



METODE PENGAJARAN DENGAN MENINGKATKAN KARAKTER KERJASAMA ANAK DI USIA SD

Anna Shanda Viola¹, Nadia Anis Sholikatur², Amanda Putri Wulandari³, Itsni Handika
Azzahara⁴, Raselino Alvaro⁵, Yoga Miftakul Huda⁶

Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta



***Corresponding author**

Anna Shanda Viola

Email :

shandaviolla.45@gmail.com

HP: +62 878-1286-5833

Kata Kunci:

Metode;
Pengajaran;
Karakter;
Kerjasama;
Anak;

Keywords:

Method;
Teaching;
Character;
Cooperation;
Child;

ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini untuk mengetahui karakter anak dengan meningkatkan kerjasama di usia sekolah dasar. Adapun teknik pengumpulan data dalam pengabdian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara pada guru dan mengadakan kegiatan lomba classmeeting pada sekolah dasar tersebut, dan studi dokumentasi. Dalam pengabdian ini yang menjadi sumber data adalah siswa-siswi di SD Muhammadiyah Program Unggulan dari kelas 1 sampai 3. Hasil menunjukkan bahwa siswa-siswi kelas 1 masih kurang memahami dan kurang kerjasama antar teman kelompok, sehingga menimbulkan kegaduhan, beberapa anak masih ada yang saling menyalahkan temannya dan menyebabkan anak yang disalahkan tersebut menangis karena merasa terpojokkan, namun dibalik itu anak-anak memahami pentingnya kerjasama antar kelompok, dan hasil dari siswa kelas 2 dan 3 sudah mulai mengerti apa itu kerjasama.

ABSTRACT

The aim of this service is to determine children's character by increasing cooperation at elementary school age. The data collection techniques in this service are using observation techniques, interviews with teachers and holding class meeting competitions at the elementary school, and documentation studies. In this service, the data sources are students at the Muhammadiyah Elementary School Program Unggulan from grades 1 to 3. The results show that class 1 students still lack understanding and lack of cooperation between group friends, which causes chaos, some children still blame each other and cause the child who is blamed to cry because they feel cornered, but behind that the children understand the importance of cooperation. between groups, and the results of grade 2 and 3 students have begun to understand what cooperation is moderate.



PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada usia dini sangat penting untuk membentuk sikap dan prinsip anak-anak. Pengajaran untuk bekerja sama adalah komponen penting dari pembentukan karakter. Kerjasama bukan hanya keterampilan sosial, tetapi juga dasar untuk menjadi sehat, mandiri, dan seorang individu yang kuat. Anak-anak secara aktif belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan dunia sekitar mereka. Sangat penting untuk menyadari bahwa kemampuan kerjasama anak-anak tidak hanya berdampak pada kehidupan sosial mereka saat ini, tetapi juga membentuk dasar untuk keterampilan interpersonal yang lebih kompleks di masadepan. Oleh karena itu, pendidikan karakter pada usia dini yang menekankan kerja sama sangat penting untuk mendorong pertumbuhan holistik anak. Kami mengeksplorasi pentingnya pembelajaran kerjasama dalam pendidikan karakter pada usia dini.

Tujuan kami adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pendekatan pedagogis yang direncanakan dapat membentuk nilai-nilai kolaboratif pada anak-anak prasekolah melalui analisis dan dokumentasi pengalaman praktis. Harapannya adalah dapat memberikan panduan berharga bagi para pendidik dan *stakeholder* pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan karakter pada tahap awal perkembangan anak dengan mengidentifikasi pendekatan yang berhasil dan masalah yang mungkin muncul. Penelitian ini, yang berfokus pada pengajaran kerjasama, bukan hanya akan memberikan perspektif baru tentang pendidikan usia dini, tetapi juga akan memberikan dasar yang kokoh untuk membangun karakter yang berkelanjutan untuk generasi mendatang.

Pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik dan diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju ke arah hidup yang lebih baik. Dalam kegiatan yang mengangkat tema Pendidikan karakter ini lebih Pendidikan Karakter pada siswa siswi SD Muhammadiyah Progam Unggulan, Gedongan, Colomadu, Karanganyar untuk melatih kerjasamdililiki seorang individu yang membedakannya dengan individu lain (Ikhwanuddin, 2012). Hasan, dkk (2010) menyampaikan karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil adaptasi berbagai kebijakan yang diwujudkan dalam cara pandana pada anak usia SD di kelas 1 sampai kelas 3. Karakter adalah ciri khusus yang g, bersikap dan bertindak. Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah perilaku yang dimiliki oleh seseorang yang diwujudkan melalui cara pandang, bersikap, dan bertindak. Karakter setiap individu berbeda, sesuai dengan pembentukan dan pengembangan karakter masing-masing. Hakikatnya setiap individu memiliki karakter dasar yang sama, yang membedakan hanyalah karakter yang sering muncul dibandingkan karakter lain yang dimilikinya.

Beberapa karakter dasar yang dimiliki oleh setiap individu, disampaikan oleh Agustian (2012) adalah: (1) jujur, (2) tanggung jawab, (3) disiplin, (4) visioner, (5) adil, (6) peduli, dan (7) kerja sama. Selain tanggung jawab dan kerja sama, Rich (2010) menambahkan adanya karakter percaya diri, motivasi, usaha, inisiatif, kemauan kuat, dan kasih sayang yang dimiliki setiap individu. Selain itu, Barbara (2004) juga mengungkapkan sepuluh karakter yang ada dalam diri individu, yaitu: (1) peduli, (2) sadar akan berkomunikasi, (3) mau melakukan kerja sama, (4) adil, (5) rela

memaafkan, (6) jujur, (7) menjaga hubungan, (8) hormat terhadap sesama, (9) bertanggungjawab, dan (10) mengutamakan keselamatan. Berdasarkan ketiga pendapat mengenai karakter dasar yang dimiliki oleh setiap individu tersebut, karakter bertanggung jawab dan kerja sama dianggap penting dan perlu dikembangkan. Karakter kerja sama merupakan salah satu karakter utama yang perlu ditanamkan kepada siswa, sehingga karakter tersebut digunakan sebagai fokus penulisan ini. Karakter kerja sama penting dimiliki oleh setiap siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena karakter tersebut mampu melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan bersama (Rukiyati, dkk, 2014). Selain itu kemampuan kerja sama mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi, serta melatih siswa beradaptasi dengan lingkungan baru. Hal tersebut menurut Hurlock (1997:10) merupakan tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa Sekolah Dasar dalam melakukan hubungan sosial. Kemampuan siswa dalam mencapai tugas perkembangannya dipengaruhi pada penanaman dan pembiasaan karakter kerjasama. Menanamkan pentingnya kerjasama pada anak usia dini, memberikan banyak manfaat untuknya. Diantaranya meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang berguna hingga mereka dewasa kelak. Berikut adalah fungsi kerjasama untuk anak :

1. Belajar Mendengar dan didengar
2. Meningkatkan empati
3. Memiliki Keterampilan Pemecahan Masalah yang Baik
4. Melatih Kepemimpinan Anak
5. Meningkatkan Kepercayaan Diri

METODE PELAKSANAAN

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SD Muhammadiyah program unggulan mengacu pada metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan atau juga bisa disebut dengan metode PAIKEM. PAIKEM adalah metode pembelajaran yang lebih mudah diresapi oleh pada murid karena para siswa mengalami, menghayati serta menarik pembelajaran secara langsung dari pengalaman pembelajaran itu sendiri, serta peserta didik didorong dan dikondisikan supaya lebih kreatif. Melalui kegiatan yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah metode ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan lunak atau softskill yang penting dalam bidang psikologi seperti empati, komunikasi interpersonal dan kerjasama tim. Keberhasilan metode PAIKEM ini juga tergantung pada penerapan yang tepat oleh guru serta adaptasinya terhadap karakteristik peserta didik dan pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kami dilaksanakan di SD Muhammadiyah Program Unggulan dengan menerapkan metode *Fun Game* pada siswa kelas 1 A, 1B, 2 A, 2B, 3A, 3B, dan 3C dalam rangka untuk menguatkan pendidikan karakter pada anak usia dini dengan tema kerjasama melalui kegiatan *classmeeting*. Tujuan dari kegiatan kami juga untuk membangun hubungan yang terikat antar teman serta supaya mampu

merangsang kemampuan otak anak dalam memecahkan suatu masalah melalui kerjasama. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada setiap kelas yakni menggunakan tiga metode permainan yaitu, estafet pensil, estafet karet, dan tebak “siapa aku.” Langkah awal yang kami lakukan sebelum kegiatan permainan adalah melakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama siswa saat diberi instruksi membentuk kelompok dan tentunya masih dengan pendampingan guru kelas masing-masing. Berdasarkan hasil observasi kami menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelas 1 dan 2 masih rendah dan masih butuh bimbingan, namun untuk siswa kelas 3 sudah mampu bekerjasama dan berkolaborasi dengan temannya dan tidak perlu pendampingan dari guru. Hal ini terlihat dari beberapa hal yang umum terjadi pada saat proses interaksi dengan temannya, saat istirahat, dan saat bermain. Saat melakukan observasi kegiatan inti dilaksanakan dengan melakukan *Fun Game* yaitu estafet pensil, estafet karet, dan tebak “siapa aku.” Pada saat permainan berlangsung mayoritas anak-anak terlihat sibuk melaksanakan permainan sendiri-sendiri tanpa memperdulikan jika ada temannya yang mengalami kesulitan, meskipun ada beberapa anak yang memperdulikan.

Dari hasil analisa kami menunjukkan bahwa siswa kelas 1 terlihat masih kebingungan dengan instruksi permainan yang telah disampaikan, dan pemahaman tentang praktek permainan masih banyak diarahkan bahkan dibantu oleh guru. Untuk siswa kelas 2 mereka tidak beda jauh dengan siswa kelas 1 yang masih butuh pendampingan dan arahan, tetapi siswa kelas 2 ini sudah mampu memahami praktik permainan tersebut, siswa kelas 2 yang tidak mengikuti perlombaan mereka mendukung teman-temannya yang mengikuti lomba. mendukung, ada siswa yang tanpa disadari bertindak curang seperti membantu temannya yang sedang lomba padahal mereka bukan peserta lomba. Mereka melakukan hal seperti itu karena merasa jengkel melihat temannya yang melaksanakan lomba tidak telaten. Untuk usia mereka masih lumrah melakukan hal itu karena mereka belum sepenuhnya mampu dalam hal pengendalian diri. Selanjutnya untuk siswa kelas 3, kemampuan mereka dalam memahami instruksi dan praktik perlombaan sudah meningkat. Hal ini terlihat mereka sudah bisa diandalkan dan tidak memerlukan pendampingan dan bantuan dari guru. Hasil dari kegiatan *fun game* terjadi beberapa aktivitas sosial yakni sikap kreatif, bersahabat yang komunikatif, dan peduli lingkungan.

Nilai-nilai yang terkandung didalam kegiatan berlangsung yaitu mengembangkan sifat membantu teman, mentaati peraturan, kooperatif, pantang menyerah, serta mengembangkan jiwa sportivitas pada anak. Hasil dari kegiatan *Fun Game* terjadi beberapa aktivitas sosial yakni sikap kreatif, bersahabat yang komunikatif, dan peduli lingkungan. Selain itu terjadi kendala bahwa *fun game* ini tidak berjalan kondusif dikarenakan kurang tegasnya pendamping terhadap para peserta yang menyebabkan juknis pada rundown acara tidak sesuai dengan apa yang telah ditentukan, seperti isi juknis diawal setiap kelompok beranggotakan 10 anak dan setiap anak hanya melaksanakan lomba sekali perlombaan, namun yang terjadi dilapangan ada beberapa anak yang melakukan lebih dari 2 lomba.

Dalam pengabdian kami di SD Muhammadiyah Program Unggulan, kami menerapkan metode *fun game* karena metode ini dapat mengasah kekompakan, tanggung jawab, dan keberanian pada murid. Pada masa kini *fun game* menjadi lebih fleksibel sehingga dapat digunakan dalam bentuk permainan guna menghilangkan rasa bosan. Pada pengabdian ini, kami menggunakan tiga jenis permainan yaitu

estafet pensil, estafet karet, dan permainan “tebak siapa aku” Dalam rangka pendidikan karakter dengan tema kerja sama, Permainan tersebut dapat membangun hubungan kekompakan antar tim kelompok dapat mengembangkan kemampuan otak sehingga bisa memecahkan suatu masalah melalui kerja sama.

Hal pertama yang kami perhatikan adalah kemampuan murid dalam memahami instruksi yang diberikan serta kemampuan kerjasama antar siswa dalam satu kelompok. Hasilnya, siswa kelas 1 dan 2 masih kesulitan dalam memahami instruksi yang diberikan sehingga butuh pendampingan dari guru kelas masing-masing untuk menjelaskan instruksi permainan. Sedangkan untuk kelas 3 sudah bisa memahami instruksi dengan baik serta sinergi antar siswa dalam bekerja sama pada suatu kelompok cukup baik. Kekompakan suatu kelompok dapat terlihat dengan jelas ketika siswa sedang mendengarkan instruksi, bermain dan istirahat. Ketika estafet pensil dimulai mayoritas siswa kelas 1 dan 2 masih kesulitan dalam bekerjasama dan terlihat fokus pada diri sendiri tanpa memperdulikan gerakan dari temannya sehingga mereka kesulitan dalam memasukan pensil kedalam botol, serta tidak ada salah satu dari anggota yang mengarahkan temannya untuk bergerak kearah mana supaya dapat memasukan pensil itu kelompok.

Berbeda dengan kelas 3, ketika permainan dimulai salah satu dari anggota kelompok siswa kelas 3 sudah ada yang berinisiatif untuk mengarahkan anggota kelompoknya sehingga mereka cukup cepat dalam menyelesaikan permainannya, walaupun ada beberapa anggota kelompok yang susah diatur. Wajar jika kelas 1 dan 2 kesulitan dalam permainan yang memiliki unsur kerjasama dikarenakan bagi kelas 1 dan 2 mungkin ini adalah pertama kalinya mereka melakukan kerjasama, selain itu juga anak kelas 1 dan 2 belum terlalu memahami permainan tersebut, serta kebanyakan dari mereka masih malu untuk berinteraksi baik kepada guru ataupun teman sekelasnya. Tidak jauh berbeda dengan kelas 1 dan 2, siswa kelas 3 juga terkadang ada beberapa yang masih kesulitan dalam bekerja sama tetapi dikarenakan mereka sudah sering melakukan interaksi terhadap orang lain baik di lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat secara tidak langsung mempermudah mereka dalam memecahkan masalah dengan cara bekerja sama.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Fun game memiliki efek positif bagi siswa diantaranya, dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama serta dapat meningkatkan hormon endorfin yang memunculkan rasa senang dan nyaman bagi siswa sehingga membuat mereka lebih berenergi.



Gambar 1. Lomba Estafet Pensil



Gambar 2. Lomba Estafet Karet



Gambar 3. Lomba Tebak “Siapa Aku?”

KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan karakter di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak-anak sebagai individu yang berintegritas dan bertanggung jawab. Pengabdian ini bertujuan untuk mengaplikasikan mata kuliah pendidikan karakter melalui kegiatan bermain dan menganalisis pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak-anak di sekolah dasar. Tujuan pengabdian ini untuk mengetahui karakter anak dengan meningkatkan kerjasama di usia sekolah dasar. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SD Muhammadiyah program unggulan mengacu pada metode PAIKEM . PAIKEM adalah sebuah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya.

Tujuan dari kegiatan kami juga untuk membangun hubungan yang terikat antar teman serta supaya mampu merangsang kemampuan otak anak dalam memecahkan suatu masalah melalui kerjasama. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada setiap kelas yakni menggunakan tiga metode permainan yaitu, estafet pensil, estafet karet, dan tebak "siapa aku". Saran: Hasil dari kegiatan Fun Game terjadi beberapa aktivitas sosial yakni sikap kreatif, bersahabat yang komunikatif, dan peduli lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh serta pembahasan tentang hasil tersebut maka peneliti menyampaikan saran yaitu : 1.) sebelum melakukan kegiatan seharusnya kami sebagai peneliti membuat persiapan yang lebih matang seperti melakukan breafing terhadap para peserta lomba tersebut. 2.) Seharusnya para pendamping bisa tegas terhadap peserta dan melaksanakan sesuai dengan juknis yang telah dibuat. 3.) peserta seharusnya mendengarkan intruksi dari panitia dan pendamping untuk tidak melakukan kecurangan, dan berlaku adil dan kompak antar teman kelompok agar tidak terjadi pertengkaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, Ary Ginanjar. (2012). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ), Jilid Kedua, Edisi Revisi*. Jakarta: Arga Wijaya Persada.



- Barbara, Lewis A. 2004. *Character Building for Children*. (Terjemahan Arfin Saputra). Batam: Center Karisma Publishing Group.
- Hassan, dkk.(2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Kemendiknas Republik Indonesia.
- Hurlock, E. B. (1997). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach. (Fifth edition)*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Ikhwanuddin, I. (2012). Implementasi Pendidikan Karakter Kerja Keras Dan Kerja Sama Dalam Perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (2), 120825.
- Rukiyati, Nani Sutarini dan Priyoyuwono.(2014). Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, IV(2) (Online), (www.jurnal.uny.ac.id), diakses 11 September 2015.
- Rich, Dorothy.(2010). *Metode Megaskill*. Jakarta: Hikmah.