

## Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD melalui Metode Belajar Sambil Bermain

I Made Ari Winangun, Ayu Nanda Septiana

STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Singaraja, Indonesia  
[ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id](mailto:ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id)

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

*The implementation of this community service aims to provide education to students in the learning process after the Covid-19 pandemic, as a form of habituation to children's character, and increase interactivity in the learning process. This activity was carried out in the form of implementing learning at SD Negeri 2 Wanagiri, Sukasada District, Buleleng Regency on September 2, 2022 with a total of 22 people and elementary school students in Sangket Village, Sukasada District, Buleleng Regency on October 28, 2022 with 18 participants. The initial stage was given information about Character Education and Pancasila Student Profiles then carried out the implementation of learning. In the final stage, students are asked to convey the impression they feel in the implementation of learning. This community service activity is capable of: (i) providing education to strengthen character education for elementary school students using the learning while playing method; (ii) provide habituation of positive attitudes and behaviors that must be carried out by elementary school students both in the family, school and community environment; and (iii) realizing student interactivity in learning.*

**Keywords:** *character, learning while playing, elementary students*

### ABSTRAK

*Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran pasca pandemi Covid-19, sebagai salah satu bentuk upaya pembiasaan karakter anak, dan meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk implementasi pembelajaran di SD Negeri 2 Wanagiri Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada tanggal 2 September 2022 dengan jumlah 22 orang dan siswa SD di Desa Sangket Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada tanggal 28 Oktober 2022 dengan jumlah peserta 18 orang. Tahap awal diberikan informasi tentang Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila kemudian dilaksanakan implementasi pembelajaran. Pada tahap akhir, siswa diminta untuk menyampaikan kesan yang dirasakannya dalam implementasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini,*

*mampu: (i) memberikan edukasi penguatan pendidikan karakter pada siswa SD dengan metode belajar sambil bermain; (ii) memberikan pembiasaan sikap dan perilaku positif yang harus dilakukan siswa SD baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; dan (iii) mewujudkan interaktivitas siswa dalam pembelajaran.*

**Kata Kunci:** karakter, belajar sambil bermain, siswa SD

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang dilaksanakan untuk mengembangkan sumber daya dan potensi pada diri manusia. Pendidikan yakni pada jenjang pendidikan dasar mengalami berbagai problematika khususnya selama pandemi Covid-19. Problematika tersebut, yaitu: ketidaksiapan pihak sekolah dalam melaksanakan pendampingan dalam pembelajaran online, kurangnya penguasaan teknologi, serta kurangnya pemahaman dan pelayanan bimbingan anak berkebutuhan khusus (Minsih et al., 2021). Problematika lainnya yaitu: (i) dihadapi oleh guru berupa kesulitan pembimbingan, pengawasan pembelajaran, penanaman pendidikan karakter, dan penilaian secara objektif; (ii) dihadapi oleh siswa berupa minimnya dukungan orang tua, kemandirian belajar, fasilitas belajar, dan media belajar; serta (iii) dihadapi oleh orang tua berupa keterbatasan waktu, ekonomi, wawasan, dan pola asuh terhadap peserta didik. (Sutisna & Indraswati, 2020)

Berdasarkan problematika tersebut, pendidikan karakter memiliki urgensi yang tinggi sebab karakter merupakan penentu penilaian diri pada anak yang secara natural akan berpengaruh pada capaian belajarnya baik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Karakter ini juga sebagai ciri khas penentu kualitas diri anak (Julaeha, 2019). Oleh karena itu, pendidikan karakter harus dibangun sejak usia dini yakni pada jenjang sekolah dasar. Salah satu upaya penguatan pendidikan karakter yang dapat dilakukan adalah implementasi pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain.

Belajar dan bermain merupakan kegiatan yang sewajarnya dapat dirasakan oleh anak untuk meningkatkan perkembangan diri anak. Kegiatan belajar sambil bermain bertujuan untuk membantu anak dalam mencapai tujuan yaitu terpenuhinya kebutuhan belajar dan bermainnya (Ritonga & Dilena, 2022). Belajar sambil bermain juga sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar (Panjaitan & Suriadi, 2023), minat baca (Solikhah et al., 2022), minat dan semangat belajar (Ilma & Nurhidayati, 2022), dan prestasi belajar (Roti, 2020; Runa, 2020).

Berdasarkan keunggulan dan manfaat penerapan metode belajar sambil bermain tersebut mendasari dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang “Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD melalui Metode Belajar Sambil Bermain”. Tujuannya adalah memberikan edukasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran pasca pandemi Covid-19, meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, dan sebagai salah satu bentuk upaya pembiasaan karakter anak.

## 2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk implementasi pembelajaran tentang penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan belajar sambil bermain siswa di SD Negeri 2 Wanagiri Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada tanggal 2 September 2022 dengan jumlah 22 orang dan siswa SD di Desa Sangket Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng pada tanggal 28 Oktober 2022 dengan jumlah peserta 18 orang. Tahap awal diberikan informasi tentang Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila kemudian dilaksanakan implementasi pembelajaran. Pada tahap akhir, siswa diminta untuk menyampaikan kesan yang dirasakannya dalam implementasi pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Implementasi di SD Negeri 2 Wanagiri Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan program desa binaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja di Catur Desa salah satunya Desa Wanagiri melibatkan beberapa sekolah pada jenjang PAUD dan SD serta masyarakat desa. Terkait ruang lingkup program desa binaan ini, salah satunya dilaksanakan di SD Negeri 2 Wanagiri yakni pada siswa kelas VI.

Pengabdian terhadap siswa kelas VI di SD Negeri 2 Wanagiri yang berjumlah 22 orang dilakukan dalam bentuk implementasi pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas (botol air mineral) dan metode belajar sambil bermain untuk membangun karakter siswa dengan alokasi waktu 2JP (2x35 menit). Implementasi pembelajaran ini diawali dengan pembukaan dengan Penganjali dan perkenalan, kemudian pemberian informasi awal tentang pendidikan karakter, karakter sesuai nilai-nilai Pancasila, profil pelajar Pancasila, dan konsep belajar sambil bermain.

Pendidikan karakter merupakan amanat yang terdapat dalam Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945 (Dwiputri & Anggraeni, 2021). Pendidikan karakter dapat dilaksanakan pada pendidikan formal dan informal (Khaerunisa et al., 2020). Oleh karena itu, pendidikan karakter sangat penting dibangun sejak dini baik pada jenjang anak usia dini, pendidikan dasar, maupun pendidikan menengah. Didasarkan atas kata penyusunnya, pendidikan merupakan sarana atau upaya sistematis untuk mengembangkan sumber daya atau potensi diri pada manusia (Adi La, 2022; Fitri, 2021; Winangun, 2020) selanjutnya, karakter merupakan karakteristik pribadi yang memiliki kualitas sosial yang mengagumkan dan sering dinilai secara moral (McGrath & Walker, 2016). Pembentukan karakter pada anak khususnya sekolah dasar dilakukan dengan beberapa langkah, diantaranya: (i) menentukan karakter; (ii) penanaman karakter; dan (iii) pembiasaan perilaku karakter (Dwiputri & Anggraeni, 2021). Apabila dikaitkan dengan kearifan lokal khususnya Tri Kaya Parisudha, terdapat enam dimensi karakter yang perlu dikembangkan, yaitu: *religious, respect, responsibility, honesty, wisdom and knowledge*, dan *humanity* (Winangun & Adnyana, 2023). Inti dari pendidikan karakter adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, gotong royong, bermoral, patriotik, dan berkembang dinamis yang sesuai dengan nilai-nilai pada Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945 (Julaeha, 2019).

Nilai-nilai Pancasila sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, meliputi: nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab. Pada implementasi kurikulum merdeka, nilai-nilai ini terkonsentrasi pada Profil Pelajar Pancasila yang terdiri atas enam dimensi, yaitu: beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif (Halidjah & Hartoyo, 2022; Irawati et al., 2022; Rachmawati et al., 2022).

Konsep pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain memberikan peluang peserta didik untuk mengenali perserikatan atau dunianya, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mampu mewujudkan interaktifitas belajar (Haryati, 2019). Jenis-jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan dalam membangun karakter, diantaranya om pampang, megoak-goakan, gobak sodor, congklak, lompat tali, meong-meongan, metembing, ular naga, dan sebagainya.



**Gambar 1. Implementasi Pembelajaran di SD Negeri 2 Wanagiri**

Setelah memberikan informasi ringkas tentang pendidikan karakter, karakter sesuai nilai-nilai Pancasila, profil pelajar Pancasila, dan konsep belajar sambil bermain, siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, mengambil undian nama kelompok pada botol mineral bekas, melakukan permainan (dalam bentuk kuis, bermain peran, dan simulasi), serta mengungkapkan nilai-nilai karakter dan Pancasila yang tercermin pada konteks dan konten permainan yang dilakukan. Pada tahap akhir implementasi, siswa yang berpartisipasi aktif diberikan *reward* berupa makanan kecil/snack kemudian implementasi pembelajaran diakhiri dengan Paramasantih.

Pada proses implementasi kegiatan pengabdian ini, seluruh siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tidak canggung untuk mengungkapkan berbagai pendapat tentang implementasi nilai-nilai karakter dalam kesehariannya. Terlebih lagi, proses pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain mampu menampilkan sikap dan perilaku siswa yang spontan dan natural. Saat terdapat kecenderungan sikap dan perilaku yang negatif langsung dapat dibimbing dan diingatkan.

#### **b. Implementasi di Desa Sangket Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait penguatan pendidikan karakter juga dilaksanakan di Desa Sangket Kecamatan Buleleng pada tanggal 28 Oktober 2022 dengan jumlah peserta 18 orang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan informasi dan pemahaman tentang karakter dan Profil Pelajar Pancasila (PPP) pada siswa SD dengan metode belajar sambil bermain. Point penting kedua materi ini, yaitu karakter merupakan karakteristik pribadi yang memiliki kualitas sosial yang mengagumkan dan sering dinilai secara moral (McGrath & Walker, 2016) dan Profil Pelajar Pancasila merupakan sejumlah karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila (Dewi & Putri, 2022; Nurfauziah et al., 2022; Susilawati & Sarifuddin, 2021).

Setelah diberikan informasi terkait dengan karakter dan Profil Pelajar Pancasila, selanjutnya siswa diajak untuk mengenal kebiasaan baik dan buruk, mensimulasikan tepuk Profil Pelajar Pancasila (PPP) sesuai video pada link <https://www.youtube.com/watch?v=3i0OqRT3Iwk>, *ice breaking*, membentuk kelompok, dan berkolaborasi dalam melakukan permainan tradisional yakni permainan ular naga. Pada akhir kegiatan ini, siswa diminta untuk mencermati video dan menyampaikan kesan setelah mencermati video yang ditayangkan.



**Gambar 2. Implementasi Pembelajaran di Desa Sangket**

Banyak siswa yang ingin menyampaikan kesannya selama proses pembelajaran. Ini menandakan antusias siswa sangat tinggi dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan seluruh siswa sangat interaktif selama proses pembelajaran. Makna yang disampaikan terkait video yang disajikan juga sangat tepat dan siswa mampu mengambil pesan moral yang positif dan menginspirasi.

#### **4. SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mampu: (i) memberikan edukasi penguatan pendidikan karakter pada siswa SD dengan metode belajar sambil bermain; (ii) memberikan pembiasaan sikap dan perilaku positif yang harus dilakukan siswa SD baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perilaku positif inilah akan memandu pengembangan karakter siswa yang berorientasi pada PPP (Profil Pelajar Pancasila); dan (iii) mewujudkan interaktivitas siswa dalam pembelajaran.

#### **5. SARAN**

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, adapun beberapa saran dapat diajukan, yaitu: (i) metode belajar sambil bermain sangat diperlukan untuk menunjang peningkatan pendidikan karakter siswa SD; (ii) pembiasaan karakter sangat diperlukan untuk siswa SD dan berorientasi dengan Profil Pelajar Pancasila; serta (iii) penyajian media audio visual dipandang perlu untuk membangun interaktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa sesuai salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang terlibat. Pihak tersebut, yaitu:

- a. Bapak Koordinator Wilayah Kecamatan Sukasada yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis sebagai narasumber sekaligus memfasilitasi pelaksanaan kegiatan.
- b. Bapak Kepala SD Negeri 2 Wanagiri yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis sebagai narasumber.
- c. Bapak Nyoman Thomas Dritawan selaku Kepala Lingkungan Sangket, Desa Sangket, Kecamatan Sukasada yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis sebagai narasumber sekaligus memfasilitasi pelaksanaan kegiatan.
- d. Saudara/i Komang Wistari selaku Koordinator Desa Sangket pada KKN Mahasiswa STAHN Mpu Kuturan Singaraja Tahun 2022 yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis sebagai narasumber.
- e. Bapak/Ibu dosen sejawat yang telah memberikan masukan dalam pembuatan artikel pengabdian pada masyarakat.
- f. Pegawai staf pada Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (P3M) dan semua pihak yang ikut berperan yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah memfasilitasi administratif kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi La. (2022). Pendidikan Keluarga dalam Perpektif Islam. *Jurnal Pendidikan Ar-Rashid*, 7(1), 1–9.
- Dewi, N. K. N. S., & Putri, N. K. H. R. (2022). Pembelajaran Bahasa sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. *Seminar Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya (Pedalitra II)*, *Pedalitra II*, 130–134.
- Dwiputri, F. A., & Anggraeni, D. (2021). Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1267–1273.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Berbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 2(1), 187–194.
- Ilma, M., & Nurhidayati, R. A. (2022). Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45–53.
- 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>
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157–182. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Khaerunisa, S. J. M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Anak Sekolah Dasar. *Action Research Literate*, 4(1), 1–13.
- McGrath, R. E., & Walker, D. I. (2016). Factor structure of character strengths in youth: Consistency across ages and measures. *Journal of Moral Education*, 45(4), 400–418. <https://doi.org/10.1080/03057240.2016.1213709>
- Minsih, M., Nandang, J. S., & Kurniawan, W. (2021). Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.876>
- Nurfauziah, A., Ayu, L. T., Suciana, H., & Gulo, R. S. (2022). Contextual Learning Innovation in Order to Realize the Profile of Pancasila Students. *Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 115–122.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(1), 126–130. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.888>
- Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, (2017).
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625.
- Ritonga, F. U., & Dilena, H. (2022). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 30–35. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.487>
- Roti, D. M. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Pelaksanaan Metode Karya Wisata dengan Bermain Sambil Belajar dan Metode Bercerita Siswa Kelas I Semester II Sekolah Dasar Negeri 1 Batubulan Tahun Pelajaran 2018/2019. *April*, 263–272.
- Runa, I. M. (2020). Penggunaan Metode Karya Wisata Dalam Pembelajaran Bermain Sambil Belajar Dan Metode Bercerita Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Tematik – Pkn. *Jurnal Pendidikan*, 07(1), 83–94.
- Solikhah, A. M., Nursanti, A. D., & Qodim, E. N. F. (2022). Modifikasi E-Book Sebagai Sarana

- Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022)*, 6(1), 731–736.
- Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalization of Pancasila Values in Learning through Implementation of Pancasila Student Profile with “ Merdeka Mengajar ” Platform. *Jurnal TEKNODIK*, 25(2), 155–168.
- Sutisna, D., & Indraswati, D. (2020). Kecakapan Manajemen Kelas Guru Sebagai Upaya Penyelesaian Problematika Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 204–220.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Winangun, I. M. A. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Maha Widya Duta*, 4(2), 114–122.
- Winangun, I. M. A., & Adnyana, P. B. (2023). Pengembangan Instrumen Karakter Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA SD. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 7(1), 18–28.