

PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK-ANAK KELURAHAN LOA BUAH

Siska Oktaviani

Universitas Widya Gama Mahakan Samarinda

siska@uwgm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi dengan anak-anak usia SD di RT. 11 Kelurahan Loa Buah Sungai Kunjang yang berjumlah kurang lebih 35 orang, 70% permainan yang mereka lakukan adalah bermain *gadget*, sehingga kurangnya interaksi sesama teman serta minimnya penanaman karakter diantara mereka. Untuk itu tim pengabdian kepada masyarakat ingin mengenalkan kembali permainan puzzle yang dimana dalam permainan puzzle tersebut ada makna dalam pendidikan karakter sehingga dapat dijadikan permainan yang bermanfaat saat mengisi waktu luang karena selain dapat mengusir kebosanan, serta sebagai sarana edukasi serta sarana penanaman karakter bagi anak-anak RT. 11 Kelurahan Loa Buah Sungai Kunjang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui ceramah, simulasi dan diskusi oleh tim pengabdian bersama anak-anak RT. 11. puzzle yang digunakan yaitu bergambar kegiatan kehidupan sehari-hari yang mengandung karakter baik untuk anak, seperti gambar menghormati teman yang berbeda agama, kerjasama membersihkan kelas, menolong orang yang mau menyebrang jalan dan lain-lain. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu memberikan gambaran dan arahan bagi orang tua bahwa penanaman karakter dapat dilakukan dengan permainan salah satunya permainan puzzle, serta memberikan anak-anak pengalaman bermain tanpa *gadget* serta melatih kesabaran, kerjasama, kejujuran dan karakter-karakter baik yang lain sesuai dengan gambar puzzle.

Kata kunci: pendidikan karakter, permainan puzzle, anak-anak

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tindakan yang sadar dan sengaja dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, termasuk karakter. Menurut (Marzuki & Hapsari, 2015) pendidikan harus dapat menjalankan misi dalam pembentukan karakter atau akhlak mulia sehingga para siswa dan lulusan lembaga pendidikan dapat ikut berpartisipasi dalam mengisi pembangunan di masa depan tanpa melupakan nilai-nilai moral dan akhlak mulia. Penanaman karakter bukanlah sesuatu yang dapat instant dirasakan setelah melakukan kegiatan-kegiatan dalam pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan untuk menanamkan karakter merupakan perjalanan panjang yang harus dimulai sejak dini pada anak-anak, karena menurut (Montessori, 2008) masa kehidupan yang terpenting bukanlah masa kuliah melainkan masa anak dari lahir hingga usia enam tahun dan baru dapat dirasakan setelah anak-anak tumbuh dewasa. Proses pendidikan karakter membutuhkan suasana belajar yang kondusif sehingga pembentukan nilai karakter dapat lebih optimal (Khoiri, 2018). Pendidikan karakter harus dibarengi dengan penguatan konsep diri, mengoptimalkan panca indra, mengeksplorasi lingkungan, kemampuan berkomunikasi serta kasih sayang dari orang-orang sekitar anak karena kehadiran orang tua berperan penting dalam proses perkembangan diri anak agar proses belajar anak dapat maksimal (Rahmasari & Yanuarsari, 2017).

Penanaman nilai karakter dapat dilakukan melalui kegiatan permainan edukatif, menurut (Dewi & Handayani, 2019) anak yang melakukan permainan edukatif dengan teman sebayanya akan belajar tentang karakter kedisiplinan, kerjasama, saling menghargai, serta peduli dengan sosial dan lingkungan. Salah satu permainan edukatif yang dapat dilakukan anak sebagai sarana penanaman pendidikan karakter adalah permainan puzzle. Puzzle adalah permainan dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh (Permata, 2020). Berdasarkan hasil observasi pada anak-anak usia SD di RT. 11 Kelurahan Loa Buah Sungai Kunjang yang berjumlah kurang lebih 35 orang, 70% permainan yang mereka lakukan adalah bermain *gadget*, sehingga kurangnya interaksi sesama teman serta minimnya penanaman karakter diantara mereka. Untuk itu tim pengabdian kepada masyarakat ingin mengenalkan kembali permainan puzzle yang dimana dalam permainan puzzle tersebut ada makna dalam pendidikan karakter sehingga dapat dijadikan permainan yang bermanfaat saat mengisi waktu luang karena selain dapat mengusir kebosanan, serta sebagai sarana

edukasi serta sarana penanaman karakter bagi anak-anak RT. 11 Kelurahan Loa Buah Sungai Kunjang.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa penanaman nilai karakter melalui permainan puzzle untuk anak-anak RT. 11 Kelurahan Loa Buah Sungai Kunjang. Kegiatan dilaksanakan selama 1 hari dengan jumlah peserta 20 anak dan 5 orang pendamping. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan dilakukan dengan kunjungan ke RT. 11 Kelurahan Loa Buah. Melakukan koordinasi dengan ketua RT dan warga untuk mendapat arahan dalam pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya membuat kesepakatan antara tim pengabdian kepada masyarakat dengan ketua RT. 11 Kelurahan Loa Buah dan warga yaitu dengan memberi penjelasan mengenai kegiatan pengabdian masyarakat yang akan diadakan, serta berkoordinasi mengenai tempat dan waktu yang tepat untuk melakukan kegiatan. Kemudian tim pengabdian kepada masyarakat menyusun jadwal dan materi kegiatan serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyajian materi mengenai permainan puzzle baik berupa macam-macamnya, manfaat dan langkah-langkah permainan oleh tim pengabdian kepada masyarakat selama 1 jam. Kemudian tim pengabdian kepada masyarakat mendemonstrasikan cara permainan puzzle, lalu dilanjutkan anak-anak untuk mempraktikkan sendiri permainan puzzle secara bergantian.

Tahap terakhir adalah evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan warga RT. 11 Kelurahan Loa Buah lebih khusus orang tua terhadap kegiatan permainan puzzle yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Penanaman Pendidikan Karakter dengan Permainan Puzzle pada Anak-Anak Kelurahan Loa Buah” telah dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Juli 2022 kegiatan ini berlangsung selama 2 jam dari pukul 09.00 hingga 11.00 wita bertempat di rumah ketua RT. 11 Kelurahan Loa Buah. Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan ini menitikberatkan penanaman karakter pada anak-anak RT. 11 melalui permainan puzzle.



Gambar 1. Tim Pengabdian memberikan arahan permainan

Kegiatan diawali oleh tim pengabdian dengan memberikan arahan permainan yang akan dilakukan, puzzle yang digunakan yaitu bergambar kegiatan kehidupan sehari-hari yang mengandung karakter baik untuk anak, seperti gambar menghormati teman yang berbeda agama, kerjasama membersihkan kelas, menolong orang yang mau menyebrang jalan dan lain-lain.



Gambar 2. Gambar-gambar Puzzle

Setelah anak-anak memahami sistem permainan, anak-anak diminta menyusun puzzle yang telah disediakan secara bergantian, kemudian diakhiri dengan diskusi dengan anak-anak mengenai gambar puzzle yang telah mereka susun agar anak-anak dapat mengetahui nilai karakter yang terkandung serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Anak-anak menyusun puzzle

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat “Penanaman Pendidikan Karakter dengan Permainan Puzzle pada Anak-Anak Kelurahan Loa Buah” memberikan gambaran dan arahan bagi orang tua bahwa penanaman karakter dapat dilakukan dengan permainan salah satunya permainan puzzle
2. Permainan puzzle memberikan anak-anak pengalaman bermain tanpa *gadget* serta melatih kesabaran, kerjasama, kejujuran dan karakter-karakter baik yang lain sesuai dengan gambar puzzle

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. U., & Handayani, S. L. (2019). Penanaman nilai karakter melalui permainan outdoor bagi anak-anak usia dini di Wilayah RW 01 Kelurahan Pekayon Kecamatan Pasar Rebo Jakarta Timur. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 1–6.
- Khoiri, Q. (2018). Dimensions of Islamic Education in the Prevention Bullying; Assessing in an Effort of Character Building for Children in School. *Publikasi Pendidikan*, 8(2), 101–108.
- Marzuki, M., & Hapsari, L. (2015). Pembentukan karakter siswa melalui kegiatan kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).

- Montessori, M. (2008). *The Absorbent Mind: Pikiran Yang Mudah Menyerap*, terj. Daryatno. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian usability dalam konsep dasar user experience pada game "æabc kids-tracing and phonics" sebagai media edukasi universal untuk anak. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 49–71.