



PENANAMAN NILAI KARAKTER MELALUI PERMAINAN “IKUTILAH ARAHKU DAN TEBAKLAH AKU” UNTUK MENERAPKAN NILAI KEJUJURAN DAN PENGETAHUAN

Ratna Sari¹, Andrean Satria Pradama², Ananda Putri Santun³, Zalfa Kirana Ramandita⁴, Akira Aura Ratu⁵, Falih Hasydi Efendi⁶

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



***Corresponding author**

Ratna Sari

Email :

ratnasari03n@gmail.com

HP: +62 878-1286-5833

Kata Kunci:

Nilai;

Karakter;

Permainan;

Keywords:

Value;

Character;

Fun Game;

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan salah satu faktor penunjang dalam pembentukan karakter suatu individu. Penerapan pendidikan karakter sejak dini dapat membentuk dan memperkuat kepribadian diri, meningkatkan, melatih mental dan moral individu, serta mencegah individu tersebut menjadi berakhlak buruk. Penerapan nilai pendidikan karakter bisa dilakukan salah satunya melalui kegiatan fun game yang kami laksanakan kepada subjek yang berjumlah 13 siswa di SD Negeri Blulukun 02. Metode pengabdian ini adalah melalui kegiatan fun game “ikutilah arahku” dan “tebaklah aku” yang diikuti oleh seluruh subjek. Permainan tersebut membutuhkan kejujuran serta ketepatan subjek dalam menyebutkan suatu hal sesuai dengan instruksi fasilitator. Namun dalam permainan tersebut, masih ditemukan kendala di mana terdapat beberapa subjek yang masih belum menerapkan sistem kejujuran sesuai dengan instruksi fasilitator dikarenakan masih kurangnya pemahaman mengenai kejujuran dan cara menerapkannya. Oleh karena itu semoga dengan pengabdian ini dapat memberikan serta menambahkan pemahaman mengenai nilai kejujuran dan pengetahuan pada subjek. Kesimpulan dari hasil pengabdian ini adalah subjek pada dasarnya masih minim dalam menerapkan nilai kejujuran. Dengan adanya pengabdian ini kami berhadarp dapat meningkatkan dan membangun penerapan nilai kejujuran dalam pendidikan karakter pada subjek. Dukungan serta peran orang tua, guru, dan teman sangat berpengaruh pada subjek dalam membangun nilai kejujuran dan pengetahuan.



ABSTRACT

Character education is one of the supporting factors in the character building of an individual. The application of character education from an early age can shape and strengthen personalities, improve, train mental and moral individuals, and prevent these individuals from becoming bad characters. The application of character education values can be done one of them through fun game activities that we carry out to subjects totaling 13 students at SD Negeri Blulukan 02. The method of this service is through fun game activities "follow my direction" and "guess me" which are followed by all subjects. The game requires honesty and accuracy of the subject in mentioning something according to the facilitator's instructions. However, in the game, obstacles were still found where there were some subjects who still did not apply the honesty system according to the facilitator's instructions due to a lack of understanding of honesty and how to apply it. Therefore, hopefully this service can provide and add understanding of the value of honesty and knowledge to the subject. The conclusion from the results of this service is that the subject is basically still minimal in applying the value of honesty. With this service we hope to improve and build the application of the value of honesty in character education in the subject. The support and role of parents, teachers, and friends are very influential on the subject in building the value of honesty and knowledge.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wadah dalam menunjang pembentukan karakter tiap individu. Selain itu, pendidikan juga merupakan suatu proses yang terjadi secara terus menerus yang bertujuan untuk mengubah jati diri seorang peserta didik untuk lebih maju dan berkembang dalam ilmu pengetahuan. Dengan adanya perkembangan zaman, dunia pendidikan terus berubah secara signifikan sehingga banyak merubah pola pikir banyak orang, dari pola pikir yang masih sederhana menjadi lebih modern. Dan hal ini sangat berpengaruh pada kemajuan pendidikan di Indonesia. Pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi mulai dari fisik intelektual, maupun emosional maka dari itu penanaman nilai karakter sangat diperlukan bagi anak usia dini khususnya nilai karakter mengenai kejujuran. Karakter adalah kluminasi dari kebiasaan yang dihasilkan dari pilihan etik, perilaku, dan sikap yang dimiliki individu yang merupakan moral yang prima walaupun ketika seorangpun tidak melihatnya (Moh Yaumi, 2014:7).

Agus Retnanto (2014:106) menjelaskan pendidikan karakter sebagai upaya untuk membimbing perilaku manusia menuju standar-standar baku untuk menghargai persepsi dan nilai-nilai pribadi yang ditampilkan di sekolah. Menurut Mustari (2011 13-15) jujur adalah suatu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya maupun pihak lain. Salah satu fenomenal yang marak terjadi dikalangan anak sekolah adalah mencontek. Dari hal tersebut maka terasa perlu sekali menerapkan nilai kejujuran sehingga seorang individu yang menerapkan nilai kejujuran dapat dipercaya oleh orang lain serta membangun kepercayaan dari orang lain, yang mana hal ini merupakan hal yang sulit. Membiasakan berbuat jujur akan menghindarkan kita dari segala macam fitnah sehingga hidup akan terasa lebih tenang.

Kegiatan psikologi mengajar dilaksanakan yang bertempat di SD Negeri 02 Blulukan. Fenomena yang muncul pada responden dalam kegiatan yang kami laksanakan adalah masih kurangnya pemahaman mengenai instruksi permainan yang menerapkan nilai kejujuran, Ketidakmampuan responden dalam memahami hal tersebut merupakan hal yang mendasari pentingnya kami menanamkan nilai kejujuran sehingga kami memberikan stimulasi dengan mengimplementasikan melalui *fun game* yang kami buat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *fun game* ini kami lakukan dengan struktur dibawah ini :

1. Yang pertama adalah pengenalan diri dari setiap anggota kelompok, serta menjelaskan tujuan kegiatan tersebut.
2. Tahap kedua yaitu 13 responden dibagi menjadi dua kelompok. Yang beranggotakan masing masing, enam dan tujuh responden. Lalu diberi instruksi untuk lompat mengikuti arah sepatu, dan menyebutkan nama nama buah, hewan, serta benda di sekitar.
3. Kemudian yang terakhir adalah pemberian *reward* kepada kelompok yang menang, dan diselingi juga dengan foto bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan *fun game* yang dilakukan kelompok kami dengan responden kelas satu SD Negeri 02 Blulukan, yaitu responden kelas satu masih memerlukan penanaman ataupun penerapan nilai kejujuran dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari kegiatan *fun game* kemarin bahwasanya masih ada beberapa responden yang tidak jujur dalam mengikuti instruksi fasilitator. Contohnya ketika responden diinstruksikan untuk lompat mengikuti arah sepatu, mereka tidak melakukannya dan langsung maju ke arah papan tulis untuk melakukan permainan selanjutnya. Pada permainan “tebaklah aku” responden juga masih kurang dalam pengetahuan mengenai beberapa benda didalam kelas tersebut.

Namun, sebagian responden juga telah melakukan permainan “ikutilah aku” dengan jujur dan sesuai arahan fasilitator. Sesuai dengan teori yang disampaikan oleh (Sujiono dan Yuliarni, 2011) bahwa masa anak-anak merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini. Maka dari itu kami mengambil anak-anak kelas satu sebagai responden penelitian yang sesuai dengan penjelasan dari teori di atas, anak seusia mereka memiliki kemampuan kognitif yang masih bisa dikembangkan.

Kegiatan psikologi mengajar ini berlangsung pada tanggal 05 Desember 2023. Semua peserta mengikuti kegiatan ini dengan antusias, karena diharapkan dengan kegiatan ini akan menimbulkan pengetahuan responden mengenai kejujuran serta pengetahuan yang dapat mendukung proses pembelajaran responden disekolah. Diawali dengan kedatangan kami ke SD Negeri 02 Blulukan, kemudian menemui kepala sekolah serta wali kelas yang berkepentingan, lalu kami diarahkan ke kelas satu dan mulai menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk permainan. Pada saat permainan “ikutilah aku dan tebaklah aku” berlangsung, responden terlihat tertarik dengan permainan yang diberikan. Namun, ada beberapa responden yang kurang mengikuti instruksi yang diberikan, kemudian kami mengarahkan serta memberikan edukasi tentang kejujuran dalam permainan tersebut. Pemahaman responden terlihat ketika permainan “tebaklah aku” yang memperlihatkan antusias mereka dalam menyebutkan beberapa hal yang diinstruksikan.



Gambar 1. Menjelaskan permainan “ikutilah arahku”



Gambar 2. Responden menjawab permainan “tebaklah aku”



Gambar 3. Sesi foto bersama responden

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan yang kami lakukan dapat disimpulkan bahwa, responden masih kurang menerapkan kejujuran. karena kebanyakan dari mereka masih melakukan permainan tanpa mempedulikan instruksi dari fasilitator. Mereka hanya fokus pada menang dan kalah, sehingga kurang memahami tujuan permainan itu dibuat. Kelebihan dari kegiatan ini adalah kami menyampaikan maksud dan tujuan dari penanaman nilai pendidikan karakter melalui *fun game* “ikutilah arahku” dan “tebaklah aku” sehingga responden bisa mengenal nilai dasar mengenai kejujuran. Serta, adanya *reward* yang mampu menarik perhatian responden, sehingga mereka terlihat antusias mengikuti kegiatan yang dilaksanakan dari awal hingga akhir.

Kekurangan dari kegiatan ini adalah minimnya durasi waktu yang diberikan sehingga kami kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan kegiatan. Selain itu, kami sedikit kesulitan dalam menjelaskan prosedur permainan karena kebanyakan dari mereka memiliki karakter yang aktif. Saran: kami memberikan masukan bahwasanya penerapan kejujuran sangat penting dilakukan sejak dini, agar anak mampu membedakan perilaku yang benar dan salah dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua maupun guru diharapkan selalu memberikan contoh positif pada anak dan melakukan pendampingan dalam belajar agar anak lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terlibat dalam kegiatan ini, yaitu anak-anak kelas satu yang bersedia mengikuti kegiatan ini, dan Kepala SDN 02 Blulukan yang berkenan mengizinkan kegiatan ini dilaksanakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Mustari, Muhamad, dan M. Taufiq Rahman. (2011), *"Nilai karakter: Refleksi untuk Pendidikan karakter."* Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Retnanto, Agus. (2014), *"Sistem Pendidikan Islam Terpadu Model Pendidikan Berbasis Pengembangan Karakter dan Kepribadian Islam."* Yogyakarta: STAIN Kudus dan Idea Pers.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2011), *"Konsep dasar pendidikan usia dini."* Jakarta: PT. Indeks
- Yaumi, Muhammad. (2012), *"Pilar-Pilar Pendidikan Karakter."* Makassar: Alauddin University Press.