



PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP KERJASAMA MELALUI GAME *PROBLEM SOLVING SKILLS*

Kanestren Salsabila¹, Shalihah Khoirina², Adinda Nimaz Dewandari³, Selvina Ayudia⁴,
Brillianne Putri Wihardi⁵, Al Rasyid Bintang⁶

Program Studi Psikologi Fakultas Sosial Humaniora dan Seni
Universitas Sahid Surakarta



*Corresponding author
Kanestren Salsabila

Email :

kanestrens@gmail.com

HP: +62 878-1286-5833

Kata Kunci:

Pendidikan;

Karakter;

Kerja Sama;

Keywords:

Character Building,

Cooperation;

Fun Game;

ABSTRAK

Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan nilai-nilai yang baik. Bertanggung jawab, dan membentuk kepribadian yang baik. Oleh karena itu kita harus menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dari usia dini. Melalui pengabdian ini kami bertujuan untuk meningkatkan jiwa kerja sama dan tanggung jawab anak melalui fun game di TK Inklusi Saymara. Karakter kerja sama dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dan percaya diri pada anak. Ada slogan pendidikan yang berbunyi “ belajarlah sambil bermain, bermain seraya belajar”. Dengan adanya slogan ini dapat diartikan jika bermain adalah salah satu metode yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak-anak. Metode pengabdian ini adalah melalui fun game yang mana ada tiga permainan yaitu permainan pertama keretaan yang dilakukan oleh semua anak, yang ketiga memasukkan bola ke cup dan yang terakhir yaitu lomba estafet bola. Dalam kedua permainan tersebut membutuhkan kerja sama antara anggota kelompok yang sudah ditentukan. Namun dalam permainan tersebut masih terdapat adanya kendala yang mana ada beberapa anak masih belum bisa menerapkan sistem kerja sama, dikarenakan masih kurang dalam memahami apa itu kerja sama dan cara menerapkannya. Oleh karena itu semoga dengan pengabdian ini dapat memberikan pembelajaran pada subjek. Kesimpulan dari hasil pengabdian ini adalah subjek. Pada dasarnya belum mengerti bagaimana menerapkan perilaku kerja sama. Dengan adanya pengabdian ini kami berharap dapat meningkatkan dan membangun kepribadian dalam hal penanaman kerja sama dalam pendidikan karakter pada subjek. Adanya dukungan peran orang tua, guru, dan teman mampu dalam membangun kepercayaan diri pada subjek



ABSTRACT

Character education is an effort made to develop good values. Be responsible, and form a good personality. Therefore, we must instill the values of character education from an early age. Through this service, we aim to improve children's spirit of cooperation and responsibility through fun games at Saymara Inclusive Kindergarten. The cooperative character can improve children's interaction skills and self-confidence. There is an educational slogan that says "learn while playing, play while learning". With this slogan, it can be interpreted that playing is a method that can develop the potential that exists in children. This service method is through fun games where there are three games, namely the first is a train game played by all the children, the third is putting the ball into the cup and the last is the ball relay race. Both games require cooperation between members of a predetermined group. However, in this game there are still obstacles in which some children are still unable to apply the same work system, because they still don't understand what cooperation is and how to apply it. Therefore, hopefully this service can provide learning on the subject. The conclusion of the results of this service is the subject. Basically don't understand how to apply the same work behavior. With this service, we hope to improve and build personality in terms of cultivating cooperation in character education on the subject. The supportive role of parents, teachers and friends is able to build self-confidence in the subject.

PENDAHULUAN

Perkembangan keterampilan sosial dan emosional memegang peranan penting dalam kesuksesan masa depan anak. Keberhasilan tersebut dapat terjadi apabila anak mencapai perkembangan emosional seperti: sikap toleran; mengekspresikan emosi kebahagiaan, kesedihan atau kegembiraan; memahami aturan dan mengenali perilaku sopan yang sesuai dengan standar masyarakat; disiplin; mampu menunjukkan empati; mempunyai sikap gigih; dan menghargai kelebihan orang lain serta mampu bekerja sama dengan teman sebaya. Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek perkembangan yang berbeda, namun saling mempengaruhi (Latifah, 2017 : 186)

Penerapan perilaku sosial dan emosional yang dapat diterapkan anak usia dini adalah perilaku baik, jujur, disiplin, mandiri, tanggung jawab, percaya diri, adil, setia pada teman, kasih sayang terhadap sesama dan toleransi yang tinggi. (Nugraha, 2013 : 205). Idealnya pada usia prasekolah, khususnya usia 4-5 tahun, kemampuan bekerjasama sudah mulai terbentuk dan berkembang. Perkembangan dan perubahan jenis kegiatan bermain sosial dimana fase bermain kooperatif mempunyai laju perubahan dari sekitar pada usia 3-4 tahun meningkat menjadi 43% pada usia 4-5 tahun (Mayke, 2001 : 24).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pada usia 4-5 tahun, anak seharusnya sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang diekspresikan dalam kegiatan kooperatif, terutama dalam kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan masa kanak-kanak, kemampuan bekerjasama telah tercantum sebagai salah satu standar perkembangan sosial emosional anak. Tentu saja gambaran ideal kemampuan bekerja sama anak usia 4 hingga 5 tahun seringkali bertentangan dengan realita berbagai karakteristik anak di masa kecil. Fakta bahwa sifat egois cenderung mendominasi pada masa kanak-kanak. Hal ini dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diterapkan orang tua, seperti pola asuh yang suka mendominasi, kurang memberikan pujian dan kasih sayang, serta memanjakan secara berlebihan (Ahmad, 2015)

Hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15 Desember di Kelompok A TK Inklusi Saymara Ngabeyan, Kecamatan Kartasura terhadap 12 anak, namun 7 diantaranya memiliki kemampuan kerja sama hal rendah, hal ini terlihat dari perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok A TK Inklusi Saymara masih kesulitan dalam bekerjasama. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Penanaman Pendidikan Karakter Untuk Menumbuhkan Sikap Kerjasama Melalui Game problem Solving Skills"

METODE PELAKSANAAN

Metode Pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu :

- a. Tahap pengenalan yang diawali dengan bermain keretaan dengan subjek.
- b. Tahap yang kedua adalah tahap bermain memasukkan bola kedalam cup.
- c. Tahap yang ketiga adalah bermain estafet bola.

d. Tahap yang terakhir adalah makan makan bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai pengembangan untuk materi Pendidikan karakter mahasiswa/i dari Prodi Psikologi Universitas Sahid Surakarta melaksanakan kegiatan pengabdian selama sehari di salah satu TK di kota peneliti yaitu TK Inklusi Saymara yang beralamatkan di Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah. Pada kegiatan yang peneliti laksanakan didalamnya peneliti bagi menjadi 3 level dari tindakan tersebut yang mana peneliti mulai dengan *Ice Breaking*, yang mana peneliti mengajak seluruh anak-anak untuk ikut berdiri, berbaris dan berjalan melingkar menyanyikan lagu “kereta api”.

Permainan pertama yang peneliti buat adalah kerja sama antara 2 anak untuk memasukkan bola pada cup, dalam permainan ini antusiasme anak-anak terbilang sangat rendah bahkan ada anak yang tidak mau ikut bermain. Pada permainan akhir ialah estafet bola yang dilakukan dengan cara mengoper bola dari depan kebelakang begitu sebaliknya secara berpola dan tertata. Di permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok yang mana 6 anak di 1 timnya,

Di akhir permainan estafet bola peneliti tawarkan permainan lain, akan tetapi tidak ada antusiasme yang baik dari anak-anak karena sudah merasa bosan dan lelah sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri permainan di hari itu. Penutupan akhir peneliti membagikan snack untuk apresiasi mereka selama melakukan kegiatan. Anak-anak mengaku masih malu dan canggung dengan orang baru sehingga beberapa anak belum berani melakukan sesuatu. Namun ketika peneliti memberikan snack anak-anak yang sebelumnya pendiam terlihat pada gembira menerima susu dan snack. Pengapresiasi pada anak peneliti terapkan selaras dengan yang disampaikan oleh (Kirana Zuyyina : 2020) tentang pentingnya memberikan apresiasi kepada anak agar anak-anak dapat tumbuh dengan semangat setelah melakukan kegiatan yang melelahkan. Saat pemberian apresiasi dari peneliti, anak-anak menjadi semangat dan menawarkan peneliti tentang permainan selanjutnya.



Gambar 1. Ice Breaking bermain kereta api dengan anak-anak



Gambar 2. Kegiatan Permainan Estafet Bola



Gambar 3.
Memasukkan Bola Kedalam Cup



Gambar 4.
Kegiatan Makan Bersama

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan jiwa kerjasama anak melalui *fun game* di TK Inklusi Saymara. Proses kegiatan pengabdian untuk meningkatkan keakraban bersama teman melalui game yang berbasis membangun kerjasama dan membangun kepercayaan diri untuk berani berpendapat dan berani mengambil keputusan adalah salah satu hal yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Seperti yang dijelaskan menurut (Nugraha, 2013 : 205) bahwa pendidikan karakter pada usia dini dapat membentuk perilaku percaya diri dan bertanggung jawab. Berdasarkan teori tersebut peneliti mengimplementasikan menjadi permainan yang menyenangkan. Dalam pembentukan karakter anak perlu peran orang tua, guru, teman dan orang sekitar yang mampu membangun kepercayaan diri untuk berani berekspressi.

Selain itu, kita perlu menekankan bahwa apresiasi dapat membantu anak mengembangkan rasa empati dan toleransi terhadap orang lain, serta membantu membentuk karakter positif seperti kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab. Dengan memberikan apresiasi yang tepat, anak dapat merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkembang dan belajar. Oleh karena itu, apresiasi pada anak sangat penting dalam mendukung karakter anak.

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah bagi orang tua dan guru pendidik agar terlibat aktif dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak agar berani berekspressi didepan orang. Bagi peneliti hendaknya lebih *oriented* tentang bagaimana berinteraksi dengan anak-anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Di dalam laporan ini peneliti telah banyak memperoleh petunjuk dan bantuan dari berbagai pihak mulai dari melakukan proses pengerjaan laporan ini sampai selesai. Semoga hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran pendidikan karakter, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada; Teman-



teman yang sudah bekerja sama dalam pengerjaan jurnal ini. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.si yang senantiasa membantu untuk perkembangan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Edjasaputra, Mayke. S.(2001). *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Kirana, Z. C., & AM, A. N. A. B. (2020). Peranan apresiasi guru terhadap antusias belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 174-193.
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Nugraha, B. (2013). Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 205.