



Menumbuhkembangkan Karakter Anak Panti Melalui Permainan Edukatif Studi Panti Asuhan Ulul Azmi Kota Cimahi

Developing the Character of Orphanage Children Through Educational Games Study of the Ulul Azmi Orphanage, Cimahi City

Eneng Martini^{1*}, Jajang Hendar H.², Lili Halimah³, Purwanto⁴

¹⁻⁴Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan, Indonesia

Korespondensi penulis: eneng.martini@gmail.com *

Article History:

Received: Desember 15, 2023;

Revised: Desember 29, 2023;

Accepted: Januari 12, 2024;

Published: Januari 30, 2024

Keywords: Character, Educational Games, Global Current

Abstract. Character is very important to instill from an early age, because nowadays quite a few children grow up with global flows and intense use of gadgets. The implication of this is their character development in the future. In this program, the service activities we hold are given the theme "Growing the Character of Orphanage Children Through Educational Games", with a case study at the Ulul Azmi Orphanage, Cimahi City. This program aims to provide alternative positive activities for children so they can be free from using gadgets and at the same time refresh their minds. Character development in this activity is carried out through two main stages. First, this program targets elementary school children from grade one to grade six, with a more interactive method so that it is not boring. Second, through the medium of educational games, various moral messages can be conveyed in a way that is more interesting and easy for children of their age to understand. Thus, it is hoped that this program can help orphanage children to form positive characters from an early age.

Abstrak

Karakter sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, karena dewasa ini tidak sedikit anak-anak yang tumbuh bersama arus global dan penggunaan gadget yang intens. Implikasi dari hal tersebut adalah perkembangan karakter mereka di masa depan. Dalam program ini, kegiatan pengabdian yang kami selenggarakan diberi tema "Menumbuhkembangkan Karakter Anak Panti Melalui Permainan Edukatif", dengan studi kasus di Panti Asuhan Ulul Azmi, Kota Cimahi. Program ini bertujuan untuk memberikan alternatif kegiatan positif bagi anak-anak agar dapat terlepas sejenak dari penggunaan gadget dan sekaligus menyegarkan pikiran mereka. Pengembangan karakter dalam kegiatan ini dilakukan melalui dua tahapan utama. Pertama, program ini menasar anak-anak sekolah dasar dari kelas satu hingga kelas enam, dengan metode yang lebih interaktif agar tidak membosankan. Kedua, melalui media permainan edukatif, berbagai pesan moral dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak seusia mereka. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat membantu anak-anak panti dalam membentuk karakter positif sejak dini.

Kata Kunci: Karakter, Permainan Edukatif, Arus Global.

1. PENDAHULUAN

Karakter sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, karena dewasa ini tidak sedikit anak-anak yang tumbuh bersama arus global/gadget. Implikasi dari hal tersebut adalah karakter mereka di masa mendatangnya. Dalam program ini, kegiatan pengabdian yang kami selenggarakan diberi tema "menumbuhkembangkan karakter anak panti melalui permainan edukatif". Adanya program ini merupakan salah satu jalan dimana anak-anak terlepas dari

gadget dan sedikit merefresh otak. menumbuhkembangkan karakter dalam kegiatan ini melalui tahapan yang pertama, sasaran yang menjadi tujuan program ini yaitu anak-anak sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas 6 dan jika program ini full pematerian dikhawatirkan anak-anak tersebut akan bosan. Kedua, dari media permainan kami dapat menyelipkan berbagai pesan moral yang dapat dipelajari dengan mudah oleh anak-anak seusia mereka. Memiliki karakter yang kuat merupakan aset penting dalam membentuk hubungan yang sehat, membangun karier yang sukses, dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan utama dari kegiatan ini adalah menanamkan karakter yang baik melalui permainan edukatif. Serta memberikan manfaat bagi siswa dan yayasan setempat berupa makanan ringan dan sembako.

2. METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan di Panti Asuhan Ulul Azmi Cimahi. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu, metode penyuluhan dan sosial. Metode penyuluhan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan gambaran dan mempraktekannya mengenai pembejaraan eduktif dalam meningkatkan karakter siswa. Metode sosial bertujuan untuk memberikan sedikit rijki (berbagi) yang di miliki dari mahasiswa dan Dosen STKIP pasundan khususnya prodi PPKn.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD IT Ulul Azmi dan Yayasan Ulul Azmi Cimahi. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyuluhan yang disalurkan melalui permainan yang edukatif dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

Kegiatan persiapan meliputi beberapa tahapan penting, dimulai dengan survei lokasi Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di Yayasan Ulul Azmi Cimahi yang beralamat di Jl. Cimekar No. 14A, Cipageran, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi. Selanjutnya, dilakukan penyampaian permohonan izin kegiatan kepada pengurus Yayasan serta Kepala Sekolah SD IT Ulul Azmi. Selain itu, pengurusan administrasi seperti surat-menyurat juga menjadi bagian dari persiapan ini. Tim juga mempersiapkan berbagai bahan untuk kegiatan bakti sosial yang akan dilaksanakan di yayasan. Sebelum kegiatan berlangsung, diadakan briefing di Bale Riung kampus guna menyamakan persepsi dan membahas teknis pelaksanaan. Terakhir, dilakukan persiapan tempat untuk penyuluhan yang akan dilaksanakan di Aula Yayasan Ulul Azmi Cimahi agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana. Persiapan tempat untuk penyuluhan yaitu Aula di yayasan Ulul Azmi Cimahi.

Kegiatan penyuluhan dilanjutkan dengan pembukaan dan perkenalan antara tim dengan siswa-siswi kelas 1 hingga 6 SD IT Ulul Azmi Cimahi. Selanjutnya, dosen pengampu mata kuliah memberikan sambutan sekaligus memperkenalkan program PKM serta secara resmi membuka acara. Setelah itu, dilakukan sesi foto bersama dengan anak-anak yayasan panti asuhan sebagai bentuk dokumentasi kegiatan. Kegiatan berlanjut dengan pemaparan materi mengenai nilai-nilai karakter yang baik, yang diharapkan dapat memberikan pemahaman dan inspirasi bagi anak-anak. Untuk menambah keceriaan, dilakukan pembagian bingkisan sebagai pendamping dalam permainan edukatif yang telah disiapkan. Selain itu, ice breaking dengan berbagai permainan edukatif juga dilakukan guna menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pada sesi penutupan, diberikan doorprize bagi anak-anak yang berani maju ke depan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka. Acara kemudian diakhiri dengan berpamitan kepada Kepala Sekolah serta pengurus Yayasan SD/SMP IT Ulul Azmi Cimahi. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, dilakukan pembuatan laporan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi program yang telah dilaksanakan.

Sasaran

Kegiatan Penyuluhan mengenai pentingnya karakter sejak dini ini ditujukan kepada siswa/siswi SD IT Ulul Azmi Cimahi dan adapun kegiatan bakti sosialnya kami tujukan kepada pondok pesantren Ulul Azmi yang kebanyakan santrinya dari SMP IT Ulul Azmi Cimahi.

Materi

Karakter merujuk pada sifat-sifat, nilai-nilai, dan sikap-sikap yang membentuk kepribadian seseorang. Ini mencakup aspek-aspek seperti integritas, kejujuran, tanggung jawab, keberanian, ketabahan, dan empati. Karakter mencerminkan moralitas, etika, dan standar perilaku seseorang dalam berbagai situasi dan interaksi dengan orang lain. Ada beberapa komponen dalam karakter pertama adalah pengetahuan moral, kedua perasaan moral (Lickhona , 2012). Memiliki karakter yang kuat merupakan aset penting dalam membentuk hubungan yang sehat, membangun karier yang sukses, dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Karakter yang akan dibangun dalam penyuluhan ini adalah: kemandirian, kepercayaan diri, Tanggung Jawab, Empati dan Kepedulian, Kerjasama, disiplin, Kejujuran dan integritas.

Karakter ini sangat penting untuk terus di kembangkan seperti yang diungkapkan oleh (Martini, 2018) bahwa karakter itu melekat pada diri setiap individu. Pendidikan karakter di pupuk mulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Komalasari & Saripudin, 2017). Dengan demikian karakter harus terus di pupuk atau di tanamkan dalam kehidupan sehari-hari

baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan karakter berfungsi juga untuk menumbuh kembangkan peserta didik yang baik serta memperkuat peserta didik yang multy kultural (Yanti, 2019). Proses pembelajaran dikatakan berhasil tidak hanya di lihat dari angkanya saja yang besar tetapi hal ini bisa di kaitkan dengan dunia apektif dan psikomor, diantaranya mengenai karakter siswa. Untuk menuju kesuksesan dalam belajar mengajar digunakan penunjang salah satunya media pembelajaran. Dengan media pembelajaran bisa memberikan gambaran dan kemudaha peserta didika dalam menerima materi yang disampaikan. Seperti halnya dalam kegiatan PkM ini ada salah satu media yang di gunakan dalam menumbuhkan karakter siswa diantaranya media edukatif.

Permainan eduktif dapat membantu peserta didik dalam belajar bekerja sama karena dengan permainan edukatif seperti, teka-teki, monopoli dan lain sebagainya dapat membantu peserta didika dalam memahami materi dengan cepat (Wulan, 2019). Dengan media edukatif ini sangat penting sekali di terapkan terutama pada saat kegiatan PkM yang dikami laksanakan, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatannya dan melaksanakan kegiatan sampai akhir kegiatan. Begitupun dengan para gurub dan pengurus yayasan sangat berterimakasih atas kegiatan yang kami laksanakan dan berharap ada kegiatan lain di tempat tersebut. Besar harapan kami pendidikan karakter ini di jalankan oleh semua pihak dan tidak bisa berhenti begitu saja, sehinga ada kesinambungan dari kegiatan satu ke kagitan yang lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Panti Asuhan Ulul Azmi Cimahi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM bisa terus berjalan dengan baik atas dukungan dari semua pihak, dengan tujuan untuk mensosialisasikan ide-ide yang bermanfaat untuk masyarakat banyak. Sehingga hal ini bisa dituangkan juga dalam suatu tulisan karya ilmiah yang dapat di baca oleh masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan karakter: Konsep dan aplikasi living values and education*. Bandung: Refika Aditama.
- Lickhona, T. (2012). *Mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martini, E. (2018). Membangun karakter generasi muda melalui model pembelajaran berbasis kecakapan abad 21. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 3(2).
- Wulan, N. P. J. D. (2019). Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20009>
- Yanti, C. O. D. (2019). Media pembelajaran matematika interaktif dalam upaya menumbuhkan karakter siswa. *Prosiding SEMNASFIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128/3410>