

FUN GAMES PENGEMBANGAN DIRI SDN 69 BATU TIROA

Cayati, Jusmawati, Baharuddin Hafid, Sri Evi, Rian Mansyur

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Megarezky
cayatisinnggara@unimerz.c.id, jusmawati@unimerz.ac.id, baharhafid5032gmail.com,
evisry0@gmail.com, ryanmansyur33@gmail.com

Abstract

An educational game is expected to create a fun, meaningful, dynamic, and creative learning environment, and fun learning will always pique students' curiosity about something. The purpose of this study is to explain how traditional games affect the development of multiple intelligences in early childhood. A child can learn the most from games and have fun doing it. Students' development of a disciplined personality or character must begin at a young age in the family, community, and school settings. Co-curricular and/or extracurricular activities are used by the school to enforce discipline. Character education for children serves as the foundation for using discipline to measure children's behavior and serves as the foundation for the future. One of the objectives of character development for students and individuals is discipline. An attitude of great responsibility is born when a person has a strong foundation of discipline. both the obligation to oneself and the obligation to others One of the objectives of character development for students and individuals is discipline. An attitude of great responsibility is born when a person has a strong foundation of discipline. One of education's objectives is exemplified and accomplished through good responsibility toward students. A disciplined act is one that demonstrates a person's compliance with established rules. important in determining how well students learn and the many other advantages that can result from students practicing discipline. Students' development of a disciplined personality or character must begin at a young age in the family, community, and school settings. Co-curricular and/or extracurricular activities are used by the school to enforce discipline.

Keywords: Fun Games, Self-development in Children.

Abstrak

Permainan edukatif diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dinamis, dan kreatif, serta pembelajaran yang menyenangkan akan selalu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana permainan tradisional mempengaruhi perkembangan kecerdasan majemuk pada anak usia dini. Seorang anak dapat belajar paling banyak dari permainan dan bersenang-senang melakukannya. Pembinaan kepribadian atau karakter disiplin siswa harus dimulai sejak usia muda dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler digunakan oleh sekolah untuk menegakkan disiplin. Pendidikan karakter bagi anak-anak berfungsi sebagai landasan untuk menggunakan kedisiplinan dalam mengukur perilaku anak dan menjadi landasan untuk masa depan. Salah satu tujuan pembangunan karakter bagi siswa dan individu adalah kedisiplinan. Sikap tanggung jawab yang besar lahir ketika seseorang memiliki landasan kedisiplinan yang kuat. baik kewajiban terhadap diri sendiri maupun kewajiban terhadap orang lain Salah satu tujuan pembinaan karakter bagi siswa dan individu adalah kedisiplinan. Sikap tanggung jawab yang besar lahir ketika seseorang memiliki landasan kedisiplinan yang kuat. Salah satu tujuan pendidikan dicontohkan dan dicapai melalui tanggung jawab yang baik terhadap peserta didik. Tindakan disiplin adalah tindakan yang menunjukkan kepatuhan seseorang terhadap peraturan yang telah ditetapkan. penting dalam menentukan seberapa baik siswa belajar dan banyak keuntungan lain yang dapat dihasilkan dari siswa berlatih disiplin. Pembinaan kepribadian atau karakter disiplin siswa harus dimulai sejak usia muda dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler digunakan oleh sekolah untuk menegakkan disiplin.

Kata kunci: Fun Games, pengembangan Diri Pada Anak.

PENDAHULUAN

Masa primer dalam perkembangan kecerdasan seseorang dalam hal menyerap informasi kehidupan menjadi tolak ukur untuk kehidupan selanjutnya. Sebagai prediktor masa depan anak, stimulasi pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak usia dini. Pendidikan karakter akan mendarah daging dalam kepribadian anak dengan cara merangsangnya dengan pesan-pesan moral hingga menjadi kebiasaan. Pendidikan karakter bagi anak-anak berfungsi sebagai landasan untuk menggunakan kedisiplinan dalam mengukur perilaku anak dan menjadi landasan untuk masa depan (Wahyuni, 2018).

Anak-anak menghadapi tantangan di era globalisasi karena mereka harus memilih antara nilai-nilai etika dan moral yang positif dan negatif. Bahkan mungkin saja nilai-nilai tersebut akan digantikan oleh nilai-nilai yang bertentangan dengan standar etika masyarakat. Di rumah dan di sekolah, anak-anak harus diperkenalkan dan dididik tentang budaya lokal sejak usia dini (Iswatiningsih, 2019).

Pada kenyataannya, dunia anak-anak adalah tempat mereka bermain. Merupakan tanggung jawab orang dewasa dan lingkungannya untuk memberi anak-anak dunia yang penuh dengan permainan. Mengingat hal ini, anak-anak senang bermain, dan dia akan tetap terlibat dalam permainan. Sebagian besar kegiatan anak-anak adalah bermain. Anak tidak mengalami paksaan saat bermain karena senang melakukan semua yang dilakukannya. Bermain berpotensi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak tanpa disadari oleh anak. Anak dapat mengamati, membandingkan, mengukur, bereksperimen, bereksplorasi, bahkan berfantasi melalui

permainan. Hal ini sering terjadi tanpa disadari oleh orang dewasa bahwa ia sedang mengembangkan keterampilan baru saat bermain sendiri, sehingga memerlukan pengawasan orang dewasa..

Sehubungan dengan hal tersebut, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menyatakan bahwa kesadaran diri, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial merupakan tiga aspek perkembangan sosial-emosional anak setelah usia dini.

Perilaku yang prososial meliputi: memiliki pilihan untuk bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, menjawab, berbagi, dan menghargai kebebasan dan penilaian orang lain; Bersikap sopan, toleran, dan kooperatif. Mengapa interaksi sosial anak-anak menjadi bermasalah antara usia lima dan enam tahun? Sebagian besar waktu, anak-anak memiliki teman baik, tetapi setelah beberapa saat, mereka sering bertengkar. Selang beberapa waktu, mereka tidak mau berbagi dan bergiliran, ingin menjadi yang pertama, dan lebih terpicat pada harta miliknya.

Salah satu tujuan pembangunan karakter bagi siswa dan individu adalah kedisiplinan. Sikap tanggung jawab yang besar lahir ketika seseorang memiliki landasan kedisiplinan yang kuat. baik kewajiban terhadap diri sendiri maupun kewajiban terhadap orang lain Tanda bahwa salah satu tujuan pendidikan telah tercapai adalah berkembangnya disiplin pada diri siswa.

Kecerdasan emosional, perilaku terkendali, dan kecerdasan intelektual adalah semua aspek pendidikan. Karakter dan perilaku siswa sangat dipengaruhi oleh kedisiplinan mereka. Seorang anak atau siswa cenderung lebih mandiri dan kurang manja ketika mereka disiplin. Kewajibannya untuk selalu mengikuti aturan sangat besar.

Dalam (Evayanti, Mustari, 2018: 302) mendefinisikan disiplin sebagai perilaku yang menunjukkan ketaatan seseorang pada suatu tatanan tertentu melalui penerapan aturan. Keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kedisiplinan, dan siswa yang mempraktekkannya dapat menuai banyak manfaat tambahan.

Pembinaan kepribadian atau karakter disiplin siswa harus dimulai sejak usia muda dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler digunakan oleh sekolah untuk menegakkan disiplin. Seperti halnya di SDN 69 BATU TIROA, upaya untuk mengembangkan kepribadian siswa yang disiplin dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler maupun pengajaran di kelas.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan cara sebagai berikut: "Observasi kualitatif merupakan observasi yang didalamnya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu- individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti merekam/ mencatat baik dengan cara terstruktur maupun semi terstruktur aktivitas-aktivitas dalam lokasi penelitian".

Istilah "penelitian lapangan" mengacu pada jenis penelitian di mana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang benar-benar dapat dipercaya untuk analisis data..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbound Mencari Harta Krun.

"Pendidikan melalui kegiatan alam terbuka mulai dilakukan tahun 1821 disaat didirikannya Round Hill School. Outbound adalah gerakan sebagai permainan yang diselesaikan di ruang terbuka dengan memberikan wawasan langsung kepada anak-anak melalui kesulitan, pengalaman, dan pengalihan. (Yeni, RA. 2019, hlm 163). Kemudian menurut Susanta, A. (2010, hlm 11).

Kemudian menurut susanta, A. (2010,hlm 11) pembagian dan persiapan Outbound dibagi menjadi dua :

1. Real Outbound , yaitu peserta memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk menjalani petualangan yang mendebarkan dan penuh tantangan. Fun Outbound/Semi Outbound, yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan resiko kecil atau sedang, namun tetap bermanfaat bagi pengembangan peserta, khususnya dari sisi sosial/ interaksi dengan dengan sesama. Dari pembagian outbound di atas peneliti memilih Fun Outbound untuk dikembangkan di pendidikan Anak usia dini. Karena Fun Outbound atau Semi Outbound adalah salah satu kegiatan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lainnya/ kelas lainnya atau bisa disebut Outbound Fun Games.

Permainan tentang mencari harta karun Permainan berburu harta karun, disebut juga berburu harta karun, sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, para peneliti menemukan bahwa itu tidak umum di sekolah dan dapat dimainkan kapan saja untuk kesenangan, hiburan, dan penyegaran. Ketika ada banyak harta karun yang bisa ditemukan, perburuan bisa sangat menyenangkan bagi semua orang. Perasaan "iri hati", yang Anda dapatkan saat melihat keranjang penuh orang lain, bukanlah perasaan yang

menyenangkan. Game ini seperti berburu harta karun yang menyenangkan di mana Anda harus menemukan barang-barang yang berhubungan dengan tema sekolah. Interaksi fisik dan emosional anak merupakan contoh aspek yang dikembangkan.

Faktor-faktor Pembentuk Karakter Disiplin Tanggung Jawab dalam Ektrakurikuler Pramuka

Salah satu tujuan pembangunan karakter bagi siswa dan individu adalah kedisiplinan. Sikap tanggung jawab yang besar lahir ketika seseorang memiliki landasan kedisiplinan yang kuat.

Mustari dalam (Evayanti, 2018: 302) menyatakan bahwa disiplin adalah tingkah laku yang menunjukkan kepatuhan seseorang terhadap suatu permintaan tertentu melalui prinsip-prinsip yang ada. Salah satu tujuan pendidikan dicontohkan dan dicapai melalui tanggung jawab siswa yang baik. Keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kedisiplinan, dan siswa yang mempraktekannya dapat menuai banyak manfaat tambahan. Pembinaan kepribadian atau karakter disiplin siswa harus dimulai sejak usia muda dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler digunakan oleh sekolah untuk menegakkan disiplin. Seperti halnya di SDN 69 BATU TIROA, upaya untuk mengembangkan kepribadian siswa yang disiplin dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler maupun pengajaran di kelas.

Misliya, Mahmud dan Manda (2016: 130), disebutkan bahwa pramuka dapat membentuk kepribadian seseorang dalam bidang ketelitian, kesabaran, kerjasama, tanggung jawab, peduli sosial, keberanian, percaya diri,

ketekunan, kreativitas, religius, cinta tanah air, peduli lingkungan, kemandirian, disiplin, rasa ingin tahu, dan keras. bekerja. Selain itu, penelitiannya menunjukkan bahwa intervensi, keteladanan, pembiasaan, pemberian fasilitas, penguatan, dan keterlibatan pihak lain merupakan strategi pembentukan karakter. Terdapat berbagai kegiatan ekstrakurikuler Pramuka yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Untuk membuat siswa senang, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam serangkaian kegiatan, dan membuat informasi mudah dipahami, kegiatan ini disajikan dengan cara yang menarik dan menghibur. Outbound, perintis, permainan, kegiatan kelompok, hiking, dan kegiatan lainnya termasuk dalam kategori ini.



Gambar 1. Membentuk karakter siswa dalam ekstrakurikuler pramuka.

Pembentukan kedisiplinan individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pelatihan kedisiplinan, lingkungan kedisiplinan, dan panutan.

1. Teladan Perbuatan dan tindakan kerap kali lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan kata – kata.
2. Lingkungan berdisiplin

Lingkungan seseorang juga dapat berdampak pada mereka. Misalnya, tindakan dan tindakan seringkali memiliki dampak yang lebih besar daripada kata-kata. Seseorang dapat terbawa oleh lingkungan yang disiplin. Manusia dikenal karena kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka. Dia memiliki kemampuan untuk beradaptasi, dan dia bisa hidup.

3. Latihan berdisiplin
Disiplin dapat dicapai dan dibentuk melalui proses latihan dan kebiasaan. Artinya, melakukan disiplin secara berulang – ulang dan membiasakannya dalam praktik - praktik disiplin sehari – hari.

Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar

Pemberian penguatan kepada siswa, tanggapan positif seorang guru terhadap perilaku siswa disebut penguatan, dan ini dapat membuat perilaku tersebut lebih mungkin terjadi lagi. Dengan adanya pemberian penguatan ini siswa dapat lebih bersemangat lagi dan antusias untuk belajar, karena anak sekolah dasar apalagi kelas rendah sangat senang saat dipuji, jadi pemberian penguatan secara penuh dapat memotivasi siswa agar selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan karakter dapat dikembangkan melalui penggunaan permainan tradisional yang dikembangkan secara sosial. Ada perbedaan yang signifikan antara permainan tradisional dan kontemporer.

Melalui interaksi antara kelompok dan individu yang berpartisipasi dalam permainan, permainan tradisional memiliki sejumlah aspek positif yang berkontribusi pada proses pembelajaran. Namun, tidak seperti kepausan dan jenis permainan lainnya yang dirancang untuk dimainkan oleh satu orang, sebagian besar permainan modern dimainkan oleh satu orang. Akibatnya, proses permainan tradisional sangat bergantung pada aspek-aspek seperti kerja tim, toleransi, tanggung jawab, dan kejujuran.

Anak-anak mengembangkan kebutuhan, kesenangan dari, dan rasa pemenuhan melalui bermain. Anak-anak merasa lebih nyaman dan ceria ketika mereka memainkan permainan yang menyenangkan dan menyenangkan. Selain itu, bermain dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Menurut Moeslichatoen (dalam Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa bermain baik untuk anak-anak karena melibatkan interaksi antara anak-anak, yang mempengaruhi aspek perkembangan sosial dan kognitif mereka, meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, mengajarkan moral, dan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan terampil dengan tangan dan kaki mereka. Selama proses bermain, anak dapat menggali potensi dirinya dan mempelajari segala aspek perkembangan anak.



Gambar 2. Bermain dengan siswa permainan tradisional.

Permainan kucing dan tikus adalah permainan tradisional yang gampang dilakukan. Intinya ada satu anak yang bertugas menjadi kucing untuk menangkap tikus yang berusaha berlari menghindari tangkapan kucing, sehingga terjadilah kejar-kejaran antara si kucing dan si tikus. Salah satu permainan tradisional kucing dan tikus yang cukup terkenal ini biasanya dimainkan oleh anak kecil. Selain itu, ini adalah permainan tradisional yang hampir tidak dimainkan oleh anak-anak lagi.

Selain memperkuat keterampilan motorik kasar, permainan ini juga dapat memperkuat keterampilan sosial, emosional, dan kepercayaan. Sebagai guru aud, Anda bisa menjelaskan bahwa melatih kesabaran saat bermain sangat penting untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak usia dini. Lari, serta batu atau keramik, kayu atau bahan sejenis yang dapat digunakan untuk membuat lingkaran (jika lapangannya semen, gunakan kapur atau arang; jika lapangannya berpasir atau tanah, gunakan kayu). Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan seperti engkol dan kucing-kucingan dapat mendorong tumbuh kembang anak, sehingga hal ini perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Permainan ini merupakan bagian dari budaya yang perlu ditanamkan guru kepada siswa sejak dini.

SIMPULAN

Mengingat hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, maka beralasan adanya bantuan penyusunan *FUN GAMES PENGEMBANGAN DIRI SDN 69 BATU TIROA* dianggap sangat penting bagi sekolah terutama bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada: 1) Kepala sekolah SDN 69 BATU TIROA atas kepercayaannya kepada kami untuk mendampingi kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 5. 2) semua pihak yang sudah membantu kelancaran program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Sintia, N. (2018). Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Melalui Outbound Umur 4-5 Tahun Di Tk As-Sallam 1 Sukarame Bandar Lampung. [Skripsi]. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rizal, AYC. (2017). Model Permainan Outbound untuk Meningkatkan Teamwork Anak Berkebutuhan Khusus di Kelas Tinggi di SD Luar Biasa PKK Provinsi Lampung. [Skripsi]. Lampung: Universitas Lampung.
- Wahjoedi, dkk. (2017). Model Pengembangan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Berbasis Outbound di Kota Singaraja.
- Abidin, Y. (2016). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: PT Refika Aditama.
- Evayanti, Dewi. 2018. Pendidikan Karakter Disiplin Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan di SDN Gendongkuning. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 33 (7), 302-303.
- Jusmawati Jusmawati, Bellona Mardhatillah Sabillah (2023). Pemberdayaan Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 4 Dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis (CaLis) Di

- SD Negeri Batulaccu.
- Mislia, Mahmud dan Manda. 2016. The Implementation of Character Education throught Scout Activities. International Education Studies, 9 (6), 130-138.
- Juwantara, Ridho Agung. 2019. Efektivitas Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Menanamkan Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Premier Educandum. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 9 (2), 160-171.
- Kristi, Cenya dan Suprayitno. 2020. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di UPT SD Negeri 18 Gresik. JPGSD, 8 (3), 569-580.
- Larasati, Eki Dwi. 2017. Pendidikan Karakter Mandiri Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5 (6), 387.
- Pratiwi, W. (2017). "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini". Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 5, Nomor 2, hlm 106-117.
- Nur, H. (2013). "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional". Jurnal Pendidikan Karakter, Volume III, Nomor 1.
- Iswatiningsih, D. (2019). "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah". Jurnal Satwika, Volume 3, Nomor 2, hlm 155-164.