



Penguatan Pembelajaran Karakter Melalui Permainan Edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Malang

***Thathit Manon Andini, Dwi Poedjiastutie, Santi Prastiyowati**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur 65144, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: thathit17@umm.ac.id

Received: September 2024; Revised: September 2024; Published: September 2024

Abstrak: Pendidikan usia dini sebagai dasar perkembangan anak maka dasar pendidikan harus sangat ditekankan pada usia-usia ini dengan penanaman nilai-nilai karakter sejak dini. Dari survei awal didapat informasi bahwa guru masih merasa kesulitan bagaimana menanamkan atau mengajarkan kedisiplinan dan juga semua karakter yang disarankan di Perpres 87 tahun 2017 pada anak-anak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan memberikan penguatan pembelajaran karakter melalui permainan edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. TK ABA 16 memiliki 2 kelas, 5 guru, dan 1 tenaga administrasi. Kelas A terdapat 33 siswa yang dibagi dalam 2 kelas, sedangkan kelas B terdapat 30 siswa yang dibagi dalam 2 kelas. Aktivitas dalam pengabdian ini meliputi: (1) Metode komunikasi dua arah, (2) Ceramah dan (3) Pelatihan. Dengan metode komunikasi dua arah akan ada komunikasi yang lancar antara pendamping dan mitra. Pendampingan Kegiatan ini juga dilakukan dengan memberikan penjelasan kepada para guru tentang Pendidikan Karakter. Dari metode dua arah, ceramah dan pelatihan, diketahui bahwa para guru merasa kesulitan untuk mendisiplinkan anak didik. Dengan pelatihan yang penguatan 10 dasar ketrampilan yang harus diajarkan pada anak, para guru lebih bisa mengajar peserta didik melalui permainan edukatif yang sesuai. Para guru lebih bisa menyesuaikan APE (Alat Permainan Edukatif) yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pendampingan kepada para guru juga dilakukan dengan mendampingi para guru memilih APE yang tepat untuk penguatan karakter untuk anak didik.

Kata kunci: Pendidikan Dini, Pendidikan Karakter, Alat Permainan Edukatif

Strengthening Character Learning Through Educational Games at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Malang

Abstract: Early childhood education is a basis for the development of children, and basic education must be emphasized at these ages by teaching character values from an early age. Based on the initial survey, teachers found difficulties in teaching and implementing the characteristics mentioned in Presidential Regulation Number 87 of 2017 in their daily activities. Therefore, this activity aims to provide reinforcement of character learning through educational games at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16, Malang. This Community Service activity was carried out at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16, Malang. There are five female teachers and 1 administrative staff in the school. Class A has 33 students divided into 2 classes, while Class B has 30 students divided into 2 classes. Activities in this community service include (1) two-way communication, (2) lectures, and (3) training. The two-way communication enabled flowing communication between the companion and partner. This activity is also carried out by providing explanations to teachers about Character Education. Two-way communication also allowed the teachers to share their problems related to their teaching activities, particularly in the implementation of Character Education. Lecturing and training activities assisted teachers to find a solution for students' discipline, related to Character Education. Those activities equipped teachers with knowledge of 10 Basic Skills of Character Education that must be taught to children. Moreover, teachers were also provided with EGT (Educational Game Tool) to teach. The appropriate EGT allowed teachers to teach better. Assistance to teachers is also carried out by supporting teachers in choosing the right EGT for character strengthening for students.

Keywords: early education, education characters, educational game tool

How to Cite: Andini, T. M., Poedjiastutie, D., & Prastiyowati, S. (2024). Penguatan Pembelajaran Karakter Melalui Permainan Edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Malang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(3), 751–764. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i3.2194>



<https://doi.org/10.36312/linov.v9i3.2194>

Copyright© 2024, Andini et al
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah bagi anak usia emas untuk mengembangkan landasan dasarnya. Menurut para psikolog, usia dini hanya datang sekali dan tidak akan pernah bisa terulang lagi. Masa ini akan menentukan perkembangan kualitas manusia selanjutnya. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak (Awalya, 2012; Grant, 2000). Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi sampai usia 8 tahun, dan 20% sisanya terjadi pada usia 8 – 17 tahun (Fatmala, 2022; Iting, 2019; Widayati, 2013).

Pendidikan anak usia dini, berdasarkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangannya, dikategorikan menjadi tiga tahap, yaitu: (a) masa bayi lahir sampai 12 bulan, (b) masa toddler usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan (d) masa kelas awal SD 6-8 tahun (Hijriati, 2021). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu ditujukan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. dalam hal ini, pendidikan anak usia dini juga dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan dengan baik sejak dini memiliki harapan lebih besar untuk meraih kesuksesan di masa depan, sebaliknya anak yang tidak mendapatkan layanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya. Perlakuan terhadap anak usia dini diyakini memiliki efek kumulatif yang akan terbawa dan mempengaruhi fisik dan mental anak selama hidupnya (Parker et al., 2022; Sopiah, 2022).

Anak usia dini, disebut juga usia prasekolah, yaitu mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Atabik & Burhanuddin, 2015). Masa-masa ini disebut sebagai masa keemasan seorang anak (the golden age), yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada masa inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter-kebaikan yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya (Esih, 2020; Sutapa et al., 2021). Anak usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun (Cahyaningrum et al., 2022; Devianti et al., 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini meliputi beragam program yang melayani anak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Developmentally Appropriate Practices (DAP) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dalam pandangan DAP anak yang berada pada fase ini memiliki perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk

menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal (Brown & Lan, 2013; Sanders & Farago, 2020).

Pendidikan usia dini berperan sebagai sarana untuk menggalai dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat 100-200 milyar sel otak yang siap dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Meskipun demikian, hanya sekitar 5% saja dari potensi yang ada yang dimanfaatkan. Hal ini terjadi karena stimulasi yang kurang, sehingga otak tidak dapat bekerja secara optimal. Pada masa usia dini inilah waktunya anak mendapatkan asupan pengetahuan yang akan tersimpan di memori mereka dengan baik. Sehingga apa yang diberikan kepada anak didik di usia seperti ini akan terus terekam dalam memory anak-anak ini yang mana akan berguna di kemudian hari (Muzdhalifah et al., 2021; Ratnawati, 2021; Suryana, 2007).

Pengabdian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang memiliki 7 personil (1 Kepala Sekolah, 5 Guru dan 1 orang staf administrasi). TK A terdiri dari 33 siswa/ siswi, dan dibagi dalam 2 kelas, sedangkan TK B, dan terbagi dalam 2 kelas. Lokasi TK berada di lokasi yang cenderung nyaman, jauh dari polusi udara maupun suara karena posisinya yang di dalam gang sehingga situasi sekolah cenderung kondusif untuk belajar. Ada beberapa ruangan di lokasi sekolah, ruang perkantoran dan ruang kelas.

Dari survei awal yang diperoleh oleh Tim Pengabdi bahwa guru perlu meningkatkan cara bagaimana mendisiplinkan anak didik yang selama ini guru masih merasa kesulitan. Sehingga perlu adanya penguatan pendidikan karakter di sekolah tersebut. Penanaman karakter sangat penting pada usia-usia ini di mana ingatan mereka masih sangat tajam merespon apa yang dilihat dan apa yang dilakukan baik oleh orang lain maupun oleh dirinya sendiri.

Secara praktis, pendidikan karakter mengacu pada sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) pada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kehendak, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, maupun terhadap orang lain, lingkungan hidup, dan kebangsaan, sehingga menjadi manusia seutuhnya. Oleh karena itu, karakter, yang menjadi nilai yang dapat diterima oleh masyarakat membutuhkan sistem penanaman. Pada akhirnya, karakter yang baik akan melekat pada diri manusia untuk dapat berperilaku terpuji. Tujuan pendidikan karakter adalah memberikan arah dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu lembaga. Pendidikan karakter sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama bagi para pemuda yang merupakan penerus bangsa. Persoalan ini menjadi perhatian bahwa saat ini kita menghadapi dekadensi moral di berbagai institusi, termasuk di dunia pendidikan (Citra, 2012; Irawati et al., 2022; Pangestu et al., 2023).

Penguatan karakter pada anak didik dimulai dari pembekalan kepada para guru. Guru akan mendapatkan pelatihan tentang penguatan karakter anak melalui permainan edukatif. Sejak dulu bermain merupakan kegiatan yang paling diminati anak. Saat bermain anak melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan banyak hal lainnya (Neil-Sztramko et al., 2021; Veronika & Dafit, 2022).

Penguatan dan pendampingan karakter di sekolah dari jenjang TK hingga SMA perlu digalakkan. Pendampingan yang pernah dilakukan berkaitan dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) (Chamisijatin, Permana, et al., 2022;

Chamisijatin & Zaenab, 2022; Zaenab et al., 2020). Sebelumnya, telah pula dilakukan pendampingan di SMP Muhammadiyah 2 Kota Batu (Chamisijatin, Pantiwati, et al., 2022). Telah pula dilakukan pendampingan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka belajar (Chamisijatin et al., 2023), dan pendampingan persiapan dan pelaksanaan kurikulum prototipe (Chamisijatin & Zaenab, 2023). Semu itu juga sangat berkaitan erat dengan karakter. Pengabdian ini juga berbeda dengan fokus teman sejawat lainnya di Prodi Pendidikan Biologi FKIP UMM yang lebih banyak fokus pada nelayan (Hindun et al., 2019; Nurwidodo et al., 2018), penguatan budaya ilmiah (Husamah et al., 2022, 2023; Rahardjanto et al., 2023), dan branding sekolah (Husamah et al., 2024).

Kegiatan ini bertujuan memberikan penguatan pembelajaran karakter melalui permainan edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Kegiatan ini diorientasikan untuk penguatan pembelajaran berbasis penguatan karakter pada anak didik melalui permainan edukatif.

METODE PELAKSANAAN

Sesuai dengan hasil survei awal, tim pengabdian mengidentifikasi adanya permasalahan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang adalah perlunya para guru mendapatkan bekal mengajar dengan menekankan pada pendidikan karakter, yaitu salah satunya adalah disiplin. Karena ini tergolong pendidikan usia dini maka tim dan guru sepakat mengedepankan mengajar sambil bermain. Oleh karena itu akan ada training permainan edukatif dalam program ini.

Metode yang dilakukan untuk mengatasi masalah dalam pelaksanaan pengabdian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang ini menggunakan metode komunikasi dua arah, ceramah dan pelatihan.

1. Komunikasi dua arah

Metode Komunikasi yang dilakukan berlangsung dua arah, dari tim program pengabdian kepada mitra dan sebaliknya. Metode komunikasi dua arah dimaksudkan untuk dapat lebih menggali permasalahan mitra secara lebih obyektif, mendalam, efektif, dan efisien. Sehingga diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat guna terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Komunikasi dua arah dilakukan pada saat penggalian permasalahan mitra, usulan solusi terhadap masalah mitra, persiapan kegiatan penyuluhan dan pelatihan, juga pada saat evaluasi.

2. Ceramah

Metode ceramah dimaksudkan untuk menyampaikan informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis. Dalam hal ini metode ceramah digunakan untuk melakukan kegiatan penyampaian materi.

3. Pelatihan (Training)

Kegiatan pelatihan ini selain membekali mitra dengan pemahaman dan ketrampilan yang disampaikan secara lisan dan praktek. Harapannya, melalui kegiatan yang telah dibangun ini, mitra bisa mendapatkan informasi yang terkait dengan pengajaran dan pengasuhan pada anak usia dini terutama pada pengembangan karakter anak.

Prosedur pelaksanaan pengabdian ini adalah survei awal untuk mengetahui kondisi sekolah sekaligus mencermati sarana dan prasarana yang ada. Berbekal survei awal tersebut, Tim segera menyusun proposal dengan terus melakukan konfirmasi ke pihak sekolah.

Sasaran pengabdian ini adalah guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebanyak 5 orang guru. Guru akan mendapatkan pelatihan tentang tahap perkembangan anak khususnya pada pengemangan karakter anak, pola pengasuhan yang baik, media pembelajaran yang kreatif dengan tema disiplin positif dan hubungan reflektif. Untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini, sebelum dan sesudah kegiatan akan ada test bagi guru-guru untuk mengetahui seberapa banyak peningkatan pengetahuan guru terhadap pembelajaran berbasis penguatan karakter.

Hasil kegiatan pengabdian ini diharapkan akan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengajar mengoptimalkan permainan edukatif untuk menguatkan/mengembangkan karakter anak didik.

HASIL DAN DISKUSI

Sesuai dengan hasil survei awal dan diskusi dengan pihak sekolah (Gambar 1), tim pengabdian mengidentifikasi adanya permasalahan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang adalah perlunya para guru mendapatkan bekal mengajar dengan menekankan pada Pendidikan karakter, yaitu salah satunya adalah disiplin. Mengingat bahwa ini tergolong Pendidikan usia dini maka tim dan guru sepakat mengedepankan mengajar sambil bermain. Oleh karena itu akan ada training permainan edukatif dalam program ini.



Gambar 1. Koordinasi awal dengan Kepala Sekolah dan guru

Metode yang dilakukan untuk mengatasi masalah di penjelasan sebelumnya, maka dalam pelaksanaan pengabdian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang ini menggunakan metode komunikasi dua arah, ceramah, pelatihan erta pendampingan.

1. Komunikasi dua arah

Metode ini dilakukan dengan berkoordinasi dengan Ibu kepala TK dan para guru dengan datang langsung maupun melalui telepon atau WA. Hasil koordinasi, maka solusi yang diberikan adalah pelatihan tentang ‘Pelatihan Sepuluh Keterampilan Dasar yang Sangat Penting dipelajari Setiap Anak ‘

2. Ceramah

Metode ceramah dimaksudkan untuk menyampaikan informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis. Dalam hal ini metode ceramah digunakan untuk

melakukan kegiatan penyampaian materi. Penyampaian materi Pelatihan ‘Sepuluh Keterampilan Dasar yang Sangat Penting dipelajari Setiap Anak’ disampaikan dengan ceramah pada tanggal 31 Desember 2021. Selain itu juga tanya jawab antar pemateri dan peserta. Dengan tanya jawab, pemahaman tentang pemilihan APE yang tepat semakin dipahami oleh peserta dan pemateri juga mendapat banyak masukan-masukan yang sangat berharga. Ketika pelaksanaan, TK ABA 16 juga mengundang TK ABA yang lain sehingga total peserta ada 20 peserta (Gambar 2).



Gambar 2. Acara Pemberian Materi

3. Pelatihan (Training)

Kegiatan pelatihan ‘Sepuluh Keterampilan Dasar yang Sangat Penting dipelajari Setiap Anak’ ini selain membekali mitra dengan pemahaman dan keterampilan yang disampaikan secara lisan dan praktek. Melalui kegiatan pelatihan ini, para Guru TK ABA 16 Kota Malang bisa mendapatkan informasi yang terkait dengan pengajaran dan pengasuhan pada anak usia dini terutama pada pengembangan karakter anak. Masing-masing 10 dasar ketrampilan itu diajarkan dengan APE yang sesuai dengan hasil yang diharapkan (Gambar 3).



Gambar 3. Training Pemilihan APE

Dari survei awal untuk diketahui kondisi sekolah sudah sangat memadai diadakan pelatihan karena TK ABA 16 Kota Malang sudah memiliki sarana dan prasarana memadai dengan adanya seperangkat APE sudah tersedia di TK. Sampai saat ini masih proses menamai/memberi label pada APE tersebut.

Jenis luaran dari usulan program pengabdian ini adalah berupa pelatihan pembelajaran bagi guru – guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, sehingga guru – guru tersebut dapat melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada anak – anak didik terutama pada pengembangan karakter anak. Hasil dari kegiatan pengabdian ini juga akan dihasilkan publikasi karya ilmiah. Secara keseluruhan, luaran yang dihasilkan dari usulan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan metode pengajaran guru pada anak usia dini yang mengedepankan Pendidikan karakter, pemahaman guru terhadap pola pengasuhan yang baik dan tahap perkembangan anak.

Pada kegiatan training terkait dengan mengembangkan 10 dasar ketrampilan dasar anak, terkait dengan:

3.1 Menjaga kesehatan dan keselamatan

Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menjaga kesehatan dan keselamatan, anak diberi permainan yang bisa menimbulkan rasa menjaga kesehatan dan keselamatan. Diantaranya bermain peran menjadi dokter, pasien dan juga anak bisa diajak berolah raga yang menyenangkan.

Literasi: Penanaman kepada anak tentang literasi merupakan hal yang sangat diperlukan. Untuk meningkatkan literasi anak maka permainan yang diberikan biasa berupa buku dengan gambar-gambar menarik.

3.2 Mengurus diri sendiri

Mengurus diri sendiri merupakan ketrampilan yang perlu ditanamkan ke anak sejak dini. Dari kecil anak perlu mendapatkan latihan tentang bagaimana mengurus diri sendiri. Permainan yang diberikan adalah permainan seperti memasak, pengenalan alat kebersihan badan dan disertai cerita cerita yang menarik.

3.3 Berkomunikasi

Berkomunikasi juga merupakan hal yang harus dikenalkan ke anak sejak dini. Salah faham bisa juga karena salah komunikasi. Permainan yang diberikan kepada anak tentunya focus cara berkomunikasi dengan baik dan sopan. Misal berupa bermain peran sebagai guru dan murid. Permainan jual beli bagaimana sikap pembeli ke penjualadan sebagainya.

3.4 Melayani

Melayani dalam hal ini melayani diri sendiri maupun melayani orang lain. Anak dilatih untuk terbiasa melayani diri sendiri dengan permainan yang bisa memotivasi anak melayani diri sendiri. Misal anak dibiarkan bermain menaiki ayunan sendiri. Ini melatih anak berusaha mencapai tujuannya untuk menaiki ayunan.

3.5 Menghasilkan makanan

Menghasilkan makanan perlu ditanamkan anak sejak dini sehingga anak akan tahu proses dari menanam sampai dengan menghasilkan makanan. Misal anak diajak bermain peran sebagai petani. Anak akan mendengar cerita bagaimana para petani berusaha menanam padi untuk dibuat beras.

3.6 Perjalanan mandiri

Perjalanan mandiri di kemudian hari anak akan melakukan sendiri. Maka hal tersebut bisa dibiasakan sejak dini dengan memberi permainan seperti, biarkan anak

bermain sepuasnya. Ketika anak-anak mencari barang, biarkan mereka mencari sendiri, mencari jalaannya sendiri.

3.7 Memakai teknologi

Mengenal teknologi bagi anak adalah penting. Karena nanti mereka dewasa, mereka akan banyak memakai teknologi. Sehingga dari kecil harus diajari meleak teknologi. Dan mereka agar tahu bagaimana batasan-batasan penggunaan teknologi. Permainan yang harus diberikan permainan penggunaan telepon, permainan pembayaran di kasir.

3.8 Transaksi keuangan

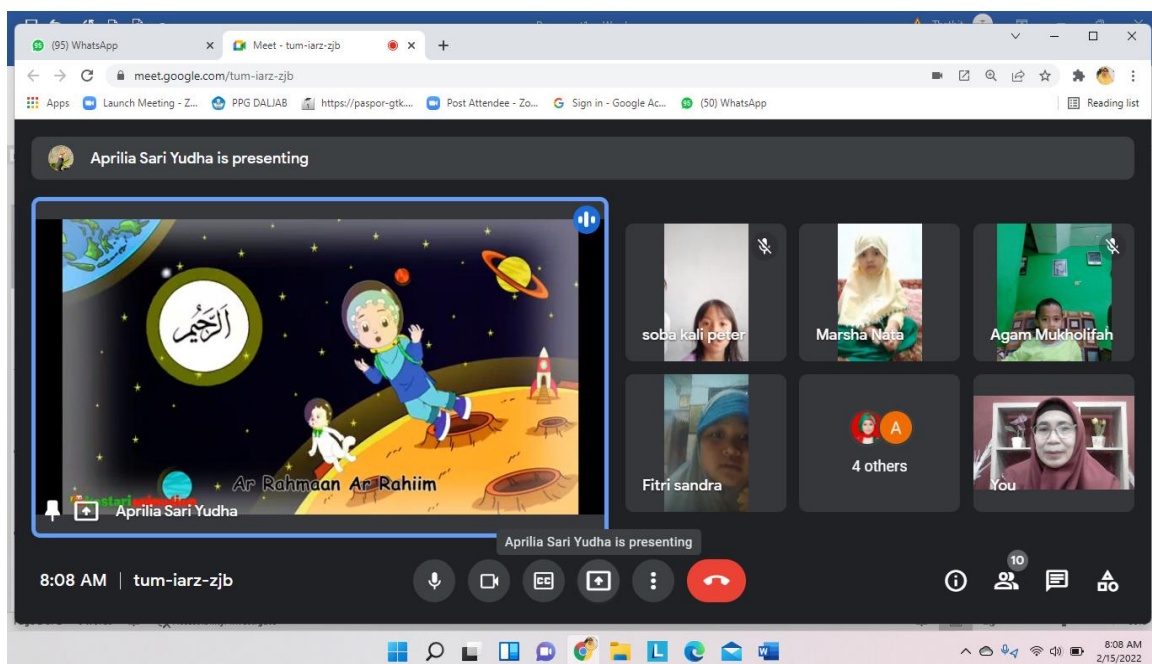
Mengenal cara transaksi keuangan sangat penting diajarkan ke anak dari awal karena ketika mereka dewasa nanti akan banyak berkutat dengan transaksi keuangan. Permainan yang bisa diberikan ke anak adalah kegiatan peran penjual dan pembeli yang menggunakan uang asli maupun uang mainan.

3.9 Berkarya

Kebiasaan berkarya seyogyanya ditanamkan ke anak sejak dini. Anak dilatih untuk menghasilkan karya. Dengan demikian daya kreativitas anak juga berkembang. Permainan yang diberikan ke anak misalnya membuat lukisan, atau menempel dan hasilnya ditempel di dinding dengan harapan akan meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

4. Pendampingan

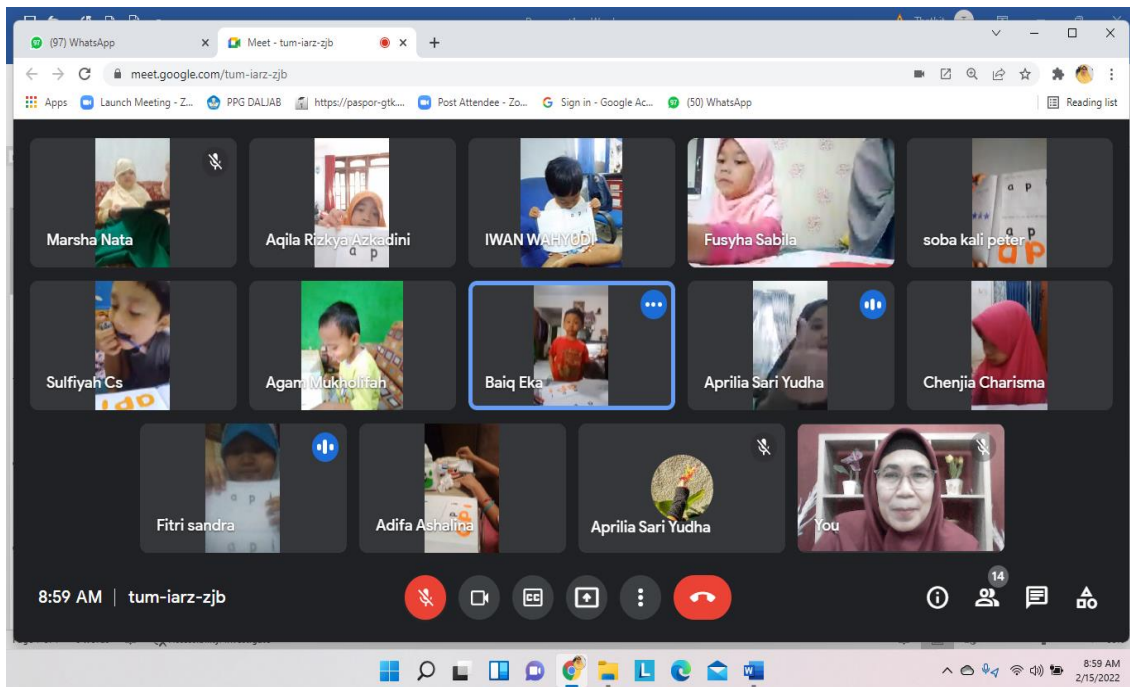
Pendampingan kepada guru TK ABA 16 Malang dilakukan pada 15 Februari 2022. Karena situasi Covid yang sedang menaik, maka pendampingan dilakukan melalui Google Meet (Gambar 4). Pada Waktu pendampingan, guru yang mengajar adalah Ibu Aprilia Sari Yudha. Ketika pendampingan, tema yang diajarkan adalah Kolase dan menulis 3 huruf: A, P, dan I. Pendampingan dilakukan dengan cara pengabdian bergabung di kelas dan mencermati apa yang dilakukan oleh guru.



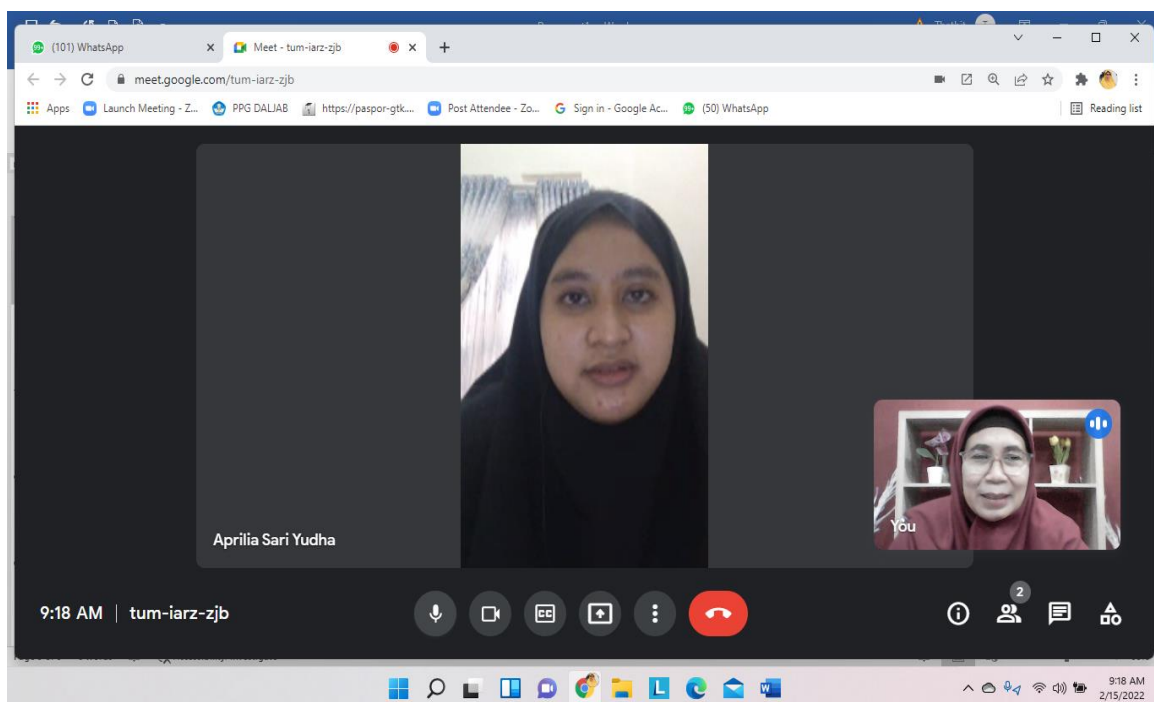
Gambar 4. Pendampingan melalui Google Meet

Hal yang dilakukan guru di kelas, guru membuka kelas dengan memulai mengabsen siswa satu persatu dan diikuti dengan kegiatan yang biasa dilakukan

yaitu, berdoa, membaca surat-surat pendek dan kutipan hadits. Terkait dengan pengembangan karakter yang dilakukan, guru adalah membuat siswa berani dan percaya diri dengan cara masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya. Menurut guru, dalam pembelajaran luring, karya-karya siswa akan dipajang di dinding-dinding. Dalam pembelajaran daring pada saat ini, para siswa diminta hanya menunjukkan di layer (Gambar 5). Untuk memantapkan kegiatan pendampingan, pengabdian juga melakukan diskusi lanjutan dengan para guru terkait dengan cara mengajar, pemilihan topik dan juga pemilihan kegiatan atau permainan (Gambar 6).



Gambar 5. Siswa menunjukkan hasil karyanya



Gambar 6. Diskusi lanjutan dengan guru

Dari pelaksanaan pengabdian yang Pengabdi lakukan di TK ABA 16 Kota Malang, dapat dikatakan bahwa pelaksanaannya cukup berhasil melakukan program yang sudah direncanakan. Pemilihan permainan seperti ini memang perlu adanya kajian lanjut atas kesesuaiannya dengan karakter yang akan ditingkatkan. Pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) harus disesuaikan dengan karakter yang akan ditingkatkan. Di TK ABA 16 Kota Malang sudah mendapatkan materi pemilihan APE sesuai dengan karakter yang akan dikembangkan, namun perlu terus dilanjutkan untuk lebih menyesuaikan APE dengan karakter yang akan dikuatkan pada anak didik.

APE akan berfungsi di masing-masing penguatan karakter. Misal APE sentra main peran yang berupa baju pekerjaan ini dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Interaksi sosial-emosional, Kemandirian, Pengenalan ukuran. APE Perkakas Pertukangan Anak akan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pengenalan ukuran, sensori motor, koordinasi mata dan tangan, sosial emosional. APE Boneka/ Boneka Jari Tangan akan mengembangkan motorik halus, interaksi sosial emosional, imajinasi, main peran mikro. APE Perkakas Berkebun Anak akan mengembangkan peran mikro dan makro, interaksi sosial emosional, imajinasi. APE: Balon Tepung Anak Kreatif (Adonan Tepung) akan mengembangkan pengetahuan main peran mikro, Sensorimotor, Interaksi sosial emosional, motorik halus, imajinasi.

APE memiliki peran penting dalam pengembangan karakter anak usia dini. Melalui APE, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. APE memungkinkan anak untuk mengeksplorasi konsep-konsep abstrak melalui bentuk yang lebih konkret dan visual. APE juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Ketika anak bermain peran menggunakan APE, mereka belajar untuk berempati, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama teman-teman mereka (Astawa & Astiti, 2020; Barton, 2015; Byrne et al., 2023; Rahiem, 2021).

Manfaat lain dari APE adalah membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik mereka. Dalam konteks pengembangan karakter, APE dapat menjadi media yang efektif untuk mengajarkan disiplin, kesabaran, dan ketekunan. Misalnya, melalui permainan yang membutuhkan konsentrasi dan ketelitian, anak belajar untuk menyelesaikan tugas dengan tekun dan tidak mudah menyerah. APE tidak hanya mendukung pembelajaran kognitif tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk pembentukan karakter positif pada anak usia dini (Mujtahid et al., 2021; Nazilah et al., 2022; Purwaningsih et al., 2021; Widiarti & Anggita, 2022).

KESIMPULAN

Dari kegiatan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penguatan karakter melalui permainan edukatif sangat diperlukan, dan pemahaman guru tentang Alat Permainan Edukatif (APE) sudah meningkat. Para guru sudah lebih bisa memilih APE yang tepat di setiap pembelajaran. Dalam pelatihan metode ceramah pemberian materi sudah dilakukannya terdapat bisa diberikan dengan baik, dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan. Pendampingan tentang pemilihan APE sangat diperlukan untuk memilih APE yang benar-benar sesuai dengan karakter yang akan ditanamkan pada anak.

REKOMENDASI

Pelatihan sangat diperlukan dan pendampingan penggunaan APE nya. Kelengkapan APE di sekolah perlu dioptimalkan penggunaannya karena pemilihan APE yang tepat akan memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, khususnya tentang pengembangan karakter

ACKNOWLEDGMENT

Terima kasih kepada FKIP UMM dan Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Malang yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui Pengabdian Masyarakat Skim Blockgrant Tahun 2022. Terima kasih pula kepada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang yang menjadi mitra kegiatan pengabdian ini atas kerjasama dan atensi yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, I. M. S., & Astiti, N. W. P. (2020). Effect of Use of Educational Appearance Ape (APE) Media Image to Creativity Children Age 4-5 Years in National Country City Mataram , West Nusa Tenggara. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 1(2), 61–73. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v1i2.15>
- Atabik, A., & Burhanuddin, A. (2015). Prinsip dan Metode Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Thufula*, 3(2), 264–280.
- Awalya, A. (2012). Benefits Of Early Childhood Education For Personal Development And Children Social. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 1(2), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>
- Barton, G. (2015). Arts-based educational research in the early years. *International Research in Early Childhood Education*, 6(1), 62. www.education.monash.edu.au/irecejournal/
- Brown, C. P., & Lan, Y. C. (2013). The influence of developmentally appropriate practice on children's cognitive development: A qualitative metasynthesis. *Teachers College Record*, 115(12). <https://doi.org/10.1177/016146811311501207>
- Byrne, E. M., Jensen, H., Thomsen, B. S., & Ramchandani, P. G. (2023). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and development: A scoping review. *Review of Education*, 11(2), e3400. <https://doi.org/10.1002/rev3.3400>
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579>
- Chamisijatin, L., Pantiwati, Y., & Zaenab, S. (2022). Pendampingan peningkatan mutu satuan pendidikan melalui penyusunan tiga instrumen utama di SMP Muhammadiyah 02 Kota Batu. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, 4(2), 249–260. https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/download/673/447
- Chamisijatin, L., Pantiwati, Y., Zaenab, S., & Aldya, R. F. (2023). The implementation of projects for strengthening the profile of Pancasila students in the implementation of the independent learning curriculum. *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(1), 38–48. <https://doi.org/10.22219/jcse.v4i1.24679>
- Chamisijatin, L., Permana, F. H., Zaenab, S., Hidayat, S., & Aini, N. (2022).

- Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dengan penerapan literasi dalam pembelajaran sebagai upaya inovasi pembelajaran dalam merdeka belajar pada pandemi Covid-19. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 216–231. <https://litpam.com/journal-center/index.php/linov/article/download/702/482>
- Chamisijatin, L., & Zaenab, S. (2022). Penguatan pendidikan karakter berbasis literasi melalui pendampingan lesson study di SMP Muhammadiyah 02 Kota Batu. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 10–24.
- Chamisijatin, L., & Zaenab, S. (2023). Pendampingan persiapan dan pelaksanaan kurikulum prototipe di SMP Muhammadiyah 02 Kota Batu. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, 5(1), 223–243.
- Citra, Y. (2012). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 1(1), 237–249. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/795>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 03(02), 67–78.
- Esih, E. (2020). Formation of Children's Character through Instilling Moral and Religious Values In Early Childhood. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 38–44. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i1.6210>
- Fatmala, S. (2022). Peran orang tua terhadap pendidikan karakter anak usia dini. *Conference of Elementary Studies*, 599–611. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/download/14951/5461>
- Grant, M. (2000). Book Review: Beyond Quality in Early Childhood Education and Care: Postmodern Perspectives. In *Australasian Journal of Early Childhood* (Vol. 25, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/183693910002500209>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Hindun, I., Mulyono, M., & Husamah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi tepat guna berbasis solar cell untuk mengatasi permasalahan IRT nelayan Sapeken Kabupaten Sumenep. *International Journal of Community Service Learning*, 3(4), 198. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v3i4.21791>
- Husamah, H., Rahardjanto, A., Hadi, S., & Lestari, N. (2022). Pendampingan dalam pembinaan kelompok karya ilmiah remaja SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, 4(3), 376–386.
- Husamah, H., Rahardjanto, A., Hadi, S., & Lestari, N. (2023). Improving the Scientific Writing Ability of Muhammadiyah Boarding School Jombang Teachers. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1081–1090.
- Husamah, H., Rahardjanto, A., Lestari, N., & Hadi, S. (2024). Penguatan Scientific Branding SMP MBS Jombang Untuk Meningkatkan Daya Saing Sekolah Muhammadiyah. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 90–102. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i1.1691>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Iting, A. (2019). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. *Ya Bunayya*, 1(1), 81–95.
- Mujtahid, I. M., Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Educational Props

- Development for Primary School and Early Childhood Education Teachers: Teachers Satisfaction Aspect. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 89. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.33237>
- Muzdhalifah, M., Majdi, M., & Rahimah, R. (2021). Manfaat Media Televisi Sebagai Sarana Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 23–39. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.54>
- Nazilah, M. B., Rahmah, M. F., Aliza, N., & Salianty, S. (2022). The use of educational puzzle games for the development of cognitive abilities of children aged 5-6 years. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 151–162.
- Neil-Sztramko, S. E., Caldwell, H., & Dobbins, M. (2021). School-based physical activity programs for promoting physical activity and fitness in children and adolescents aged 6 to 18. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, 2021(9). <https://doi.org/10.1002/14651858.CD007651.pub3>
- Nurwidodo, N., Rahardjanto, A., Husamah, H., & Mas'odi, M. (2018). Pendampingan masyarakat dalam budidaya rumput laut di Kepulauan Sapeken Kabupaten Sumenep Jawa Timur. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 157–166. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i3.14770>
- Pangestu, I. P., Lega, N., Putra, J., Wardani, E. R., & Gandhis, A. (2023). Pelaksanaan Program Pendidikan Karakter di SMP Negeri 25 Depok. *Jurnal of Citizenship Values*, 1(1), 18–25.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school – A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7(February), 1–12. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Purwaningsih, S., Koesdyantho, A. R., & ... (2021). Efforts To Improve Children'S Motivation and Rude Motors Through Game Bangling At Saraswati Paud, Surakarta City. ... , *Education and Social ...*, 2020, 609–620. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/proiectss/article/view/5064>
- Rahardjanto, A., Nurazisah, Y. L., Galuh, S. T., Wahyudi, M. D. R., Husamah, H., & Hadi, S. (2023). Pembinaan Kelompok Karya Ilmiah Remaja di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1597–1601.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Ratnawati, S. (2021). Pengembangan Potensi Anak Usia Dini. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 97–115. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v13i1.128>
- Sanders, K., & Farago, F. (2020). Developmentally Appropriate Practice in the Twenty-First Century. In *International Handbook of Early Childhood Education* (Issue February). Springer Science+Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7>
- Sopiah, M. (2022). Early Childhood Development (Physical, Intellectual, Emotional, Social, Moral, and Religious Tasks) Implications For Education. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 361. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1674>
- Suryana, D. (2007). Hakikat Anak Usia Dini. In *Dasar-Dasar Pendidikan TK* (Vol. 1, pp. 1–65).
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. In *Children* (Vol. 8, Issue 11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Veronika, C., & Dafit, F. (2022). The Role of the Teacher in the Character Education

- Strengthening Program for Grade V Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 331–337. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.46342>
- Widayati, T. (2013). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Simulasi Kecakapan Hidup. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 85–93. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.1>
- Widiarti, A. U., & Anggita, G. M. (2022). The Role of Traditional Games on Children's Ground Motor and Emotional Ability. *ACPES Journal of Physical Education, Sport, and Health (AJPESH)*, 2(2), 1433–149. <https://doi.org/10.15294/ajpesh.v2i2.60887>
- Zaenab, S., Chamisijatin, L., & Wahyuni, S. (2020). Strengthening character education through literacy movement at Muhammadiyah junior high school. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(1), 54–63. <https://doi.org/10.22219/jcse.v1i1.11516>