
Pemanfaatan Permainan Dakon Bervisi Sets Dalam Menanamkan Karakter Siswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh

Ela Suryani¹, Kartika Yuni Purwanti², Fiktina Vifri Ismiriyam³

^{1,2,3}Univesitas Ngudi Waluyo

E-mail: ela.suryani16@gmail.com¹, kartika.yuni92@gmail.com², fiktinavifriismiriyam@yahoo.co.id³

Article History:

Received: 25 Mei 2022

Revised: 31 Mei 2022

Accepted: 31 Mei 2022

Keywords: *Dakon With SETS Vision, Character Cultivation, Distance Learning*

Abstract: *The SETS vision dakon game is a form of traditional game combined with a learning process by linking science, environment, technology, and society. With the SETS vision dakon game, it is hoped that teachers will be able to instill character values during distance learning because this game can be done at home. The method used is community development through the following stages: 1) preparation; 2) introduction; 3) implementation; 4) monitoring; and 5) evaluation. The results of this PkM show that the character values that have been embedded in the sixth grade students of SDN Susukan are 1) honest as much as 90.9% in the very good category, 2) intelligent as much as 63.6% in the good category, 3) fair as much as 77, 2% in good category, 4) cooperation as much as 86.3% in very good category, 5) firm as much as 68.1% in good category, 6) imagination as much as 59% with good enough category, 7) ambitious as much as 100% with very good category, 8) brave as much as 81.8% with very good category, and 9) attention as much as 86.3% with very good category.*

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19 untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Sesuai surat edaran tersebut, SDN Susukan melaksanakan proses pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring melalui *zoom meeting* dan *whatssapp group*. Salah satu tantangan guru SDN Susukan 04 selama pembelajaran jarak jauh adalah penanaman pendidikan karakter yang sulit dilakukan karena pembelajaran daring yang sifatnya jarak jauh menyebabkan guru tidak dapat mengamati sikap atau perubahan sikap baru yang muncul pada diri siswa secara langsung. Tidak adanya interaksi antara guru dan siswa secara langsung menjadi faktor penentu keberhasilan penanaman karakter siswa (Santika, 2020; Hendarman, 2020; Santoso, 2020). Selain itu, penilaian afektif siswa juga tidak dapat terukur dengan jelas oleh guru SDN Susukan 04. Selama proses pembelajaran melalui *zoom meeting*, guru kesulitan memperoleh informasi nilai afektif siswa karena siswa hanya duduk diam mendengarkan materi yang disampaikan saja.

Guru perlu diberikan pemahaman teknik dan strategi untuk menanamkan nilai-nilai karakter siswa selama pembelajaran jarak jauh. Guru harus kreatif dalam menggali informasi dan karakteristik siswa dalam menentukan proses pembelajaran supaya penanaman karakter selama pembelajaran jarak jauh dapat terealisasi. Santika *et al* (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter bukan hanya menjadi tanggungjawab dari pendidikan moral atau budi pekerti dan pendidikan Pancasila melainkan menjadi tanggung jawab semua bidang studi termasuk kurikulum 2013 yang diterapkan di SD. Oleh karena itu ketika pelaksanaan kurikulum 2013, keseimbangan ranah pembelajaran antatar kognitif, afektif dan psikomotor menjadi output yang mutlak sebagai bagian pendidikan karakter bangsa.

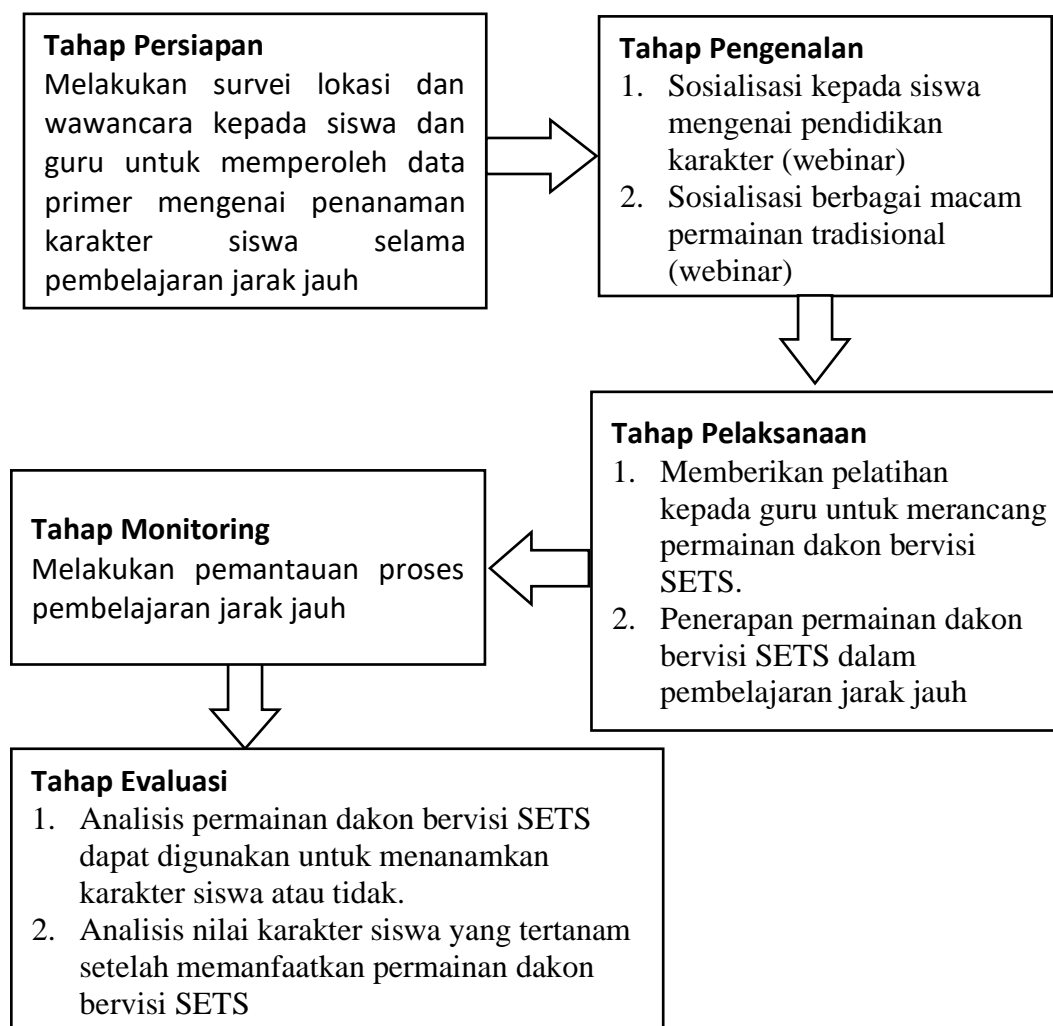
Berdasarkan kebutuhan guru mengenai teknik penanaman karakter selama pembelajaran jarak jauh, maka tim PkM memberikan strategi melalui pemanfaatan permainan. Apabila pembelajaran disisipkan dengan permainan maka siswa lebih tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran (Suryani & Purwanti, 2018; Heru, 2018; Suryani & Fauziah, 2019). Kondisi awal siswa SDN Susukan 04 menunjukkan bahwa siswa lebih suka bermain menggunakan *gadget* sebanyak 82% dibandingkan siswa yang suka bermain permainan tradisional hanya 18%. Selain itu, guru tidak memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam materi kurikulum 2013.

Oleh karena itu, memang perlu adanya permainan tradisional sebagai media penanaman karakter dan melestarikan kebudayaan. Pemanfaatan permainan dakon bervisi SETS dijadikan solusi sebagai media untuk menanamkan karakter siswa dan kebudayaan kabupaten Semarang. Permainan dakon bervisi SETS merupakan bentuk permainan tradisional yang mengaitkan antara sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Permainan ini hanya dimainkan oleh dua anak di rumah sehingga memungkinkan dilakukan selama masa pandemi covid-19 tanpa menimbulkan kerumunan karena pemainnya adalah siswa dan orangtuanya.

Permainan dakon efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Tyaningsih, 2020) dan mampu meningkatkan penguatan pendidikan karakter (Lacksana, 2020). Awalya (2017) juga menjelaskan bahwa karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan dakon adalah kemampuan bersosialisasi, kesabaran dan ketelitian, sportivitas, kemampuan analisa, kreativitas anak, dan pengembangan diri. Dengan demikian, melalui pemanfaatan permainan dakon bervisi SETS diharapkan guru mampu menanamkan karakter kepada siswa selama pembelajaran daring, siswa memahami berbagai macam permainan tradisional yang dapat dimainkan selain *game online* di *gadget*, adanya peran orangtua yang berpartisipasi mendampingi siswa bermain dakon sehingga orangtua juga memiliki peran dalam menanamkan karakter siswa selama belajar di rumah.

METODE

Sasaran program pengabdian kepada masyarakat adalah siswa SDN Susukan 04, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang. Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah *community development* dengan melakukan 5 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pengenalan, tahap pelaksanaan, tahap monitoring, dan tahap evaluasi. Langkah solusi yang dilakukan dalam PkM ini seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode PkM yang Digunakan

Kegiatan pendampingan program hidroponik dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Setiap tahap pendampingan ini dilakukan secara daring melalui platform zoom dan WAG serta memanfaatkan google form. Jadwal dan materi pendampingan dapat dilihat pada Tabel 1 .

Tabel 1. Jadwal dan Materi Pendampingan

Tahap	Waktu	Kegiatan
Tahap Awal (Persiapan dan pengenalan)	09/03/2021	Persiapan materi sosialisasi mengenai pendidikan karakter
	16/03/2021	Persiapan materi sosialisasi mengenai berbagai macam permainan tradisional
	06/04/2021	Sosialisasi melalui <i>knowledge sharing</i> tentang pendidikan karakter
	22/04/2021	Sosialisasi pengenalan berbagai macam permainan tradisional

Tahap inti (Pelaksanaan)	06/05/2021	Memberikan pelatihan kepada guru untuk merancang permainan dakon bervisi SETS
	25/05/2021	Pelatihan menyusun penilaian afektif selama pembelajaran jarak jauh
	2/06/2021- 12/06/2021	Praktik bermain dakon bervisi SETS dalam pembelajaran jarak jauh
	17/06/2021	Webinar pendidikan karakter dari permainan dakon bervisi SETS
Tahap Akhir (Monitorinng dan evaluasi)	21/06/2021- 15/07/2021	Melakukan pemantauan proses pembelajaran jarak jauh
	26/07/2021- 31/07/2021	Analisis permainan dakon bervisi SETS dapat digunakan untuk menanamkan karakter siswa atau tidak.
	12/08/2021- 21/08/2021	Analisis nilai karakter siswa yang tertanam setelah memanfaatkan permainan dakon bervisi SETS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan program hidroponik dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir.

Tahap Awal. Tahap ini terdiri atas kegiatan persiapan dan kegiatan pengenalan. Kondisi awal siswa SDN Susukan 04 menunjukkan siswa lebih suka bermain menggunakan *gadget* sebanyak 82% dan siswa yang suka bermain permainan tradisional hanya 18% dan penanaman karakter siswa selama PJJ tidak dapat dilakukan. Dengan memperhatikan kondisi seperti ini, maka tim pelaksana PkM mempersiapkan materi sosialisasi mengenai pendidikan karakter dan berbagai macam permainan tradisional. Tahap selanjutnya pengenalan yang terbagi menjadi dua yaitu memberikan sosialisasi melalui *knowledge sharing* tentang pendidikan karakter dan sosialisasi pengenalan berbagai macam permainan tradisional termasuk permainan dakon bervisi SETS.

Kegiatan sosialisasi melalui *knowledge sharing* tentang pendidikan karakter memberikan pemahaman kepada siswa dan guru mengenai pemahaman tentang pendidikan karakter, macam-macam karakter yang baik, cara menerapkan pendidikan karakter, penerapan nilai karakter siswa yang baik di sekolah dan di rumah selama PJJ, serta nilai karakter ketika bermain permainan tradisional. Siswa antusias mengikuti kegiatan ini namun awalnya belum memahami nilai karakter yang terdapat di permainan tradisional terutama permainan dakon. Selama ini siswa hanya bermain dakon saja tanpa menganalisis nilai-nilai karakter apa yang akan tertanam setelah bermain dakon tersebut.

Sedangkan kegiatan sosialisasi pengenalan berbagai macam permainan tradisional memberikan pemahaman kepada guru dan siswa mengenai berbagai macam permainan tradisional dan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya karena siswa masih lebih suka bermain *gadget* dibanding bermain permainan tradisional. Pada kegiatan ini, guru kelas mulai memiliki pemahaman mengenai permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam materi kurikulum 2013 dengan memanfaatkan permainan dakon bervisi SETS untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa.

Tahap Pelaksanaan. Kondisi awal guru tidak memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam materi kurikulum 2013, penanaman karakter siswa selama PJJ tidak dapat dilakukan dan penilaian afektif siswa tidak dapat terukur dengan jelas.

Tim pelaksana memberikan pelatihan merancang permainan dakon bervisi SETS dalam kurikulum 2013. Pada kegiatan ini, guru kelas mulai menyusun skenario pembelajaran menggunakan permainan dakon bervisi SETS yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kendala selama penyusunan skenario ini adalah kesulitan dalam mengintegrasikan SETS di dalam proses pembelajaran karena guru belum memahami pendekatan SETS itu seperti apa. Oleh karena itu, tim pelaksana memberikan pemahaman tentang pendekatan SETS terlebih dahulu sebelum guru mengintegrasikan dalam proses pembelajaran menggunakan permainan dakon.

Selain itu, tim pelaksana melaksanakan pelatihan menyusun penilaian afektif dengan luarannya adalah guru memiliki instrumen penilaian sikap ketika pembelajaran jarak jauh masih diterapkan di sekolah. Instrumen penilaian sikap yang dibuat dengan memperhatikan indikator nilai-nilai karakter yang muncul ketika siswa melaksanakan permainan tradisional terutama bermain dakon bervisi SETS yaitu nilai jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, berani, dan perhatian.

Setelah skenario pembelajaran permainan dakon bervisi SETS dan instrumen penilaian afektif telah jadi maka siswa diminta belajar sambil bermain dakon selama pembelajaran jarak jauh sesuai dengan instruksi guru yang dipandu melalui *whatsApp Group*. Siswa terlihat sangat antusias karena materi yang disajikan terintegrasi pada saat siswa bermain. Siswa merasa sedang tidak belajar karena materi pembelajaran sudah terintegrasi atau tidak terlihat ketika siswa sudah bermain dakon bervisi SETS.

Suryani (2021) menyatakan cara bermain dakon bervisi SETS sama halnya bermain dakon pada umumnya namun diintegrasikan dengan proses pembelajaran SETS. Pemain dakon bervisi SETS duduk berhadapan di depan papan dakon yang terdapat 5 atau 7 lubang kecil dan 2 lubang besar sebagai gudang SETS. Dalam permainan ini tidak harus menggunakan papan dakon melainkan membuat tempat bermain sendiri dengan memanfaatkan lantai (kotak keramik di lantai) atau membuat koatk di tanah dan menggunakan biji sawo/ kerang/ batu. Permainan dakon bervisi SETS diawali penentuan pemain yang akan main pertama dengan *jempuit*. Pemain pertama akan memilih satu deret lubang kecil sebagai miliknya dan mengambuk satu lubang kecil untuk memindahkan bijinya satu persatu ke lubang lainnya searah jarum jam hingga di genggam habis dan seluruhnya berpindah ke gudang SETS. Apabila pemain pertama berhenti memasukkan biji ke gudang SETS maka siswa membaca gulungan informasi yang tersedia di gudang SETS. Selanjutnya pemain kedua memainkan hal yang sama seperti pemain pertama. Permainan ini dimainkan secara terus menerus dengan putaran berturut-turut hingga satu pemain kehabisan semua biji di deret lubang kecilnya. Pemain diminta menghitung biji yang diperolehnya, pemain yang paling banyak mendapatkan biji maka dialah yang menjadi pemenang dalam permainan dakon bervisi SETS.

Tim pelaksana juga mengadakan webinar pendidikan karakter dari permainan dakon bervisi SETS untuk mengetahui pemahaman siswa terkait nilai-nilai karakter yang memungkinkan tumbuh setelah bermain dakon bervisi SETS. Siswa melakukan refleksi diri terkait nilai-nilai karakter yang tertanam pada dirinya selama belajar sambil bermain dakon bervisi SETS. Siswa menyatakan bahwa selama pembelajaran jarak jauh dengan bermain dakon bervisi SETS merasa nilai kejujurannya diuji karena pada saat bermain dakon harus mengikuti aturan yang berlaku, tidak curang, tidak berbohong sehingga dapat dipercaya oleh teman mainnya. Siswa dituntut harus mampu bekerjasama dengan berkomunikasi yang baik dan melakukan kegiatan bersama-sama dengan teman lawannya. Siswa juga harus tegas dan berani karena dituntut untuk tidak ragu-ragu dalam menentukan biji di papan dakon yang akan diambil

untuk memulai bermain sehingga percaya diri selama bermain dakon bervisi SETS. Siswa dilatih untuk memberanikan diri bersikap sportif, berbuat jujur dan belajar strategi biar tidak berhenti di lubang kosong, karena kalau berhenti di lubang kosong artinya mati. Selain itu, siswa juga memiliki sikap perhatian yaitu memperhatikan selama bermain dakon bervisi SETS berlangsung dan peduli dengan teman main apabila ada biji yang jatuh dari papan dakon untuk membantu memasukkannya.

Hasil akhir dari suatu permainan yang dilakukan siswa adalah menentukan siapa yang menang dan kalah. Pada proses ini, siswa juga dilatih untuk memiliki ambisi untuk menang, Ketika bermain dakon bervisi SETS, siswa harus memiliki keinginan kuat untuk menang namun dengan cara yang jujur. Oleh karena itu, pada saat webinar ini siswa masih memahami bahwa bermain dakon bervisi SETS hanya dapat menanamkan karakter jujur, kerjasama, tegas, berani, perhatian, dan berambisi. Siswa belum memahami ternyata terdapat nilai karakter cerdas dan berdaya imajinasi yang dapat muncul ketika siswa belajar sambil bermain dakon bervisi SETS.

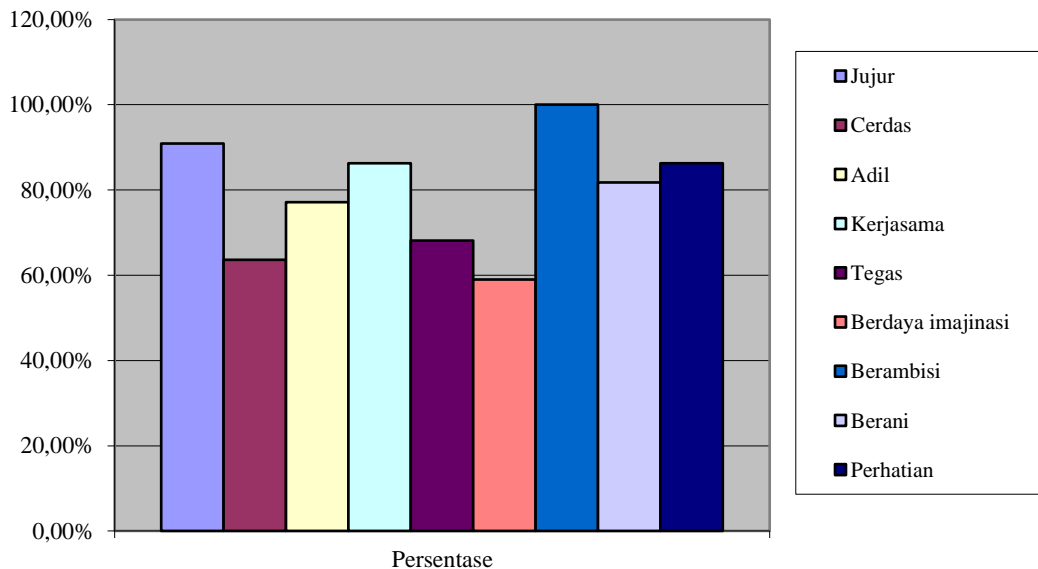
Tahap Monitoring dan Evaluasi. Pada tahap ini, tim pelaksana PkM melakukan pemantauan proses pembelajaran jarak jauh lalu menganalisis permainan dakon bervisi SETS dapat digunakan untuk menanamkan karakter siswa atau tidak dan melakukan analisis nilai karakter siswa yang tertanam setelah memanfaatkan permainan dakon bervisi SETS. Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilaksanakan dengan memanfaatkan WAG dan zoom meeting. Selama pelaksanaan PJJ dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain terlihat siswa sangat senang mempelajari semua materi yang terintegrasi di permainan dakon bervisi SETS. Meskipun terdapat beberapa kartu pertanyaan, namun siswa justru berambisi untuk berusaha menjawab dengan betul setiap kartu pertanyaan yang diterimanya supaya mendapatkan skor sehingga mampu memenangkan permainan dakon tersebut. Setelah dianalisis terbukti bahwa permainan dakon bervisi SETS dapat menanamkan karakter siswa yaitu sikap jujur, kerjasama, tegas, berani, perhatian, dan berambisi, cerdas, adil, dan berdaya imajinasi dengan tingkat keberhasilan yang dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 2

Data siswa terkait keberhasilan pemanfaatan permainan dakon bervisi SETS dalam menanamkan karakter siswa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi Nilai Karakter Siswa

No.	Nilai Karakter	Persentase	Kategori
1.	Jujur	90,9%	Sangat baik
2.	Cerdas	63,6%	Baik
3.	Adil	77,2%	Baik
4.	Kerjasama	86,3%	Sangat baik
5.	Tegas	68,1%	Baik
6.	Berdaya imajinasi	59%	Cukup baik
7.	Berambisi	100%	Sangat baik
8.	Berani	81,8%	Sangat baik
9.	Perhatian	86,3%	Sangat baik
Rata-rata			

Apabila direkapitulasi keberhasilan PkM sesuai Tabel 2 dapat dibuat grafik seperti Gambar 2.



Gambar 2. Keberhasilan Pemanfaatan Permainan Dakon Bervisi SETS dalam Menanamkan Karakter Siswa

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa karakter yang paling kuat dimiliki oleh siswa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) ketika memanfaatkan permainan dakon bervisi SETS adalah sikap ambisi dengan kategori sangat baik sedangkan karakter yang paling rendah dan perlu ditingkatkan adalah berdaya imajinasi dengan kategori cukup baik. Dengan demikian, pemanfaatan permainan dakon bervisi SETS terbukti dapat menanamkan karakter pada siswa selama pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai karakter yang telah tertanam pada siswa kelas VI SDN Susukan adalah 1) jujur sebanyak 90,9% dengan kategori sangat baik, 2) cerdas sebanyak 63,6% dengan kategori baik, 3) adil sebanyak 77,2% dengan kategori baik, 4) kerjasama sebanyak 86,3% dengan kategori sangat baik, 5) tegas sebanyak 68,1% dengan kategori baik, 6) berdaya imajinasi sebanyak 59% dengan kategori cukup baik, 7) berambisi sebanyak 100% dengan kategori sangat baik, 8) berani sebanyak 81,8% dengan kategori sangat baik, dan 9) perhatian sebanyak 86,3% dengan kategori sangat baik.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada LPPM Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan dana hibah internal pengabdian kepada masyarakat pada tahun 2021.

DAFTAR REFERENSI

- Awalya (2017). *Pengembangan Karakter Melalui Lingkungan Pendidikan*. <https://www.academia.edu> (diakses pada tanggal 5 Maret 2021)
- Hendarman. (2020). Penanaman Karakter dalam Masa Belajar dari Rumah, 1-12
- Heru, H. (2018). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*
- Lacksana, I. (2020). Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., & Sujana, I. G. (2019). Memperkuat Pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Inobali 2019*, 79, 981–990
- Santika, I. W., E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19
- Santoso, K., A. (2020). Pembelajaran Daring berbasis Karakter. www.mediaindonesia.com (diakses tanggal 5 Maret 2021)
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19 untuk mencegah penyebaran virus covid-19.
- Suryani, E. & Fauziah, S. (2019). Pengembangan Permainan Dart Aksara untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Calistung. *Jurnal Guru Kita*, 4(1), 59-65
- Suryani, E. & Purwanti, K., Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 148-156
- Suryani, E. (2021). Permainan Dakon Bervisi SETS dalam Menanamkan Karakter Siswa SD Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jawa Pos*. 15 Oktober 2021 : <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/opini/2021/10/15/permainan-dakon-bervisi-sets-dalam-menanamkan-karakter-siswa-sd-selama-pembelajaran-jarak-jauh/>.
- Tyaningsih, R. Y., Salsabila, N. H., Samijo, S., & Jatmiko, J. (2020). Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional anak (Dakon). *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 39-53