tahapan ini, terpal permainan ular tangga, dadu dan juga siswa akan dikumpulkan di halaman sekolah. Terpal permainan akan dibenteng, dan siswa TK FKIP akan mulai melemparkan dadu, nominal dadu yang keluar kemudian siswa yang akan bergerak sebagai pion dalam permainan. Begitu seterusnya akan di ikuti oleh siswa lain. Sedangkan di grup lain akan dilakukan hal yang sama. Terpal permainan akan disediakan oleh TIM sebanyak 4 lembar. Sehingga dalam sekali putaran maka 16 siswa dapat memainkan permainan tersebut.
3. Tahap ke 3 adalah penekanan karakter, tahap ini merupakan tahapan partisipasi mitra dalam proses pengabdian. Pada bagian ini TIM akan dibantu guru dari mitra pelaksana (guru TK FKIP Unsyiah) untuk mengawasi permainan, mengarahkan permainan, mengatur siswa TK melakukan dokumentasi untuk keperluan TK FKIP. Mitra sangat berperan pada tahapan ini untuk mendukung dan mengawasi agar permainan berjalan lancar. Setelah permainan berakhir maka siswa akan dikumpulkan dan duduk di atas terpal permainan. Kemudian TIM akan melakukan diskusi menarik dengan siswa TK FKIP USK dibantu oleh para guru dari Tk FKIP. Penekanan diskusi adalah pada proses pembentukan karakter.
4. Tahap monitoring dan evaluasi. Tahapan ini adalah tahapan terakhir. Tahapan ini akan dilaksanakan secara sistematis oleh TIM, dimulai dari tahapan awal hingga tahapan kegiatan pelaksanaan pengabdian. Hasil dari kegiatan ini nanti dapat diakses di media sosial, diupload ke YouTube dan dipublikasikan di media massa sehingga mitra, masyarakat dan khalayak ramai bisa melihat /menonton ulang dan mengambil pelajaran nilai-nilai positif dari kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjadi perbaikan buat kegiatan-kegiatan lainnya di masa mendatang.

warna yang disukai anak-anak. Permainan ular tangga ini menggunakan terpal ular tangga dengan ukuran 3 x 3 meter, disetiap kotak telah di design dengan penambahan karakter yang ingin di ajarkan kepada siswa siswi serta bahan literasi numerasi yang juga dilengkapi dnegan design beragam sesuai kebutuhan dan umur dari pemain ular tangga. Permainan dilakukan 4 ronde, dan permainan akan berakhir jika salah satu pemain telah memenangkan permainan uar tangga. Permainan di lakukan selama 3 hari dengan 3 kelas yang berbeda. Jumlah siswa yang tecover meliputi 76 siswa yang mengikuti permainan ular tangga.



Gambar 4. Siswa siswa melakukan permainan ular tangga



Gambar 5. Siswa siswa melakukan permainan ular tangga

Kegiatan pengabdian di akhiri dengan pemberian hadiah untuk seluruh siswa yang ikut terlibat dalam permainan ular tangga. Dan juga pemberian makanan sehat antuk mendukung stamina siswa yang sudah lelah saat bermain ular tangga. Penutupan kegiatan pengabdian Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat berlangsung sukses. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Indikator capaian

No	Target capaian	Indikator capaian
1	Sarana penguatan karakter anak melalui permainan ular tangga	Penambahan sarana permainan di TK FKIP. TK FKIP tidak memiliki sama sekali sarana permainan ular tangga (0) menjadi memiliki wahana permainan ular tangga sebanyak 4 lembar papan.
2		Penambahan waktu proses pembelajaran diluar ruangan Proses pembelajaran yang berada di luar ruangan yang tadinya hanya dilakukan seminggu 1 kali khususnya hari sabtu, dapat dilakukan menjadi 2 kali dalam seminggu.
3		Penambahan Persentase pembelajaran pada aspek penguatan karakter. Siswa TK FKIP yang dahulu mendapatkan penguatan karakter sekitar 10% dari total proses pembelajaran dalam 1 hari menjadi full (100%) penguatan karakter 3 hari dalam seminggu.
4	Sarana permainan dalam bidang literasi dan numerasi	Penambahan sarana permainan literasi numerasi TK FKIP tidak memiliki sama sekali sarana permainan ular tangga (0) menjadi memiliki wahana permainan ular tangga sebanyak 4 lembar papan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan PKM membawa dampak baru dan metode baru dalam proses pembelajaran di TK FKIP Unsyiah. Hal ini terlihat dari penambahan sarana permainan yang telah didesign khusus, yakni sarana permainan ular tangga dengan penambahan karakter dan juga literasi dan numerasi di dalam setiap kotak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dibiayai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan Nomor Kontrak 139/E5/PG.02.00.PM/2023 pada tanggal 26 Juli 2023 pada skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, I., & Suryana, Nina, Maulida, H. (2021). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas UNAYA*, 2(1), 1–5.
- Azzet, M. (2013). *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*.
- Fatmi, N., & Fauzan, F. (2022). Kajian Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pendidikan Melalui Kearifan Lokal Aceh. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 3(2), 31–41. <https://doi.org/10.47887/amd.v3i2.98>
- Hayusakola. (2023). *TK FKIP*. <https://hayusakola.com/view/69824815-tk-fkip-unsyiah>
- Indonesia, P. P. R. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter* (p. 4).
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). *A Training of WordWall Educational Game for Teacher 's of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta*. 7(4), 988–997.
- Maulida, & Elfa Yeni. (2019). Analisis Strategi Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Morfologi Tumbuhan dengan Penerapan Model Direct Intruction. *Jurnal Jeumpa*, 6(1), 177–183.
- Maulida, Hamama, S. F., Suryani, Amalia, P. R., & Ganesha saputra. (2023). Pengabdian

- Masyarakat Sumber Daya Unggul Pelatihan Peningkatan Soft Skill IT Mahasiswa Guna Mendukung Program. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 61–63. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.44>
- Muchlas Samani, & Hariyanto. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Model, Cetakan Ke-2*. Remaja Rosdakarya.
- RI, K. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bekal Generasi Emas 2045. *Majalah Jendela Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3.
- Suryani, Meutia, P. D., Iqbal, I., Wati, M. S., Fitria, U., & ... (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh. *BAKTIMAS: Jurnal ...*, 4(4), 233–238. <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/view/5176%0Ahttps://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/download/5176/3901>
- Suryani, S., Mahyuddin, M., Elyza, F., Meutia, P. D., Susiani, R., Dauyah, E., Ugahara, U., Yanti, N., Alhaidar, M. A., Hasanah, H., Halena, H., Maulida, M., Hamama, S. F., & Aryani, I. (2022). Kegiatan Mahasiswa Kkn Universitas Abulyatama Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1894. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11071>