

Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan “Semai” di Taman Baca Inklusi Sentra Terpadu Pangudi Luhur Kementerian Sosial Bekasi Timur

Evi Sofia¹, Rika Sa'diyah*², Sita Ratnaningsih³, Nurananda⁴, Anisah Meidiana⁵,
Ai Sutini⁶, Husnul Khotimah⁷, Istiqomah⁸, Tri Sayekti⁹, Rana Nuralifa Mas'ud¹⁰

¹ Universitas Pertamina, Indonesia

^{2 5} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

^{3 4} Universitas Islam Negeri Jakarta, Indonesia

⁶ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

⁷ Institut Pembina Rohani Islam Jakarta, Indonesia

⁸ Sekolah Tinggi Agama Islam Sadra, Indonesia

⁹ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

¹⁰ Universitas Islam Indonesia, Indonesia

rika.sadiyah@umj.ac.id*

Abstrak

Kejujuran merupakan salah satu nilai moral yang penting untuk ditanamkan sejak dini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai atau karakter kejujuran adalah melalui media permainan edukatif. Artikel ini menguraikan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan tema “Jujur itu Asyik Jujur itu Keren yang dilakukan di Taman Baca Inklusi Sentra Terpadu Pangudi Luhur yang ada di wilayah Bekasi Timur Jawa Barat, dengan menggunakan game “Semai” sebagai alat untuk menanamkan kejujuran pada anak-anak. Game ini dirancang untuk mengedukasi tentang kejujuran dalam interaksi sosial di antara para pemain. Kegiatan ini melibatkan metode partisipatif dengan melibatkan anak-anak dalam permainan serta refleksi setelah bermain untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak-anak tentang pentingnya bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Kejujuran, game, pengabdian masyarakat, inklusi, anak-anak

Pendahuluan

Kejujuran adalah salah satu fondasi utama dalam pembentukan karakter anak. Di era globalisasi ini, dengan semakin berkembangnya teknologi dan media sosial, anak-anak semakin rentan terhadap pengaruh yang dapat mengaburkan nilai-nilai moral, termasuk kejujuran. Menanamkan kejujuran sejak dini menjadi sangat penting (Lickona, 1991), untuk membentuk generasi yang berintegritas dan bertanggung jawab (Sa'diyah dkk., 2020). Taman Baca Inklusi Sentra Terpadu Pangudi Luhur Bekasi adalah salah satu Taman Baca yang memiliki komitmen dalam pembentukan karakter anak melalui berbagai program

edukatif. Taman Baca Inklusi STPL (Sentra Terpadu Pangudi Luhur) merupakan Taman Baca yang berada di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Rehabilitasi Sosial Kementerian Sosial Republik Indonesia yang berada di Wilayah Bekasi Timur Jawa Barat. Taman Baca Inklusi sering dikunjungi anak-anak dengan beragam kebutuhan khusus (Disabilitas). Dalam upaya tersebut, pengenalan dan penanaman nilai kejujuran dilakukan melalui permainan edukatif melalui game “Semai”. Game ini dipilih karena pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan anak-anak belajar melalui pengalaman langsung (Sa’diyah dkk., 2021). *Game* semai dikembangkan oleh KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) dan SPAK (Saya Perempuan Antikorupsi).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jum’at tanggal 09 Agustus 2024 di Taman Baca Inklusi Sentra Terpadu Pangudi Luhur Bekasi Timur dengan melibatkan 25 anak usia 8-12 tahun, dengan langkah-langkah metode pelaksanaan sebagai berikut:

Persiapan dan Perencanaan

- Pengembangan materi dan aturan permainan “Semai”.
- Pelatihan fasilitator untuk memandu permainan.
- Koordinasi dengan pihak TBI STPL untuk partisipasi anak-anak.

Pelaksanaan

- Pembukaan: Pengantar singkat tentang pentingnya kejujuran.
- Permainan “Semai”: Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain game. Selama permainan, mereka dihadapkan pada situasi yang menuntut kejujuran dalam mengambil keputusan.
- Diskusi dan Refleksi: Setelah permainan, fasilitator mengadakan sesi diskusi untuk membahas pengalaman anak-anak selama bermain dan bagaimana mereka merasakan pentingnya kejujuran.

Evaluasi dan Monitoring

- Pengamatan langsung selama permainan dan sesi diskusi.
- Kuesioner sederhana diberikan kepada anak-anak untuk menilai pemahaman mereka tentang kejujuran setelah kegiatan (Sa’diyah, R., dkk., 2021).

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya kejujuran setelah mengikuti permainan “Semai”. Mereka dapat mengidentifikasi situasi di mana kejujuran diperlukan dan bagaimana kejujuran mempengaruhi hubungan sosial mereka. Diskusi dan refleksi setelah permainan juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih terbuka untuk berbicara tentang kejujuran, baik dalam konteks permainan maupun kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara dengan pendamping di Taman Bacaan Inklusi bahwa “anak-anak yang datang ke sini, kebanyakan anak yang memang semangat belajar dan rasa ingin tahunya cukup tinggi, makanya mereka semangat apalagi diajak dengan main game yang sangat seru ini” (Wawancara dengan Ibu Latri, salah satu pendamping di TBI).

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan, seperti perbedaan tingkat pemahaman anak-anak dan ketidakseimbangan peran aktif dalam kelompok. Beberapa anak lebih dominan, sementara yang lain cenderung pasif. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian metode pelaksanaan untuk memastikan semua anak terlibat secara aktif.

Akan tetapi tantangan yang muncul tidak mengurangi keceriaan anak-anak dan pemahaman anak-anak akan konsep kejujuran. Dimana pengertian sederhana yang sangat mereka pahami adalah jujur itu tidak boleh berbohong.



Gambar 1. Bermain Semai Game bersama anak-anak di Taman baca Inklusi



Gambar 2. Bermain Semai Game bersama anak-anak di Taman baca Inklusi



Gambar 3. Foto Bersama Pengurus Taman Baca Inklusi



Gambar 4. Foto Bersama Pengurus dan Anak-anak Taman Baca Inklusi



Gambar 5. Foto Bersama para Narasumber

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan ini berhasil menanamkan nilai kejujuran pada anak-anak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Game “Semai” terbukti efektif dalam membantu anak-anak memahami dan mengaplikasikan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Namun, untuk kegiatan serupa di masa depan, disarankan untuk memodifikasi permainan agar lebih inklusif dan melibatkan semua anak secara merata, dengan mengakomodir berbagai kebutuhan anak yang beragam dalam kebutuhan (disabilitas) dan tentu saja bisa melibatkan orang tua dan guru dalam kegiatan untuk memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di rumah, sekolah ataupun di taman baca dan mengembangkan lebih banyak lagi berbagai permainan edukatif yang menekankan pada nilai-nilai moral lainnya.

Daftar Pustaka

- Almerico, G. M. (2014). *Building Character through Literacy with Children's Literature. Research in Higher Education Journal*, 26, 1-13.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Narvaez, D., & Lapsley, D. K. (2009). *Personality, Identity, and Character: Explorations in Moral Psychology*. Cambridge University Press.
- Rahayu, S. (2018). *Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Pada Anak Melalui Media Permainan Edukatif. Jurnal Pendidikan Karakter*, 9 (2), 120-133.
- Rika Sa'diyah, Kurniawan, dkk., *Peningkatan Pemahaman PAK Bagi Aktivis Mahasiswa FAI UMJ*, 2020., <https://repository.umj.ac.id/6878/>
- Rika Sa'diyah, Anisah Meidiana, dkk., *Kampanye Sosial PAK Melalui Game Semai Bagi Warga Ranting 'Aisyiyah di Kelurahan Cireundeu Tangerang Selatan.*, 2021., <https://repository.umj.ac.id/6825/>
- Zico Junius, Rika Sa'diyah, Nanang Tyas, Yusuf Kurniadi, dkk., *Bunga Rampai Pendidikan Antikorupsi di Perguruan Tinggi*, Media Sains Indonesia, ADPAKI, Juni 2023