

**Pengembangan Karakter Anak Berdasarkan Media Peta Puzzle Di Tpa Baitul
Munawwarah Gampong Tibang Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh**

***Character Development of Children Based on Media Map Puzzle in Tpa Baitul
Munawwarah Gampong Tibang Syiah Kuala District Banda Aceh City***

Akmaluddin¹, Rahmat Fajri²

1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

email: akmaluddin@uui.ac.id

1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

email: rahmatfajri@uui.ac.id

Abstrak

Dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa setiap perguruan tinggi wajib melaksanakan Tri Dharma perguruan tinggi yaitu pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian kepada masyarakat juga diselenggarakan oleh Universitas Ubudiyah Indonesia. Salah satu bentuk pengabdian masyarakat pada masyarakat yang dapat dilakukan oleh Perguruan Tinggi adalah Pelatihan pengembangan pendidikan karakter pada anak TPA Baitul Munawwarah di desa Tibang Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Puzzle dipilih sebagai media yang cocok untuk membangun karakter karena puzzle adalah salah satu permainan edukatif dan mampu membangun karakter pada anak usia 5-12 tahun. Tujuan utama dari Puzzerial adalah memberikan pendidikan karakter pada anak usia dini (5-12 tahun), bahwa pendidikan karakter bisa diajarkan tanpa disadari dengan berbagai permainan edukatif. Selain itu Puzzerial memiliki manfaat kedepan untuk masyarakat, karena kedepannya anak-anak akan memiliki nilai yang lebih unggul dengan karakter kuat yang dimiliki. Puzzerial akan mengadakan kegiatan sebanyak enam kali yang dilaksanakan setiap minggu sekali selama dua bulan. Setiap pertemuan akan diadakan permainan edukatif yang telah disesuaikan dengan metode pengembangan karakter berdasarkan spiritual, emosional, dan intelektual. Dibeberapa pertemuan akan ada beberapa output yang dihasilkan oleh anak-anak berupa, puzzle yang mereka buat sendiri. Metode yang digunakan oleh Puzzerial adalah pengenalan puzzle, membuat puzzle, dan evaluasi berupa angket. Kami berharap dengan metode Puzzerial yang kami terapkan akan menumbuhkan karakter-karakter unggulan yang meneruskan ke generasi selanjutnya. Sebagai kegiatan evaluasi dari metode Puzzerial yang kami terapkan akan ada pembagian angket kepada orang tua anak dan pengajar dengan harapan memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan sebelum dan sesudah anak anak mengikuti kegiatan puzzerial yang telah kami lakukan. Setelah kegiatan ini berakhir, diharapkan agar anak anak di TPA Baitul Munawwarah tumbuh menjadi anak anak dengan pribadi kuat yang unggul.

Keywords: Puzzle, Anak-anak, pendidikan karakter

Abstract

In Law No. 20 of 2003 concerning the National education system it is stated that every waib tertiary institution implements a Tri Dharma tertiary institution namely teaching, research and community service. Community service programs are also organized by the University of

Ubudiyah Indonesia. One form of community service that can be carried out by tertiary institutions is training to develop character education for children of TPA Baitul Munawwarah in the village of Tibang, Syiah Kuala District, Banda Aceh City. Puzzle was chosen as a suitable medium for character building because puzzle is one of the educational games and is able to build characters in children aged 5-12 years. The main purpose of Puzzerial is to provide character education to early childhood (5-12 years), that character education can be taught without realizing it with various educational games. In addition Puzzerial has future benefits for the community, because in the future children will have superior values with strong character possessed. Puzzerial will hold six activities held once a week for two months. Each meeting will be held educational games that have been adapted to the method of character development based on spiritual, emotional, and intellectual. In some meetings there will be some output produced by children in the form of puzzles that they make themselves. The method used by Puzzerial is the introduction of puzzles, making puzzles, and evaluation in the form of questionnaires. We hope that the Puzzerial method that we employ will grow superior characters who continue to the next generation. As an evaluation activity of the Puzzerial method that we apply there will be a questionnaire distribution for parents of children and teachers in the hope of having an objective to find out how far the development before and after the children follow the puzzerial activities that we have done. After this activity is finished, it is hoped that the children in the Baitul Munawwarah TPA will grow into children with strong personalities who excel.

Keywords: Puzzles, Children, character education

1. PENDAHULUAN

Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seorang dari yang lain. Pembangunan karakter dan jati diri bangsa merupakan cita-cita luhur yang harus diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang terarah dan berkelanjutan. Penanaman nilai-nilai akhlak, moral, dan budi pekerti seperti tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional harus menjadi dasar pijakan utama dalam mendesain,

melaksanakan, dan mengevaluasi sistem pendidikan nasional. Bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki karakter unggul. Pendidikan karakter menjadi sangat penting karena bangsa yang maju, berdaulat, dan sejahtera harus memiliki karakter pribadi yang kuat dimulai dari spiritual, emosional, dan intelektual. Pentingnya pendidikan karakter bagi bangsa Indonesia adalah untuk menyiapkan persaingan global dimasa yang akan datang.

Mengingat pentingnya pendidikan

karakter dalam interaksi sosial masyarakat maka dari itu perlunya penanaman pendidikan karakter sejak usia dini. Pendidikan karakter dibentuk pada lingkungan internal maupun eksternal seorang anak. Pendidikan karakter pada lingkungan internal dimulai dari lingkungan keluarga inti. Sedangkan lingkungan eksternal meliputi lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Maka dari itu harus adanya kerjasama antara pihak didalam lingkungan internal maupun lingkungan eksternal.

TPA Baitul Munawwarah adalah tempat belajar Al Quran bagi anak-anak yang berada di Desa Tibang Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Peran orangtua anak-anak dalam mengembangkan karakter anak-anak mereka kurang maksimal sehingga perkembangan karakter anak terutama dalam bidang spiritual, emosional, dan intelektual belum begitu diperhatikan.

Tujuan utama kami dalam membuat

program ini adalah munculnya karakter spriritual, emosional, dan intelektual dari anak-anak TPA tersebut karena dengan hal-hal tersebut kami berharap anak-anak mampu bersaing dengan individu lain dalam berbagai konteks. Untuk menumbuhkan karakter tersebut pada anak-anak di TPA diperlukan kegiatan secara bertahap agar tercipta kebiasaan yang teratur selain belajar membaca Al Quran.

Oleh karena itu, kami menghadirkan puzzerial ini sebagai salah satu sarana dalam mengembangkan karakter spiritual, emosional, dan intelektual pada anak-anak TPA dengan metode permainan bukan pendidikan formal seperti yang didapat oleh anak-anak di sekolah. Karena pada masa anak-anak belajar akan lebih menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain dibarengi dengan metode yang tepat.

2. METODE

Latar belakang anak-anak yang berada di TPA Baitul Munawwarah rata-rata adalah

anak yang kurang mampu berjumlah 210 tahun ajaran 2017/2018. Mereka utamanya belajar Al Quran di TPA tersebut. Pada perjalanannya para ustaz/ustadzah yang berjumlah 8 orang melihat anak-anak selesai mengaji pingin diajarin banyak hal seperti pelajaran sekolah ataupun permainan. Karena kebanyakan orangtua dari anak-anak adalah masyarakat menengah ke bawah dimana mereka kurang memperhatikan masalah belajar anak serta aspek perkembangan karakter anak.

Kegiatan pengabdian Masyarakat (PENGABMAS) ini merupakan wujud kontribusi Universitas Ubudiyah Indonesia dalam implementasi tri dharma perguruan tinggi. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada karakter anak. Pengabdian yang dilakukan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan penerapan dengan tema “Pengembangan Karakter Anak Berdasarkan Media Peta Puzzle di TPA Baitul Munawwarah Desa

Tibang Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh”. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan lokasi di TPA Baitul Munawwarah Desa Tibang kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Peserta yang diikuti dalam kegiatan ini berjumlah 210 orang peserta didik yang sedang aktif sebagai pelajar atau santri pada TPA Baitul Munawwarah Desa Tibang kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Waktu pelaksanaan pelatihan pengembangan karakter anak TPA Baitul Munawwarah Desa Tibang kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh yaitu dilaksanakan pada 08 April 2019, mulai dari pukul 10.00 – 18.00 Wib s/d Selesai. Tempat pelaksanaan di TPA Baitul Munawwarah Desa Tibang kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah kami jabarkan sebelumnya, bahwa karakter akan menjadi dasar seorang individu untuk bersaing di masa yang akan datang. Cerdas secara intelektual tidak menjamin seseorang untuk

sukses, karena sukses merupakan kombinasi dari kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Namun hal ini tidak terlepas dari peran orang tua yang merupakan sarana sosialisasi utama untuk seorang anak.

Selain menerapkan permainan puzzle sebagai media pengantar dalam penanaman karakter bagi anak, kami juga memberikan pelatihan parenting untuk orang tua dari peserta didik. Kami ingin menanamkan kesadaran bahwa anak adalah tanggung jawab dan amanah yang harus dijaga. Selain itu kami juga mengajarkan bagaimana puzzle sebagai permainan edukatif dapat membantu menanamkan pendidikan karakter pada seorang anak.

Besar harapan kami, pendidikan karakter dengan media puzzle ini akan mampu menghasilkan lingkungan yang kondusif di sekitar bantaran kali code bagi

pertumbuhan anak dan bekal bagi mereka untuk persaingan dimasa yang akan datang. Sedangkan pendidikan parenting bagi orang tua dapat meneruskan kebiasaan baik yang akan menunjang keberlangsungan bagi program yang telah kami jalankan bagi putra dan putri mereka.

Pemecahan masalah dalam pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilakukan dengan :

- a. Pendampingan terhadap peserta didik dengan Mengaplikasikan secara langsung tiga aspek pendidikan karakter kedalam diri anak dengan menggunakan media puzzle.
- b. Memberikan sosialisasi, pelatihan dan pembelajaran parenting sebagai program keberlanjutan.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Penyuluhan dengan guru dan siswa



Gambar 3. Pemaparan Materi Penyuluhan

REFERENSI

- Buku Panduan Praktik Pengalaman Lapangan (2018). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ubudiyah Indonesia: Tidak Diterbitkan
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: CV. Eko Jaya.
- Hisnu, (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Buku Sekolah Elektronik
- Risiati, (2010), Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peta Lingkungan Setmpat Media Puzzle Peta Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Pernalang. Skripsi. Surakarta Universitas Sebelas Maret.
- Rosiana Khomsoh, dan Jandut Gregorius, (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, Jurnal Education.
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999): Mohammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Saint dan Matematika Sekolah UNESA
- <http://digilib.unila.ac.id/3315/18/BAB%20II.pdf>
- <https://media.neliti.com/media/publications/250946-penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatk-252f878f.pdf>