



PENDAMPINGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI PAUD RA-RAIHAN

Adek Nilasari Harahap¹, Nurdalilah², Siti Meutia Sari³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara, Indonesia

¹Pendidikan Matematika, Universitas Negeri, Indonesia

adek.harahap1988@gmail.com, nurdalilah@gmail.com, meutia.s@yahoo.com

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian untuk menguatkan pendidikan karakter melalui permainan edukatif di PAUD RA-RAIHAN. Langkah-langkah yang dilakukan oleh tim dalam rangka melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Survey, (2) Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran, (3) Pembelian bahan permainan edukasi, (4) pelaksanaan pendampingan penguatan pendidikan karakter melalui permainan edukatif. Penguatan pendidikan karakter untuk anak PAUD dapat dilakukan dengan menggunakan permainan edukasi. Ketika permainan itu digunakan dengan tepat dan dalam pengawasan guru maupun orang tua dapat ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca dan peduli lingkungan

Kata Kunci : Pendidikan Karakter; Permainan edukatif; PAUD

Abstract: The purpose of the service activities is to strengthen character education through educative games at PAUD RA-RAIHAN. The steps taken by the team to carry out these activities are as follows: (1) Survey, (2) Establishment and determination of locations and targets, (3) Purchase of educational game materials, (4) Implementation of character education strengthening assistance through educational games. Strengthening character education for PAUD children can be done using educational games. When the game is used appropriately and in the supervision of the teacher and parents can be embedded the values of religious character education, honest, tolerance, discipline, hard work, creative, independent, democratic, curiosity, national spirit, love for the country, respect for achievement, friendly/communicative, love peace, love to read and care for the environment.

Keywords: Character education; Educational games; PAUD

LATAR BELAKANG

Mitra dalam program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu PAUD RA-RAIHAN di Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur. Lama perjalanan dari kota Padangsidimpuan ke Desa Pargarutan Julu lebih kurang 42 menit, dengan jarak tempuh sekitar 23 km. Kondisi lokasi tidak begitu jauh dari pusat pasar yang ada di Kecamatan Angkola Timur.

Para orang tua sangat antusias untuk menyekolahkan anaknya agar mendapatkan pendidikan yang terbaik, agar mampu juga bersosialisasi dengan teman sebaya. Kesadaran untuk belajar tersebut sejalan dengan Sagala yang menyatakan pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik

menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan Pendidikan (Sagala, 2010). Menurut Suyadi bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar (Suryadi, 2007).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Anak usia dini adalah anak yang beradapada usia 0-8 tahun.

Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kondisi fisik dan non fisik sumber daya tenaga penagajar di PAUD ini sangat kurang. Untuk tenaga guru hanya ada dua orang guru. Hal ini berakibat pada banyaknya program-program pembelajaran yang seharusnya didapat anak-anak PAUD tidak didapatkan. Dunia PAUD dan TK adalah dunia bermain. Hal ini tidak dirasakan oleh anak-anak PAUD RA-RAIHAN, hal ini dikarenakan keterbatasan alat-alat permainan edukasi dan walaupun ada akan mengalami hambatan juga terutama keterbatasan pengetahuan tentang penggunaan alat-alat permainan. Kondisi di dalam kelas juga sangat memprihatinkan, tampak banyak kursi-kursi plastik yang tiangnya sudah tidak utuh lagi, ruang kelas yang kondisinya sangat lusuh.

Mitra sangat membutuhkan tata cara penetaan secara baik, mitra juga sangat membutuhkan alat-alat permainan edukasi, cara penggunaan, game edukasi, serta nilai karater yang terkandung didalamnya. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra di atas maka tim melakukan pengabdian kepada masyarakat di tempat mitra berupa pendampingan penguatan pendidikan karakter melalui permainan edukatif.

Adapun tujuan dilakukanya pengaduan kepada masayarkat di PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur yang dilakukan oleh tim Dosen ini adalah: (1) memberikan bantuan kepada masyarakat

melalui mitra dalam penyelenggaraan pembelajaran di lembaga PAUD RA-RAIHAN terkait dengan konsep yang baik tentang PAUD sebagai wahana bermain sambil belajar yang menyenangkan; (2) menemukan solusi dalam pemanfaatan buku-buku bacaan, alat permainan edukasi, dan lokasi yang menyenangkan bagi anak-anak; dan (3) optimalisasi Penataan ruangan, meja dan kursi anak-anak, poster-poster edukasi, dan taman yang menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berupa pendampingan penguatan pendidikan Karakter melalui permainan Edukatif di PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur. Adapun mitra dari pengabdian ini adalah Guru dan siswa PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh tim dalam rangka melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Survey, kegiatan ini di rancang oleh tim pelaksana dalam rangka pendampingan dan penguatan pendidikan karakter ini di mulai dari awal semester Genap Tahun Akademik 2020-2021 yaitu tepatnya pada awal semester. PKM dilaksanakan di PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur.

Survey yang paling utama yakni mengenai lokasi kegiatan yang akan dituju dengan observasi langsung pada tempat yang akan dituju agar mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan nantinya. (2) Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran. Waktu kegiatan pendampingan penguatan pendidikan karakter melalui permainan edukasi untuk anak usia dini di PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur u. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Januari 2021 dengan melibatkan masyarakat dan lembaga PAUD RA-RAIHAN.

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Lembaga PAUD RA-RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur; (3) Pembelian bahan permainan edukasi, Pembelian bahan edukasi ini untuk menjadikan sumber atau media belajar yang menyenangkan bagi siswa PAUD; (4) pelaksanaan pendampingan penguatan pendidikan Karakter melalui permainan Edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter suatu bangsa merupakan memiliki nilai yang sangat tinggi untuk perkembangan suatu bangsa. Karakter bangsa ini dapat ditanamkan sejak usia dini. Sebagai konsep dasar pembentukan karakter, anak memerlukan rasa aman dan nyaman, dari rasa tersebut akan menumbuhkan rasa berharga, berarti dan bernilai pada anak. Salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter ini bisa didapatkan di sekolah melalui permainan-permainan edukasi.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental yang berfungsi untuk membentuk karakter anak. Masa-masa usia dini merupakan masa terbaik untuk menumbuhkan dan menanamkan karakter karena pada usia 3- 6 tahun anak mulai menjiwai nilai-nilai yang mereka rasakan disekitar mereka. Pola penguatan pendidikan karakter yang diterapkan dalam kegiatan ini mengacu kepada konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter yang dikembangkan oleh Kemendikbud sebagai berikut:

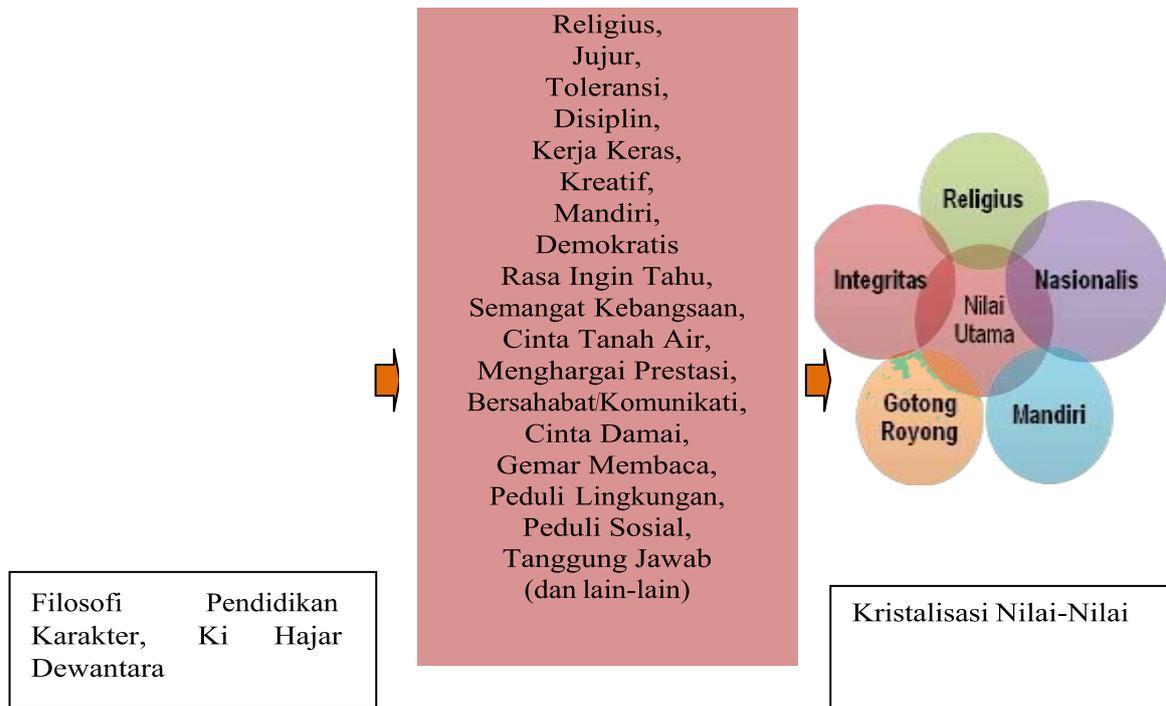


Diagram 1. Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (Peta Jalan Penguatan Pendidikan Karakter, 2017)

Keberhasilan pembelajaran di PAUD salah satu faktor yang mempengaruhi adalah penggunaan sumber belajar. Harus diperhatikan dalam pemilihan permainan anak, permainan tersebut harus mampu untuk mengedukasi siswa. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di TK meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran pakem, pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaranyang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah (KEMDIKNAS, 2011).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lakukan oleh tim dengan diawali dari studi awal atau peninjauan awal lokasi kegiatan. Tim mengutus

salah satu anggota yaitu Siti Meutia Sari untuk melakukan koordinasi awal, dalam rangka mengumpulkan data dan pengamatan situasi atau observasi tempat pengabdian. Hal ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data-data awal terkait dengan permasalahan yang tengah dihadapi mitra, dan juga kebutuhan yang saat ini sedang diperlukan.

Setelah kegiatan koordinasi dilakukan tim kembali mengadakan pertemuan dengan anggota dalam menyusun dan menganalisis situasi dari hasil pra observasi yang dilakukan, menyusun program-program yang akan dilaksanakan, menginventaris alat-alat permiana edukasi yang akan di beli. Menurut Suryadi, bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut (Suryadi, 2007):

1. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya.
2. Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun puzzel katakanlah anak dituntut untuk fokus padagambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.
3. Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
4. Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
5. Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.

Dari analisis kebutuhan mitra maka tim mengadakan alat-alat diantaranya: kotak pensil, buku gambar, buku mewarnai, pensil, pensil warna grabel, penggraris, rautan, blok 176 pcs, mainan masak-masak, buah-buahan potong, binatang karet, satu set mainan alat dokter, alfabet, angka, papan tulis mini, *wall sticker* peta dunia, alat pengukur tinggi badan, alat praga perkalian, Buah mainan, alat permaian tukang, *puzzle*, *lacing Shoe*, *water doole book*, *safari*, *water doole matt*, *miniatur traffic sign*, *animal finger puppet*, *intelligence stick*, dan buku-buku cerita.

Menurut Badru, pemilihan alat-alat permainan edukasi yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Zaman, 2014):

1. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedang pedangan atau pistol-pistolan.
2. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.
3. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
5. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
6. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

Persiapan lain adalah tim menyusun beberapa permainan atau game untuk di laksanakan pada saat kegiatan diantaranya adalah game cara berkenalan, game membagi kelompok. Mainan edukasi tersebut dipilih untuk mengasah kemampuan siswa yang disesuaikan dengan pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter. Pemilihan mainan edukasi disesuaikan juga kontribusinya dalam memberikan pengalaman belajar. *Dale's Cone of Experience* menjadi tolok ukur dalam pemilihan mainan edukasi tersebut. Adapun *Dale's Cone of Experience* dapat di lihat dalam gambar 1.



Gambar 2. Dale's Cone of Experience (Brissel et al., 2013)

Setelah perencanaan sudah dianggap matang maka tim menuju lokasi mitra, untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pertama memperkenalkan jenis-jenis atau alat-alat permainan yang sudah disiapkan oleh tim, menerangkan cara-cara menggunakan, dan menyampaikan kegunaan atau nilai-nilai karakter yang terkandung pada setiap alat permainan dan game yang digunakan. Peserta terlihat antusias dan menyambut setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh tim.

Alat permainan pertukangan mendorong siswa untuk bekerjasama dengan temannya. Selain mengenalkan jenis-jenis alat pertukangan, guru menginstruksikan untuk bermain peran sebagai tukang bangunan dan belajar menggunakan alat pertukangan, mereka bekerja sama sebagai tukang untuk menyelesaikan pekerjaan pertukangan. Kegiatan belajar mengajarkan siswa untuk saling bergotong royong dan kerja keras dalam menyelesaikan tugas yang diobatkan oleh guru. Mencobakan anak-anak untuk bermain sebagai tukang dapat memberikan pengalaman belajar 90% seperti dalam Dale's Cone of Experience dari Edgard Dale.

Buku cerita merupakan salah satu jendela ilmu. Buku-buku cerita yang diberikan ke PAUD RA-RAIHAN terdiri dari beberapa macam, diantaranya buku cerita rakyat, buku pengenalan hewan, buku cerita toleransi. Beberapa buku yang diberikan selain mengenalkan warna anak-anak juga dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam buku tersebut. Sesuai dengan Dale's Cone of Experience bahwa manusia memiliki kemampuan belajar 30% dari melihat gambar. Buku-buku cerita bergambar membentuk nilai-nilai jujur, toleransi, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan.

Mainan binatang karet terdiri dari beberapa miniatur hewan. Miniatur hewan ini sangat membantu ketika anak membaca buku cerita bergambar mereka bisa menyentuh miniatur hewan-hewan tersebut, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kepada anak. Dipadukan dengan animal finger puppet anak juga dapat bercerita dengan memainkan peran. Disini akan memunculkan daya imajinasi dan kreatifitas anak. Dengan pendampingan dari guru anak-anak dapat menciptakan sebuah cerita yang menarik dan memberikan kepada mereka nilai-nilai kehidupan.

Mainan masak-masakan dan miniatur buah dan sayuran dapat membantu anak dalam mengimajinasikan sebuah menu makanan yang dapat mereka masak bersama-sama. Selain mendorong kreatifitas anak, juga menekankan gotong royong dalam membuat makanan. Pada saat yang bersamaan sebagian tim melaksanakan pemasangan alat-alat edukasi lainnya di ruangan kelas yang lain seperti memasang alat pengukur tinggi badan, wall sticker peta dunia dan beberapa alat yang lain. Sekaligus menerangkan kegunaan dan cara memakainya.

Setelah kegiatan bersama guru dan siswa selesai dilaksanakan. Selanjutnya adalah memberikan materi penguatan kepada guru yang

mengajar di PAUD RA-RAIHAN agar tetap bertahan mengajar disana. Hal ini dilakukan tim karena berdasarkan analisis situasi sebelumnya ditemukan kurangnya motivasi dari guru untuk mengajar disana dikarenakan beberapa permasalahan diantaranya, fasilitas yang sangat kurang, pendapatan yang tidak memadai, dan jumlah tenaga pengajar yang sangat terbatas yakni hanya dua orang. Setelah dilakukan pendampingan dan penguatan yang meyakinkan guru merasa termotivasi kembali untuk tetap mengajar di sana. Hal ini perlu dilakukan karena guru menjadi panutan anak dalam belajar, dan tugas guru membimbing anak untuk membentuk karakter yang baik.

Kegiatan akhir dari pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terdapat beberapa kendala atau kekurangan pada saat kegiatan ini dilaksanakan diantaranya adalah lokasi tergolong jauh. Kurangnya sarana dan prasarana belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter untuk anak PAUD dapat dilakukan dengan menggunakan permainan edukasi. Ketika permainan itu digunakan dengan tepat dan dalam pengawasan guru maupun orang tua dapat ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca dan peduli lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian pada masyarakat dengan tema “Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Edukatif di PAUD RA- RAIHAN Desa Pargarutan Julu Kecamatan Angkola Timur” tidak dapat terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu tim ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas graha Nusantara Padangsidempuan yang telah memberikan bantuan dana pengabdian, bapak ibu guru di PAUD RA- RAIHAN yang telah memberikan kesempatan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. [Http://Infoini.Com/](http://Infoini.Com/)
<http://infoini.com/>
- Brissel, L., Dupont, L., & Morel, L. (2013). *Contribution to setting up a sustainable learning in an Eco-Neighbourhood development plan based on “serious game.”* <https://doi.org/10.1109/ITMC.2013.7352607>
- KEMDIKNAS. (2011). *Petunjuk teknis penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. <http://www.paudni.kemdiknas.go.id/paud/>
- Peta Jalan Penguatan Pendidikan Karakter, 1 (2017).
- Sagala, S. (2010). Konsep dan makna pembelajaran. In *Alfabeta*.

- Suryadi. (2007). *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. EDSA Mahkota.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Zaman, B. (2014). *Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. In *Universitas Terbuka*.