

Pengenalan Permainan Edukatif Sebagai Penguatan Pendidikan Berkarakter pada *pre-service teacher*

Mariyatul Kiptiyah¹, Evha Nazalatus Sa'adiyah Sy², Chairuddin³, Mohammad Amiruddin⁴, Sofia Ningsih⁵, Ainur Rofiq Hafsi⁶.

¹) Prodi Pend. Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bangkalan, ²) Prodi Pend. Bahasa Inggris, Universitas Madura, ³) Prodi Pend. Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bangkalan, ⁴) Prodi Pend. Bahasa Inggris, Universitas Madura, ⁵) Prodi Pend. Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bangkalan, ⁶) Prodi Pend. Bahasa Indonesia, Universitas Madura

Article history

Received :

Revised :

Accepted :

*Corresponding author

Email : evhasyuaibi@unira.ac.id

Abstrak

Beberapa permasalahan yang kadang dilupakan oleh beberapa para calon guru (*pre-service teacher*) adalah kurang kreatifnya mereka dalam menggunakan beberapa media yang ada. Pada Program ini, kami mengupayakan untuk mengenalkan beberapa permainan edukatif yang bisa dan dapat mereka (*pre-service teacher*) gunakan dalam proses pembelajaran. Metode kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian masyarakat ini dalam bentuk penyuluhan/pelatihan terkait permainan edukatif yang dapat membantu para calon guru (*pre-service teacher*) membentuk dan menjadikan para peserta didik yang berkarakter. Permainan edukasi dalam pembelajaran baik online maupun offline dapat membantu *preservice teacher* untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Namun kita harus dapat memahami bahwa pemilihan

Kata Kunci: *permainan edukatif; pendidikan berkarakter; pre-service teacher;*

Abstract

The problem that is sometimes forgotten by prospective teachers (pre-service teachers) is their lack of creativity in using learning media. This program aims to introduce some educational games that they (pre-service teachers) can use in the learning process. The method of activity used in this community service program is in the form of counseling and training related to educational games that can help prospective teachers (pre-service teachers) shape and make students with character. Educational games in learning both online and offline can help preservice teachers to motivate students in the learning process.

Keywords: *educational games; character education; pre-service teacher*

© 20xx Some rights reserved

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pendidikan karakter merupakan suatu harapan untuk dapat mencetak generasi penerus

bangsa yang berkepribadian baik serta

menjunjung asas-asas kebajikan dan kebenaran di setiap perilaku dalam kehidupannya, sehingga menjadi pribadi yang sempurna sesuai dengan kodratnya. Prinsip pembelajaran seperti ini diharapkan akan mencapai hasil yang

maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah (Departemen Pendidikan Nasional, 2005 dalam Syamsuardi. 2012). Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa (Palupi: 2008)

Berdasarkan keterangan tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggungjawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Setiap jenjang pendidikan diharapkan dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam penerapan pendidikan karakter, yaitu dengan melibatkan seluruh komponen pendidikan baik lembaga, keluarga, masyarakat dan pemerintah terkait (Unjunan, Emmy: 2020)

Guru merupakan salah satu profesi yang dituntut untuk bisa profesional dalam dunia kependidikan. selaras dengan yang di sampaikan oleh Bhakti bahwa guru yang profesional adalah guru yang memiliki: kemampuan akademik, pedagogik, sosial maupun profesional (Dirgatama, 2017). Dalam hal ini, kompetensi pedagogik menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh guru. Kompetensi pedagogik merupakan syarat utama dalam

menyelenggarakan pembelajaran yang efektif bagi para siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Kompetensi pedagogik berdasarkan Undang- Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1, ayat 10 merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.

Pendidik profesional diukur melalui keprofesionalannya, baik pada saat menjalani pendidikan (*preservice teacher*) dan keprofesionalan pada saat melaksanakan tugas sebagai pendidik (*inservice teacher*) (Sahin, 2010), (Aypay, 2012). Calon pendidik harus dipersiapkan sedini mungkin agar dapat menjadi pendidik profesional melalui pembelajaran pendidikan, magang pendidikan, serta *microteaching*. Terpuruknya bangsa Indonesia sekarang ini disebabkan oleh terpuruknya dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini dinilai sarat dengan muatan-muatan pengetahuan dan tuntutan arus global yang mana mengesampingkan nilai-nilai moral budaya dan budi pekertidalam membentuk karakter siswa, sehingga menghasilkan siswa yang pintartetapi tidak bermoral (La:2015)

Adapun beberapa permasalahan yang kadang dilupakan oleh beberapa para calon guru (*pre-service teacher*) adalah kurang kreatif nya mereka dalam menggunakan beberapa media yang ada. Pada program ini, kami mengupakan untuk mengenalkan beberapa permainan edukatif yang bisa dan dapat mereka (*pre-service teacher*) gunakan dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian masyarakat ini

dalam bentuk penyuluhan/pelatihan terkait permainan edukatif yang dapat membantu para calon guru (*pre-service teacher*) membentuk dan menjadikan para peserta didik yang berkarakter.

Setelah penyuluhan/pelatihan ini berakhir, maka sebagai bahan evaluasi kegiatan kami meminta para peserta (*pre-service teacher*) mengisi angket agar dapat mengetahui sejauh mana manfaat yang diperoleh peserta pelatihan. selain sebagai bahan evaluasi, kami juga berharap dengan adanya angket tersebut dapat di lakukan perbaikan proses pelatihan yang sejenis di masa yang akan datang

PEMBAHASAN

Adanya aturan selama pandemic covid, maka kegiatan ini kami laksanakan menggunakan googlemeet, dan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari. pada tanggal 20 dan 21 Februari 2021.

Pada hari pertama, kami melaksanakan pertemuan googlemeet untuk memeberikan materi terkait pendidikan berkarakter dan permainan edukatif. di hari pertama kami menyampaikan tentang konsep pendidikan karakter yang disampaikan oleh Evha Nazalatus Sa'adiyah Sy dan permainan Edukatif yang akan disampaikan oleh Mariyatul Kiptiyah.

Pada kesempatan ini, Evha Nazalatus Sa'adiyah Sy sebagai pemateri I yang menjelaskan tentang Pendidikan berkarakter, menyampaikan jika Pendidikan karakter bagi anak mempunyai makna lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (habit) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan, sehingga anak memiliki kesadaran dan pemahaman yang

tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2016). dapat kita katakana jika pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada pendidikan moral, namun pada hal ini kita bisa menanamkan kebiasaan-kebiasan baik yang dapat kita wujudkan pada perlakuan nyata dengan kebiasaan sehari-hari seperti berperilaku jujur, baik, bertanggung jawab, ramah, mandiri, dan hormat. hal tersebut dapat kita tanamkan pada saat kita menyampaikan materi.

Selaras dengan yang disampaikan fadlan dan khorida (2013) Karakter terdiri atas tiga bagian yang saling berhubungan satu sama lainnya, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral behaviour* (perilaku moral). Pendidikan karakter merupakan penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen: kesadaran pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia sempurna sesuai dengan kodratnya (Mulyasa, 2016).

Selaras dengan yang disampaikan oleh Mulyasa (2012) bahwa karakter mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan individu dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. hal itu sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) disebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Fadlillah & Khorida, 2013).

Berikutnya pada sesi II tentang Permainan Edukatif. Permainan edukatif merupakan salah satu solusi yang harus dipahami oleh guru dan calon guru (*preservice teacher*). Seperti yang kita ketahui, bahwa rasa bosan bisa menyebabkan siswa kurang focus dalam menerima pembelajaran dan juga mereka ingin secepatnya menyelesaikan waktu belajar. seperti yang disampaikan oleh Oktifa (nd) bahwa Guru Pintar dapat membuat inovasi-inovasi pembelajaran kreatif dengan game edukasi, dan permainan edukatif tidak hanya diperuntukkan bagi siswa di usia dini atau SD saja, tetapi game pelajaran juga dapat diterapkan untuk siswa di tingkat kelas yang tinggi. Guru Pintar hanya perlu menyesuaikan jenis permainan dan kontennya dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Berikut ini adalah 7 manfaat menerapkan permainan edukatif di kelas:

1. Meningkatkan kreativitas dan mengembangkan pola berpikir.
2. Melatih konsentrasi yang dapat meningkatkan fokus belajar siswa.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
4. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi siswa.
5. Melatih kemampuan verbal dalam berkomunikasi antar siswa.
6. Membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
7. Memperkaya pengetahuan dan wawasan siswa.

Selanjutnya terdapat beberapa pilihan permainan edukatif yang dapat diterapkan di kelas supaya siswa tetap fokus dan bersemangat dalam belajar.

1. *Word Guessing*

Permainan tebak kata adalah contoh permainan edukatif yang mudah diaplikasikan di kelas. kita tidak memerlukan alat dan bahan yang rumit untuk membuatnya. Bahkan dapat dikatakan tanpa menyiapkan alat dan apapun, kita dapat bermain tebak kata dengan siswa.

Game pendidikan anak ini dapat diaplikasikan dalam segala level siswa dan juga diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran di sekolah. Misalnya menebak kata dengan tema hewan, tanaman, dan lain sebagainya. Bahkan pelajaran matematika pun bisa lho disisipkan atau diawali dengan game tebak kata ini. Misalnya menebak nama bangun datar berdasarkan ciri-cirinya.

2. *Singing and Dancing*

Seperti permainan tebak kata, permainan *singing and dancing* ini juga tidak memerlukan alat dan bahan yang rumit. Jika tidak ada CD Player atau alat untuk memutar lagu.

3. *Word Chain*

Permainan edukatif selanjutnya yang sering dimainkan adalah sambung kata. Penerapan permainan ini sangat beragam tergantung kreativitas guru dan level pendidikan siswa. Misalnya siswa menyebutkan satu kata yang berawalan huruf terakhir dari kata yang disebutkan teman sebelumnya. Atau bisa juga siswa diminta menyebutkan kata yang dimulai dari suku kata terakhir kata sebelumnya. Alternatif lain yang dapat diterapkan adalah

meminta siswa menyambung kata sehingga membentuk sebuah kalimat.

Pada level pendidikan yang lebih tinggi, dapat meningkatkan tantangan dengan memberikan tema tertentu atau mengubah bahasa yang digunakan misalnya bahasa Inggris. Permainan ini sangat bermanfaat untuk memperkaya kosakata pada siswa.

4. *Memory Game*

Permainan ini dapat juga dilakukan secara online maupun offline. permainan ini dapat memanfaatkan aplikasi permainan memory game yang sudah ada dan dapat dimainkan atau membuat sendiri menggunakan aplikasi power point. Pembuatannya cukup mudah. Guru Pintar dapat menemukan tutorialnya di internet maupun di video-video yang diunggah di youtube.

Permainan ini dapat digunakan untuk pelajaran apapun, bahkan matematika sekalipun. Permainan edukatif matematika menggunakan memory game misalnya mencocokkan bangun ruang dengan rumus volumenya atau mencocokkan bangun datar dengan rumus luas/kelilingnya.

5. Quiz

Salah satu ciri siswa generasi alpha adalah akrab dengan gadget dan menyukai tantangan. Kuis online yang sekarang ini mudah sekali dijumpai sangat membantu dalam memberikan kegiatan yang menyenangkan saat belajar. Kuis juga bisa jadi permainan yang cocok untuk menarik kembali minat siswa dalam belajar.

Jika tidak ingin bantuan aplikasi kuis online, tetap dapat membuat kuis sendiri. Kita dapat meminta siswa menuliskan jawaban di

chat room atau menulis di kertas kemudian mengirimkannya dalam bentuk foto. Semua mata pelajaran sangat memungkinkan untuk diberikan sisipan game berupa kuis. Jangan lupa memberikan apresiasi atau hadiah untuk siswa dengan jumlah skor tertinggi supaya mereka akan lebih bersemangat untuk belajar dan menunjukkan antusiasme di kuis-kuis selanjutnya.

Setelah penyampaian materi pada hari pertama, kami melaksanakan sesi diskusi pada hari ke II. pada sesi ini kami berusaha menemukan pengaplikasian permainan edukatif yang sesuai dengan tingkatan siswa yang akan diajar oleh *pre-service teacher*.

salah satu contoh permainan yang dapat kami laksanakan adalah, memadu padankan *word chain* untuk siswa SMP. mereka (para siswa) tidak hanya menyebutkan satu kata yang berawalan dengan huruf yang terakhir dari temannya. disini, karena tingkatan siswa lebih tinggi maka mereka harus menggabungkan kata terakhir menjadi subjek dalam kalimat.

Setelah selesai, kami mengadakan evaluasi. dari hasil evaluasi, didapat bahwa mereka (para *pre service teacher*) bisa mengembangkan materi dan bisa melakukan lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi dalam pembelajaran baik online maupun offline dapat membantu *preservice teacher* untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. namun kita harus dapat memahami bahwa pemilihan permainan yang pas dan bagus serta yang efektif untuk anak didik kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Suryatri Darmiatun. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. Penilaian Perkembangan Belajar. Jakarta.
- Dirgatama, Chairul Huda Atma. 2017. Pengembangan E-book Kearsipan Berbasis Kurikulum 2013 Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Negeri 1 Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Gunawan, Heri. 2017. Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta
- Hadisi, La. 2015. Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 8 No. 2, Juli-Desember.
- Kartini Kartono. 2000. Psikologi Anak. Bandung: Mandar Maju.
- Masito dkk. 2005. Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mulyasa. 2016. Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Munib, Achmad. 2010. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: Unnes Press
- Palupi Putri, Dini. 2008. Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Ar-Riayah Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1):37
- Sahin, Sami. 2010. Pre-Service teachers' Epistemological beliefs and Conceptions of Teaching. *Australian Journal of Teacher Education* 36(1)
- Unjunan, Oksa Putri, & Budiartati, Emmy. 2020. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini di Paud Sekar Nagari UNNES. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* Vol 5 No 2.
- Yulianti Dwi. 2010. Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak. Jakarta: PT. Indeks.