

**PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER MUHAMMADIYAH  
MELALUI MEDIA DOKAR (DOMINO KARAKTER)  
PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN RIDHA  
KABUPATEN ENREKANG**

**Umiyati Jabri<sup>1)</sup>, Putriyani S<sup>2)</sup>, Suparman<sup>3)</sup>, Ainun Khumairah<sup>4)</sup>, Muh Burhan<sup>5)</sup>,  
Ayultri<sup>6)</sup>, Lia Sri Nuraeni<sup>7)</sup>**

<sup>1,5)</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Enrekang,

<sup>2,4,5,7)</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Enrekang,

<sup>3)</sup>Pendidikan Non Formal, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Enrekang  
*putriyani49@gmail.com.*

**Abstract**

This community service was carried out at the Ridha Orphanage, Kab. Enrekang with the target of orphanage children. The expected goal of this PKM activity is the children of the Ridha Orphanage can develop character in the spiritual, emotional, and intellectual fields. The method that will be used in teaching Muhammadiyah character values is divided into several stages, namely: 1) Socialization; 2) Preparation; 3) Implementation; and 4) Evaluation. In addition, the learning process is carried out by applying the following methods: 1) Observation; 2) The fun learning; 3) Picture and picture; and 4) Games. This PKM activity is the children of the Ridha Orphanage need character building activities that are carried out regularly as an effort to form a generation of Muslims who are faithful, devoted, have noble character, are capable, believe in themselves, are disciplined, responsible, love the homeland, promote and develop knowledge and skills, and charity towards the realization of a primary, just and prosperous society that is blessed by Allah SWT which is the goal of Muhammadiyah Education.

*Keywords: character, Muhammadiyah, domino character, dokar.*

**Abstrak**

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Ridha Kab. Enrekang dengan sasaran yaitu anak-anak panti asuhan. Tujuan yang diharapkan dari kegiatan PKM ini yaitu anak-anak Panti Asuhan Ridha dapat mengembangkan karakter pada bidang spiritual, emosional, dan intelektual. Metode yang akan dilakukan dalam pengajaran nilai-nilai karakter Muhammadiyah pada anak-anak Panti Asuhan Ridha dibagi dalam beberapa tahap, yaitu : 1) Sosialisasi; 2) Persiapan; 3) Pelaksanaan; dan 4) Evaluasi. Selain itu, proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode: 1) Metode learning is fun; 2) Metode picture and picture; dan 3) Metode games. Kegiatan PKM ini adalah anak-anak Panti Asuhan Ridha membutuhkan kegiatan pembinaan karakter yang dilakukan secara rutin sebagai upaya membentuk generasi Muslim yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya pada diri sendiri, berdisiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, memajukan dan memperkembangkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan, dan beramal menuju terwujudnya masyarakat yang utama, adil dan makmur yang diridhai Allah Swt yang merupakan tujuan Pendidikan Muhammadiyah..

*Kata kunci: karakter, Muhammadiyah, domino karakter, dokar.*

## PENDAHULUAN

Kepribadian adalah ciri psikologis, moral, atau karakter yang menjadi pembeda seseorang dari yang lain (Putry, 2019). Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting, karena negara yang maju, berdaulat, dan sejahtera harus mempunyai karakter pribadi yang kuat. Suatu hal penting bahwa pendidikan karakter di Indonesia adalah untuk mempersiapkan masa depan persaingan global. Muhammadiyah sebagai organisasi Islam mempunyai peran dalam mengembangkan dan mendidik karakter pada generasi muda yang sejalan dengan visinya yaitu mempersiapkan kader dan generasi muda Indonesia agar siap menghadapi tantangan masa depan yang lebih bervariasi, dan penuh dinamika. Untuk mewujudkan visi tersebut Muhammadiyah mempunyai peran membina generasi muda sehingga menjadikannya pemuda-pemuda yang tangguh dan siap untuk berhadapan dengan segala tantangan di era globalisasi ini. Hal diawali dengan menanamkan nilai-nilai kepribadian Muhammadiyah pada generasi muda sejak dini. Pendidikan Muhammadiyah mempunyai visi “Membentuk manusia Muslim yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya pada diri sendiri, berdisiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, memajukan dan memperkembangkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan, dan beramal menuju terwujudnya masyarakat yang utama, adil dan makmur yang diridhai Allah Swt”(Muhammadiyah, 2016).

Pengenalan terhadap pendidikan karakter dapat dilakukan sejak kecil. Pendidikan karakter bagi anak memiliki tingkatan makna yang lebih tinggi jika disandingkan dengan pendidikan moral. Hal ini dikarenakan tidak hanya berkenaan dengan masalah benar salah,

tetapi lebih kepada bagaimana menanamkan kebiasaan bertindak yang baik dalam kehidupan sehingga anak mempunyai kesadaran dan komitmen untuk kemudian menerapkan kebaikan di dalam kehidupannya (Atmaji, 2019).

Oleh karena itu, pembinaan agama dan pendidikan kepribadian/ahlak dimulai sejak dini dalam lingkungan keluarga dan orang tua memegang peran penting dalam hal ini (Machmud, 2014; Samsudin, 2019). Akan tetapi anak yatim tidak bisa merasakan pengasuhan orang tua. Sehingga panti asuhan menggantikan peran orang tua dalam mendidik, merawat, membimbing, mengarahkan dan memberikan keterampilan-keterampilan (Armis, 2015). Pembinaan karakter dapat dilakukan pengelola panti asuhan melalui program pemberian motivasi, bimbingan belajar, konseling, shalat berjamaah, ceramah, pengajian, dan pelatihan keterampilan (Multaza et al., 2016; Pratama & Sulaeman, 2016). Dari sudut pandang anak-anak, penanaman nilai-nilai karakter yang paling efektif ialah melalui kegiatan permainan-permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan suatu bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan media permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter. Pemanfaatan media permainan edukatif bertujuan untuk menciptakan pengalaman pendidikan ataupun pengalaman belajar untuk para pemainnya yang dikemas dengan suasana menyenangkan dan merupakan cara yang bersifat mendidik (Abdullah et al., 2016; Agusti et al., 2018; M. Fadillah, 2016; Purmintasari et al., 2018). Oleh karena itu dibutuhkan inovasi kreatif dalam memunculkan

media permainan edukatif yang bermanfaat dalam dunia pendidikan guna memberi dukungan terhadap penanaman nilai-nilai karakter dan menarik minat motivasi anak.

Media permainan edukatif yang dikembangkan pada program ini yaitu media dokar (domino karakter). Jika pada domino biasa, menampilkan bilangan yang digambarkan dalam bentuk bulatan-bulatan, sedangkan pada media permainan edukatif domino karakter menampilkan sepasang gambar dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan karakter yang ingin ditanamkan. Sepasang gambar menampilkan karakter yang berbeda. Pada kartu berikutnya, anak akan mengambil kartu dengan gambar yang berkaitan dengan kartu sebelumnya. Setelah menghubungkan gambar pada kartu, selanjutnya mereka akan menceritakan hubungan gambar tersebut dengan karakter apa yang sesuai termasuk sebab akibat dari setiap perilaku yang digambarkan pada kartu.

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidikan karakter dilakukan melalui program penanaman nilai-nilai karakter Muhammadiyah dengan menggunakan media permainan dokar (domino karakter) pada anak-anak Panti Asuhan Ridha Kab. Enrekang. Tujuan utama program ini adalah munculnya karakter spiritual, emosional, dan intelektual dari anak-anak Panti Asuhan Ridha karena dengan karakter tersebut diharapkan anak-anak mampu bersaing dengan individu lain dalam berbagai konteks. Anak-anak akan belajar karakter spiritual dan emosional bahwa segala perbuatan mengandung sebab akibat. Jika kita melakukan perbuatan baik maka akan memberikan pengaruh baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Melalui media domino karakter (dokar), anak akan melihat efek domino dari perbuatan yang dilakukannya.

Secara intelektual, anak belajar mengemukakan pendapatnya di depan orang lain karena anak harus dapat menjelaskan hubungan sebab akibat dari gambar media dokar. Selain itu, anak harus mengemukakan alasan logis keterkaitan peristiwa pada gambar media dokar. Untuk menumbuhkan karakter tersebut pada anak-anak di panti asuhan diperlukan kegiatan secara bertahap dan bervariasi agar lebih menarik dan mengedukasi.

Panti asuhan Ridha yang terletak di Jl HOS Cokroaminoto, Kelurahan Juppandang, Kecamatan Enrekang berdiri sejak tahun 1980. Didirikan oleh para Sesepuh Muhammadiyah Enrekang di antaranya, Lahida Kosman, M Saleh Mallappa, M Bone Kosong dan Ambo Sakki. Panti asuhan Ridha dikelola oleh para pengurus Muhammadiyah Enrekang. Saat ini ada 55 anak yang diasuhnya, terdiri dari 15 laki-laki dan 45 perempuan. Mereka adalah anak yatim piatu, kurang mampu dan terlantar di beberapa daerah di Kabupaten Enrekang, Anak-anak pada Panti Asuhan Ridha diberi pembinaan seperti latihan ceramah, mengaji, pidato, dan keterampilan seperti menjahit, melukis dan lainnya. Keterampilan yang diperoleh dari pembinaan tersebut diterapkan untuk mengelola beberapa unit usaha seperti, foto copy dan ATK, rumah kontrakan lima unit dan warung kopi, usaha cuci motor dan toko oleh-oleh. Selain itu, keterampilan bertani juga diajarkan melalui pengelolaan kebun dan kolam ikan sebagai sumber pangan panti asuhan (Hatta, wawancara, 25 Mei 2021).

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah :

1. Pengumpulan informasi/data di Panti Asuhan Ridha. Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dengan pengasuh panti asuhan.
2. Pelatihan, diskusi dan menonton film pendek dengan sesuai dengan karakter yang diajarkan.
3. Evaluasi program.
- b. Mahasiswa melakukan kunjungan ke Panti Asuhan Ridha untuk berkoordinasi dan berdiskusi lebih lanjut dengan pihak pengelola mengenai teknis pelaksanaan pelatihan materi dan mengetahui kegiatan anak-anak serta mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan ketika pelaksanaan pengabdian.

Adapun waktu dan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan Senin s/d Kamis, 11-14 Oktober 2021.
2. Tempat pelaksanaan ruang pertemuan Panti Asuhan Ridha, Jl. HOS Cokroaminoto, Kel. Juppandang Kec. Enrekang, Kab.. Enrekang.
3. Jumlah Peserta sebanyak 24 orang anak dan 2 orang pengurus panti asuhan.
4. Tim pengabdian masyarakat terdiri atas 3 orang dosen dan 4 mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Enrekang.
- c. Tim pengabdian menyiapkan perlengkapan yang digunakan yaitu kamera dan projector. Selain itu, tim juga menyiapkan konsep berupa buku modul, media presentasi berupa PPT, media dokar, dan lembar aktivitas. Lembar aktivitas yang disediakan, antara lain:
  - 1) Jadwal kegiatan harian. Anak harus membuat jadwal harian yang diawali dari bangun tidur sampai tidur kembali. Hal ini dimaksudkan agar aktivitas keseharian anak lebih terarah dan disiplin.
  - 2) Daftar tugas. Anak membuat daftar tugas apa saja yang harus mereka selesaikan setiap hari. Kegiatan ini membantu anak melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas/kewajiban mereka.
  - 3) Ibadah harian. Berisi daftar target ibadah harian, baik ibadah wajib maupun sunnah. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan anak untuk beribadah dan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan
  - a. Tim dosen memberikan pelatihan kepada mahasiswa mengenai materi yang akan disampaikan, selanjutnya dilakukan pembagian tim untuk menentukan tugas masing-masing mahasiswa.

meningkatkan kuantitas dan kualitas ibadah kepada Allah Swt.

- 4) Rencana belajar. Berisi kegiatan menyusun rencana belajar, mulai dari menentukan apa yang menjadi motivasi belajarnya, menuliskan kata-kata penyemangat belajar, menuliskan apa yang menjadi target belajar, menentukan cara belajar yang menyenangkan bagi dirinya, dan menetapkan sanksi yang didapatkan ketika tidak belajar.

## 2. Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama 4 hari pada tanggal 11-14 Oktober 2021 dengan durasi 2 jam dimulai pukul 19.30 WITA sampai dengan 21.30 WITA.

Adapun uraian kegiatan pada setiap pertemuan sebagai berikut:

- a. Pertemuan 1: Pembelajaran karakter diawali dengan penjelasan tentang karakter Muhammadiyah. Pada tahap ini, pembelajaran menggunakan alat bantu modul dan slide PPT.
- b. Pertemuan 2: Pembelajaran dilakukan dengan metode learning is fun dan picture and picture berbasis games menggunakan media domino karakter. Peserta didik akan dibagi ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya pengajar akan membagikan kartu domino pada masing-masing kelompok. Setiap anggota akan menerima 1 kartu dan mereka harus menceritakan

karakter apa yang terkandung pada kartu tersebut.

Kemudian dilanjutkan dengan setiap kelompok akan memasang kartu yang mereka miliki dengan sisi kartu yang ditentukan pengajar. Peristiwa/ masalah pada satu sisi relevan dengan sisi kartu yang lain. Setelah perwakilan kelompok memasang kartu, mereka harus menceritakan hubungan kedua peristiwa pada kartu dan karakter apa yang ditonjolkan.

Kegiatan tersebut dilakukan hingga tidak ada kelompok yang dapat memasang pada sisi berikutnya. Kelompok dengan kartu yang tersisa paling sedikit adalah pemenang. Kegiatan pada pertemuan ketiga bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang karakter baik yang seharusnya mereka miliki dalam menyikapi atau mengatasi masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Pertemuan 3. Kegiatan pada pertemuan keenam bertujuan untuk memotivasi peserta didik untuk meraih cita-cita. Penguatan karakter dan motivasi dibutuhkan agar peserta didik memilliki tekad dan semangat dalam meraih cita-citanya.
- d. Pertemuan 4: evaluasi. Evaluasi diberikan kepada peserta didik dalam bentuk uraian. Soal uraian berupa masalah atau peristiwa yang

terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharuskan memberikan jawaban mengenai sikap mereka terhadap peristiwa tersebut.



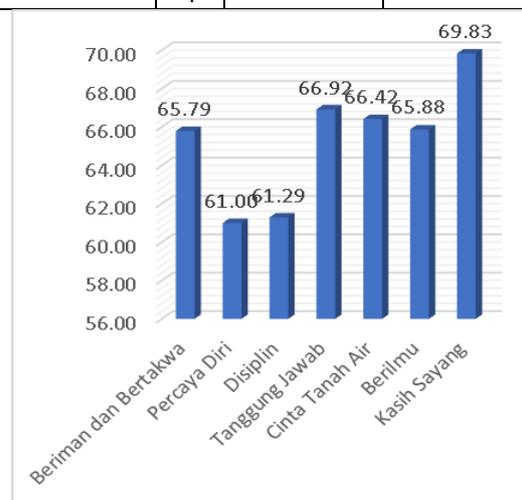
**Gambar 1: Proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

Adapun hasil tes pemahaman terhadap nilai-nilai karakter ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil *Pretest* Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Muhammadiyah Anak-Anak Panti Asuhan Ridha**

| No | Peserta Didik | Rata-Rata | No | Peserta Didik | Rata-Rata | No | Peserta Didik | Rata-Rata |
|----|---------------|-----------|----|---------------|-----------|----|---------------|-----------|
| 1  | NH            | 60.43     | 9  | DD            | 66.71     | 7  | AH            | 68.00     |
| 2  | SW            | 63.86     | 10 | HD            | 64.57     | 8  | FA            | 67.14     |
| 3  | DP            | 63.43     | 11 | PA            | 66.14     | 9  | MA            | 65.86     |
| 4  | RN            | 63.29     | 12 | RA            | 68.57     | 0  | AN            | 65.86     |
| 5  | JA            | 66.86     | 13 | SW            | 65.14     | 1  | AF            | 67.00     |
| 6  | ZR            | 64.29     | 14 | SR            | 64.71     | 2  | FD            | 66.43     |
| 7  | SM            | 64.29     | 15 | NI            | 64.14     | 3  | RF            | 65.57     |
| 8  | NB            | 63.14     | 16 | MH            | 66.00     | 4  | ZT            | 65.86     |

Sedangkan rata-rata skor untuk setiap karakter ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2: Rata-Rata Skor Setiap Karakter**

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa terdapat anak yang belum cukup memahami tentang nilai-nilai karakter. Pada Gambar 2 terlihat bahwa karakter Percaya Diri mempunyai rata-rata paling rendah dibandingkan karakter lainnya. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat pelaksanaan kegiatan pertemuan kedua, peserta didik tidak percaya diri untuk menjelaskan karakter yang terkandung dan hubungan antar peristiwa pada gambar setiap kartu.

Pada pertemuan selanjutnya, yaitu pada pertemuan ketiga, tim

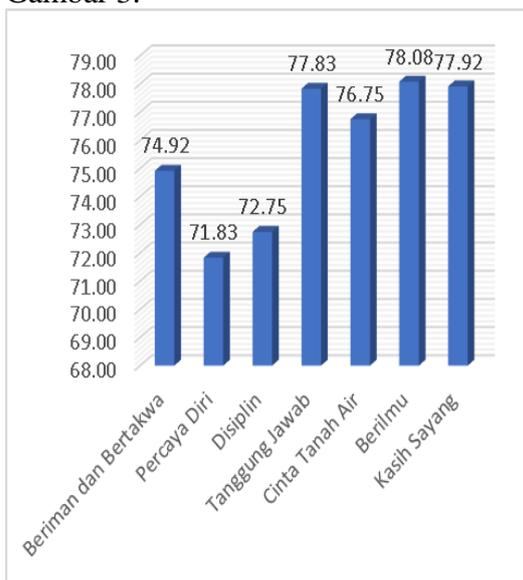
memotivasi peserta didik untuk meraih cita-citanya. Kemudian peserta didik diminta untuk tampil menceritakan tentang cita-citanya di depan tim dan teman-temannya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik saling mengingatkan dan memotivasi untuk tetap semangat mengejar impian mereka. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memupuk karakter percaya diri dengan rata-rata skor paling rendah pada hasil *pretest*.

Selanjutnya evaluasi atau *post-test* diberikan pada pertemuan keempat dengan menggunakan instrument yang sama dengan hasil sebagai berikut:

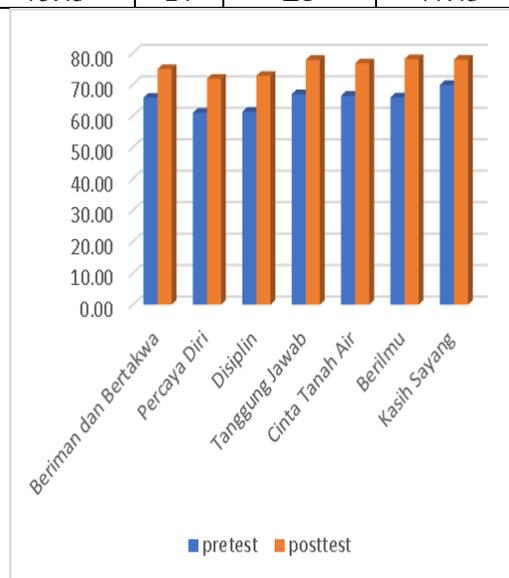
**Tabel 2. Hasil Post-Test Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Muhammadiyah Anak-Anak Panti Asuhan Ridha**

| No | Peserta Didik | Rata-Rata | No | Peserta Didik | Rata-Rata | No | Peserta Didik | Rata-Rata |
|----|---------------|-----------|----|---------------|-----------|----|---------------|-----------|
| 1  | NH            | 74.71     | 9  | DD            | 76.00     | 17 | AH            | 77.57     |
| 2  | SW            | 75.86     | 10 | HD            | 75.00     | 18 | FA            | 76.43     |
| 3  | DP            | 75.57     | 11 | PA            | 75.00     | 19 | MA            | 75.29     |
| 4  | RN            | 75.14     | 12 | RA            | 75.71     | 20 | AN            | 75.86     |
| 5  | JA            | 75.14     | 13 | SW            | 75.43     | 21 | AF            | 77.29     |
| 6  | ZR            | 74.86     | 14 | SR            | 75.14     | 22 | FD            | 76.71     |
| 7  | SM            | 75.57     | 15 | NI            | 75.00     | 23 | RF            | 76.71     |
| 8  | NB            | 74.57     | 16 | MH            | 75.43     | 24 | ZT            | 77.43     |

Sedangkan rata-rata skor untuk setiap karakter ditampilkan pada Gambar 3.



**Gambar 3: Rata-Rata Skor Setiap Karakter**



**Gambar 4: Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest-Posttest**

Dari Gambar 4 dapat dilihat bahwa ada perbedaan berupa peningkatan rata-rata skor pada *pretest* dan *posttest*. Jika kita uji secara statistik

menggunakan uji *paired sample t test* dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai *sig* (2-tailed) yaitu  $0,00 < 0,05$ . Hasil uji tersebut menyimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman nilai-nilai karakter sebelum kegiatan dengan setelah kegiatan dilaksanakan.

Hal ini terlihat dari pada saat pelaksanaan kegiatan pada pertemuan keempat, peserta didik yang tampil di depan bertambah, dan semakin banyak peserta didik yang mengemukakan pendapatnya mengenai karakter yang ada pada kartu domino. Selain itu, lembar aktivitas yang dibagikan membantu peserta didik untuk mengaplikasikan langsung nilai-nilai karakter disiplin melalui jadwal kegiatan harian, karakter tanggung jawab dari lembar daftar tugas, karakter beriman dan bertakwa dari lembar ibadah harian, dan berilmu dari lembar “Ayo Rencanakan Belajarmu”. Selain itu, pelaksanaan kegiatan juga ditampilkan film singkat dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan karakter yang dibahas. Sehingga anak-anak tidak hanya mengetahui nilai-nilai karakter Muhammadiyah, tetapi juga dapat melihat langsung contoh, dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, melalui media domino karakter, peserta didik dapat mengetahui dampak dari setiap perilaku-perilaku karakter yang dapat menghasilkan efek domino. Misalnya, perbuatan membuang sampah sembarangan di sungai membuat sungai menjadi tercemar dan dapat merusak habitat ikan dan makhluk hidup lainnya. Kerusakan habitat ikan mempengaruhi jumlah populasi ikan yang semakin berkurang dan akan berdampak pada kesulitan para nelayan dalam memperoleh ikan. Jumlah tangkapan yang sedikit menyebabkan pendapatan nelayan semakin sedikit dan akhirnya

berdampak pada kesejahteraan kaum nelayan.



**Gambar 5: Penutupan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

## SIMPULAN

- a. Media dokar (domino karakter) dapat digunakan sebagai media permainan edukatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter Muhammadiyah, antara lain: beriman dan bertakwa, percaya diri, disiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, berilmu, dan kasih sayang.
- b. Anak-anak akan belajar karakter pada bidang spiritual dan emosional bahwa segala perbuatan mengandung sebab akibat bahwa perbuatan baik maka akan memberikan pengaruh baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Melalui media domino karakter (dokar), anak akan melihat efek domino dari perbuatan yang dilakukannya. Pada bidang intelektual, anak belajar mengemukakan pendapatnya di depan orang lain karena anak harus dapat menjelaskan hubungan

sebab akibat dari gambar media dokar. Selain itu, anak harus mengemukakan alasan logis keterkaitan peristiwa pada gambar media dokar.

Adapun saran yang diberikan:

- a. Pengurus panti asuhan menanamkan nilai-nilai karakter Muhammadiyah pada anak-anak sejak dini melalui pembinaan secara rutin.
- b. Pengurus panti asuhan dapat melakukan pembinaan karakter dalam kegiatan sehari-hari anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Majelis Diktilitbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah melalui program RisetMu Batch V dan Universitas Muhammadiyah Enrekang yang telah mendanai kegiatan, serta seluruh pihak yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2016). Lego ( Puzzle Bingo ) Games : Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. *Jurnal PENA*, 2, 296–307.
- Agusti, F. A., Anwar, F., Alvi, A. F., Negeri, U., Dasar, S., Islam, S. D., & Ummah, K. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter

terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 95–104.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21678>

- Armis. (2015). Manajemen Panti Asuhan At-Taqwa Muhammadiyah dalam Membina Kepribadian Siswa Mts Muhammadiyah Padang. *Al Fikrah*, III(2), 137–145.
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* September, 329–337. us
- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Machmud, H. (2014). Urgensi Pendidikan Moral dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Al - Ta’dib*, 7(2), 75–84.
- Muhammadiyah, P. P. (2016). Membangun Karakter Indonesia Berkemajuan. *Majalah Suara Muhammadiyah*, 28–29.
- Multaza, M., Mukmin, Z., & Ali, H. (2016). Peran Panti Sosial Asuhan Anak Darussa’adah Aceh dalam Usaha Pembinaan Moral Anak-Anak Terlantar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1(1), 1–11.
- Pratama, S., & Sulaeman, A. (2016). Peran Panti Asuhan Mandhanisiwi PKU

- Muhammadiyah Purbalingga  
Dalam Pembentukan Akhlakul  
Karimah Anak Asuh.  
Islamadina: Jurnal Pemikiran  
Islam, XVI(1), 14–25.
- Purmintasari, Y. D., Hidayat, S., &  
Kusnoto, Y. (2018).  
Pendampingan Penguatan  
Pendidikan Karakter Melalui  
Permainan Edukatif Di Paud  
Mekar Kecamatan Noyan.  
GERVASI: Jurnal Pengabdian  
Kepada Masyarakat, 2(2), 155.  
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.974>
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan  
Karakter Anak Di Sekolah  
Perspektif Kemendiknas. Gender  
Equality: International Journal  
of Child and Gender Studies,  
4(1), 39.  
<https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Samsudin, S. (2019). Pentingnya Peran  
Orangtua Dalam Membentuk  
Kepribadian Anak.  
SCAFFOLDING: Jurnal  
Pendidikan Islam Dan  
Multikulturalisme, 1(2), 50–61.  
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.119>