

Pendidikan Karakter melalui Permainan Interaktif di Kelas

Endah Ratnaningsih¹, Sri Sarwanti²

^{1,2}Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

Email: endahratna@untidar.ac.id

ABSTRAK

Permainan merupakan aktivitas yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak secara natural, tanpa paksaan dan biasanya tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Apabila dipahami lebih lanjut, dengan bermain banyak aspek kecerdasan anak yang terasah. Berdasarkan hasil pengamatan yang kami lakukan di MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil observasi, tidak semua aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas dan kontribusi peserta dalam kegiatan ini. Kegiatan belajar mengajar berlangsung secara konvensional, misalnya pengajar memberikan contoh membaca huruf-huruf hijaiyah kemudian peserta langsung menirukan. Belum ada aktivitas yang melibatkan permainan-permainan dalam kegiatan tersebut. Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara konvensional perlu mendapat sentuhan istimewa yang akan meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, kreativitas, keceriaan anak-anak yang menjadi peserta didik MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Mempertimbangkan paparan kondisi di atas, perlu adanya suatu Pemanfaatan Permainan Interaktif bagi Siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas. Program ini memberikan pendampingan bagi para bagi siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas dan praktek langsung dalam kegiatan permainan interaktif yang dilakukan oleh tim pengabdian UNTIDAR bekerja sama dengan pengajar/pembina MI Ma'arif Arrosyidin Pucang.

Kata kunci: pendidikan karakter, permainan interaktif

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini membawa dampak yang sangat luas terhadap generasi muda di Indonesia. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya pada masalah ekonomi, dan politik namun juga pada masalah sosial budaya. Banyak sekali generasi muda yang berkarakter tidak sesuai dengan norma bangsa Indonesia, mereka cenderung mengagumi dan mencontoh budaya yang berasal dari asing. Untuk itu perlu kiranya sejak masa awal sekolah, anak-anak perlu pendidikan sesuai dengan kearifan bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan yang kami lakukan di MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil observasi, tidak semua aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas dan kontribusi peserta dalam kegiatan ini. Kegiatan belajar mengajar berlangsung secara konvensional, misalnya pengajar memberikan contoh membaca huruf-huruf hijaiyah kemudian peserta langsung menirukan. Belum ada aktivitas yang melibatkan permainan-permainan dalam kegiatan tersebut. Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara konvensional perlu mendapat sentuhan istimewa yang akan meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, kreativitas, keceriaan anak-anak yang menjadi peserta didik MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

Mempertimbangkan paparan kondisi di atas, perlu adanya suatu Pemanfaatan Permainan Interaktif bagi Siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas. Program ini memberikan pendampingan bagi para bagi siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas dan praktek langsung dalam kegiatan permainan interaktif yang

dilakukan oleh tim pengabdian UNTIDAR bekerja sama dengan pengajar/pembina MI Ma'arif Arrosyidin Pucang.

Artikel ini berdasarkan program terstruktur dan terpadu yang dilakukan tim untuk memberikan wawasan tentang pemanfaatan Permainan Interaktif bagi Siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas, bentuk-bentuk permainan interaktif yang akan digunakan, langkah-langkah penggunaan permainan interaktif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, dan faktor-faktor yang berpengaruh pada penerapan permainan interaktif ini. Apabila pengajar/pembina dibekali dengan wawasan permainan interaktif ini, tentu peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menyenangkan sembari tetap mempertahankan keceriaan di dalam kelas.

Permainan merupakan aktivitas yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak secara natural, tanpa paksaan dan biasanya tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Apabila dipahami lebih lanjut, dengan bermain banyak aspek kecerdasan anak yang terasah. Akan tetapi, pada kenyataannya, banyak orang tua yang tidak terlalu suka jika anak mereka terlalu banyak bermain dibandingkan belajar. Khobir (2009: 1) berpendapat bahwa bermain tidak sama dengan bekerja. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Tak dapat dipungkiri bahwa bermain memberikan banyak manfaat bagi anak. Bermain sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapat pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan lain-lain. Khobir (2009: 3) menyampaikan bahwa dalam kegiatan permainan, anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran dalam proses bermain, sehingga mereka akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Menurut Heigham dan Crocker (2009), studi kasus merupakan investigasi empiris tentang sebuah fenomena dalam konteks kehidupan sehari-hari yang mana berfokus pada individu atau sekelompok dan tempat dimana fenomena itu terjadi. Dalam penelitian ini, sebuah fenomena yang dikaji adalah fenomena pendidikan karakter melalui permainan interaktif di dalam kelas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa MI Ma'arif Arrosyidin Pucang, Secang, Magelang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Observasi atau pengamatan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang membentuk pendidikan karakter dengan menerapkan permainan interaktif di kelas.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang berasal dari observasi dan angket,

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap pembentukan pendidikan karakter melalui penggunaan permainan interaktif di kelas. Observasi dilakukan sebelum dan pada saat metode pembelajaran aktif diterapkan.

2. Angket

Angket berisi tentang beberapa pertanyaan yang mencakup aspek-aspek tentang persepsi guru akan pembentukan pendidikan karakter melalui penerapan permainan interaktif di kelas.

Setelah mengumpulkan data observasi dan angket, data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Selain itu, dalam proses analisa data, akan ada proses validasi data untuk membuat hasil penelitian menjadi valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis angket, permainan interaktif yang diterapkan di kelas membentuk karakter kerja tim. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi siswa dalam proses belajar

mengajar di kelas, sebagai contoh ketika guru menerapkan salah satu permainan, siswa antusias dan secara aktif memberikan kontribusi dalam kelompok mereka. Berdasarkan data analisis angket, 13 dari 15 guru setuju bahwa kerja sama dalam tim menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa karakter kerjasama dalam tim tercermin pada kegiatan belajar mengajar di kelas melalui penggunaan permainan interaktif.

Penerapan permainan interaktif dalam peningkatan karakter partisipasi siswa di kelas juga terlihat dalam observasi dan analisa angket dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi, partisipasi siswa di kelas teramati meningkat pada saat permainan interaktif diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Mereka terlihat lebih antusias dan senang ketika diminta untuk menjadi anggota dalam suatu kelompok pada saat pelaksanaan permainan interaktif.

KESIMPULAN

Pendidikan karakter melalui permainan interaktif memiliki peranan penting, khususnya untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Hal ini juga memiliki hubungan sebab akibat dengan teknik, metode, dan pendekatan yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar di kelas. Harapan selanjutnya adalah bahwa sebagai seorang pendidik, berusaha untuk mendampingi siswa memiliki karakter yang baik adalah amal ibadah yang tak ternilai harganya.

Daftar Pustaka

Heigham, J. dan Crocker, R.A. 2009. *Qualitative Research in Applied Linguistics: A Practical Introduction*. England: Palgrave Macmillan.

Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol. 7, No.2, pp.1-3.

