



Kebijakan Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Permainan Digital Ludo Untuk Anak Usia Dini Di Era 5.0

Dea Silviani✉

PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: deasilviani@upi.edu

Received: 2022-07-17; Accepted: 2022-08-28 ; Published: 2022-08-30

Abstrak

Artikel ini dilakukan untuk memahami muatan nilai karakter yang berada pada permainan digital salah satu contohnya adalah ludo. Subjek penelitian ini adalah anak didik dan pendidik di Kober Nurfaridah. Teknik perhimpunan data yang digunakan melalui metode observasi dan wawancara yang nantinya ditungkan dalam bentuk metode penelitian kuantitatif. Teknik analisis menggunakan model interaktif yang diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik. Hasil penelitian menyimpulkan proses pendidikan karakter yang ditekankan pada permainan digital dapat dilihat dari permainan ludo. Permainan tersebut memanfaatkan kecanggihan digital di era 5.0 yang dapat menstimulus kecerdasan kognitif, bahasa, motorik halus, dan membentuk karakter anak dalam menerapkan kejujuran, kesabaran, percaya diri, tanggung jawab, dan komitmen sebagai suatu gambaran harapan atau tujuan anak usia dini.

Kata Kunci: permainan digitasl, inovasi, karakter, era 5.0

Abstract

This research was conducted to determine the character values contained in digital games, one example is Ludo. The subjects of this study were students and educators at Kober Nurfaridah. Data collection techniques using observation and interviews which will later be used in the form of quantitative research methods. The analysis technique uses an interactive model that is applied by educators to students. The results of the study conclude that the process of character education which is emphasized in digital games can be chosen from the ludo game. The game utilizes digital sophistication in the 5.0 era which can stimulate cognitive intelligence, language, fine motor skills, and shape children's character in applying honesty, patience, confidence, responsibility, and commitment as a picture of the expectations or goals of children at an early age.

Keywords: digital game, character value, era 5.0

LATAR BELAKANG MASALAH

Masalah yang terjadi di Indonesia lebih dari 2 tahun lamanya yakni pandemi covid-19 yang membuat lembaga pendidikan terbatas oleh ruang dan waktu (Syah 2020). Namun dengan adanya permasalahan tersebut membuat teknologi digital berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Proses pembelajaran dilakukan secara virtual yang menjadi esensi dari perkembangan karakter anak usia dini khususnya tertinggal jauh jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (Mayasari, Supriani, and Arifudin 2021). Permasalahan dibuktikan dengan perubahan nilai sosial, ekonomi, dan kultural yang membuat beberapa kasus seperti kriminalitas terus merajalela dilingkungan anak yang membuat masa depan bangsa Indonesia semakin dipertaruhkan (Meliani, Ahmad, and Suhartini 2022). Perilaku anak usia dini yang tidak memiliki rasa simpati dan hormat menjadi salah satu permasalahan yang ditimbulkan dari ke gagalan pendidikan karakter di era 5.0 (Ulfah, Supriani, and Arifudin 2022).

Karakter suatu bangsa adalah dasar dari beberapa aspek penting untuk membentuk kualitas karakter sumber daya manusia dengan tujuan memberikan kemajuan pada Bangsa dan Negara (Hamim et al. 2021). Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dimulai dari anak usia dini karena disanalah anak mengalami puncak masa golden agenyanya di usia 0-3 tahun dan sisanya mengalami perkembangan tidak cukup pesat sampai batas waktu yang tidak ditentukan. Pembentukan karakter adalah stimulus yang dilakukan untuk perkembangan individu yang cukup kompleks melibatkan aspek knowledge, feeling, dan acting (Fahroji 2020).

Nilai-nilai pendidikan karakter akan diimplementasikan melalui interaksi internal keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat (Meliani et al. 2021). Menanamkan karakter berproses sejak dini yang merupakan usaha menumbuhkan, mengembangkan, serta mendewasakan kepribadian anak untuk menjadi individu yang memiliki kepribadian bijaksana dan tanggung jawab dalam melakukan tindakan dimasa yang akan datang baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Integrasi nilai karakter menepati dimensi penting yang digambarkan melalui tindakan dalam suatu permasalahan yang dihadapi. Hal tersebut terintegrasi dalam proses interaksi anak dengan teman sebayanya. Anak dan orang tua tetap menjaga komunikasi yang akan menghasilkan suatu sistem kerjasama dalam segala hal yang berorientasi kepada kebermaknaan, sehingga anak akan terbentuk karakter individunya yang baik serta berakhlak mulia (Supriani et al. 2022).

Kota Tasikmalaya termasuk wilayah yang sudah berkembang pesat akan kemajuan teknologinya akibat adanya pandemi covid-19. Berawal dari permasalahan pandemi yang berhasil membuat masyarakat di hantarkan pada era distrupsi dimana segala sesuatunya mengalami perbahan menggunakan teknologi dan digital. Hal tersebut membuat anak usia dini di era 5.0 ikut terpengaruhi dengan kecanduan gadget. Segala sesuatu yang berlebihan dinilai tidak baik pada umumnya namun yang menjadi tugas pendidik bagaimana cara memfasilitasi anak melakukan kegiatan belajar sambil bermainnya sesuai dengan perkembangan zaman. Termasuk salah satu permainan digital yang dikenal sebagai ludo ini yang menawarkan alternative solusi dari persalahan terhambatnya proses pendidikan di kalangan anak usia dini. Permainan ludo ini aturan mainnya sama dengan monopoli ataupun ular tangga hanya saja peraturan permainannya lebih sederhana sehingga cocok diterapkan pada anak usia 3 sampai 6 tahun (Meliani and Zaqiah 2022).

Seperti halnya dengan permainan ular tangga dan monopoli permainan ludo ini bisa menstimulus perkembangan anak usia dini khusus dibidang kognitif dan melalui permainan ini

juga inovasi pendidikan karakter dilakukan. Tanpa disadari banyak nilai karakter yang diajarkan pada saat permainan digital ini dimainkan yakni mengajarkan anak untuk toleransi, menghormati satu sama lain, mandiri, jujur, sportif, serta tanggung jawab (Ayuni et al. 2020). Maka dari itu penulis akan melihat bagaimana implementasi inovasi perkembangan karakter pada anak usia dini di Kober Nurfaridah di era 5.0 melalui permainan digital ludo.

METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berarti menyajikan temuan dengan deskripsi atau kalimat yang singkat jelas dan padat dalam mengupas tuntas permasalahan yang dibahas tentunya dengan memperhatikan untuk 5W+1H. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dimana dalam prosesnya melakukan pertanyaan terbuka untuk mendapatkan informasi, observasi melihat situasi dan kondisi di kober nurfaridah, analisis dokumen sebagai pelengkap data hasil wawancara (Sugiyono 2015). Step tersebut untuk mengetahui beberapa sudut pandang mengenai permasalahan yang terjadi seiring perkembangan zaman serta inovasi yang ditawarkan sebagai solusi. Validitas hasil penelitian mengarah pada informasi yang dilakukan menggunakan metode trigulasi data dan metode yakni reduksi data, sajian data, dan simpulan penulis (Arikunto 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter

Character consist of operative values, values in action. Character conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling and moral behavior. Good character consists of knowing the good, desiring the good and doing the good-habits of the mind, habits of the heart and habits of action (A.M. Мамонтов 2019). Pernyataan tersebut menjelaskan karakter terdiri dari beberapa nilai yang bersifat tindakan. Yang bisa dipahami karakter memiliki tiga komponen yang berkesinambungan satu sama lain yakni pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral (Sudrajat, Wulandari, and Wijayanti 2015). Karakter yang termasuk ke kategori baik adalah karakter yang memiliki keseimbangan antara pengetahuan, tindakan dan rutinitas.

Karakter merupakan serangkaian perilaku, motivasi, dan keterampilan sebagai usaha terbaik. Pendidikan karakter berarti usaha sadar yang dilakukan untuk membantu, memahami, bersimpati dengan keterampilan etika kepada orang lain. Tujuan pendidikan karakter yaitu mengajarkan nilai kebudayaan agar diterima luar sebagai landasar berperilaku baik dan tanggung jawab. Pembelajaran karakter diarahkan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan berperilaku seperti yang diungkapkan (Andriani and Wakhudin 2020) mengenai aspek pembelajaran yang perlu tercapai yakni; *a) knowledge, which is a body of fact and priciples; b) skill. Which is acquiring an ability through experience or training; c) sikap, argumen, perasaan, mental seseorang yang diimplementasikan melalui tindakan.*

Pengembangan karakterter dilakukan melalui tahap pengetahuan, perbuatan, dan kebiasaan yang berarti karakter tidak cukup sampai pengetahuan namun perlu dilakukan sampai akhirnya menjadi suatu kebiasaan yang baik. Pendidikan karakter merupakan proses membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, dan mendewasakan pribadian anak menjadi seseorang yang bijaksana serta tanggung jawab dengan pembiasaan mensinkronkan hati, pikiran, serta tindakan yang hasilnya akan terlihat dari proses implementasi dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pendidikan memiliki nilai yang kompresif meliputi inskulkasi, fasilitasi, dan pembinaan keterampilan. Pendekatan inkulkasi mengusahakan anak didik mengenal dan

menerima nilai sebagai hasil dari usaha yang selama ini dilakukan dalam mengenal, menilai, menentukan, dan konsisten terhadap pilihan. Nilai merupakan kunci dari sikap dan perilaku seseorang.

Strategi Implementasi Pendidikan Karakter

Ketika berbicara mengenai strategi apa yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter agar mencakup perkembangan sosialisasi, regulasi, kerjasama, monitoring, dan evaluasi. Hal-hal tersebut harus adanya kolerasi antara inovasi dan prinsip komprehensif tugas pokok dan fungsi dari kementerian pendidikan nasional dan kebudayaan yang meliputi beberapa hal diantaranya: (1) Sekretariat Jenderal Kemendikbud, (2) Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, (3) Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, (4) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, (5) Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal, (6) Badan Penelitian dan Pengembangan (Aslamiyah., Sari., and Riani. 2013). Strategi pengembangan karakter ini dilaksanakan secara terpadu oleh kementerian pendidikan nasional yaitu terdiri dari:

1. Sosialisasi

Sosialisasi memiliki tujuan membangun kesadaran antar individu tentang pentingnya pendidikan karakter di lembaga pendidikan khususnya hal tersebut juga perlu disampaikan kepada orang tua agar terjadi suatu kolaborasi yang baik antara pendidik dan orang tua dalam memberikan pendidikan karakter secara maksimal pada anak usia dini.

2. Pengembangan regulasi

Regulasi perlu dikembangkan juga agar layak digunakan seiring perkembangan zaman. Hal tersebut penting karena regulasi disini sebagai landasan hukum untuk inovasi pendidikan karakter yang akan dilaksanakan di pendidikan anak usia dini. regulasi meliputi penepatan status pendidikan karakter yang disesuaikan dengan fungsi serta peran anak usia dini dan juga pendidik dalam implementasi inovasi pendidikan karakter. Regulasi yang perlu ditanamkan adalah kesinkronan antara kebijakan nasional dengan peraturan daerah agar tidak terjadi dualisme yang mengancam perubahan ke arah negatif.

3. Pengembangan kapasitas

Kapasitas juga perlu dilakukan pengembangan karena dalam meningkatkan peran dan juga fungsi individu dalam melakukan penelitian dalam pengembangan karakter di lembaga pendidikan perlu ada strategi yang dilakukan dalam usaha pengembangan kapasitas salah satunya dengan mengikuti workshop, seminar, peneliatian, konsultasi, dan sebagainya untuk mendapatkan inspirasi berupa inovasi dalam mengembangkan kapasitas pendidikan dan peserta didik.

4. Implementasi dan kerjasama

Di era 5.0 kini semangat berkolaborasi terus berkoar-koar tiada henti dalam proses implementasi maka dari itu untuk mendapatkan inovasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman kita perlu banyak membangun kerja sama dengan orang yang memiliki kolerasi dengan visi yang sama namun misi yang berbeda agar proses dinamika inovasi pendidikan karakter ini terus berkelanjutan.

5. Monitoring dan evaluasi

Strategi monitoring dan evaluasi ini adalah sebagai kontrol atau batasan dalam mengendalikan implementasi inovasi pendidikan karakter. Mengenai keberlanjutan inovasi yang dinilai

positif atau perlu adanya inovasi baru yang kembali disesuaikan dengan karakter anak dan perkembangan zaman. Atau bisa jadi sebagai dasar dimana kita harus maju, bertahan, atau bahkan mundur dalam proses inovasi yang sedang diimplementasikan.

Tolak ukur keberhasilan inovasi pendidikan karakter dengan adanya kesadaran baik secara kuantitatif ataupun kualitatif dalam menerapkan pentingnya pendidikan karakter pada anak usia dini. meningkatnya tanggung jawab serta berkurangnya perilaku yang menyimpang pula merupakan salah satu bukti keberhasilan dari inovasi pendidikan karakter yang diimplementasikan.

Permainan Digital

Untuk menerapkan pendidikan karakter pada anak usia dini tentunya perlu dikemas dalam permainan karena dunia anak adalah dunia bermain yang tentunya perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman di era 5.0 dengan mengenalkan sistem digitalisasi dalam stimulasi enam aspek perkembangan disertai dengan perkembangan karakter yang perlu diterapkan sejak dini (Ulfah, Supriani, and Arifudin 2022). Permainan digital ludo adalah permainan tradisional yang direvitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman di era distrupsi yakni perubahan teknologi digital secara besar-besaran. Permainan tersebut cenderung dapat menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini melalui warna dan jumlah dadu yang perlu dihitung (Maryati 2020). Selain itu permainan tersebut akan membantu menstimulus perkembangan bahasa anak tentunya permainan ini harus dimainkan lebih dari satu orang pemain sebagai lawan yang tentunya perlu adanya komunikasi satu sama lain untuk menentukan strategi tertentu. Permainan ini juga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak dengan mensikronkan apa yang anak pikirkan dan gerakan tangan dilayar gadget. Yang paling penting dan berhubungan erat dengan inovasi pendidikan karakter adalah stimulasi dalam perkembangan sosial emosional serta moral anak dengan contoh kegiatan menunggu, jujur, sportif, berani mengambil resiko, serta mandiri.

Setiap permainan pasti memiliki tujuan tersendiri dalam mencapai keberhasilannya baik secara intelektual maupun emosional. Ada beberapa nilai moral yang perlu disimpulkan dari inovasi pendidikan moral melalui permainan digital tersebut adalah:

- a) Permainan ludo mengajarkan untuk disiplin karena permainan secara tidak langsung menuntut berinteraksi terarah dengan lawan main.
- b) Pemain perlu bersikap sportif untuk mencapai titik akhir permainan, kalah dan menang harus diterima dengan keikhlasan.
- c) Permainan tidak dikenankan berhenti setengah jalan yang artinya mengajarkan kita untuk tidak mudah putus asa.
- d) Masing-masing anak akan muncul ide kreatif untuk mengatur strategi permainan agar memenangkan permainan tersebut dengan kejujuran.

KESIMPULAN

Pada dasarnya pendidikan karakter adalah perilaku sadar yang dilakukan seseorang yang harus diterapkan kepada manusia sedini mungkin yang akan banyak berpengaruh pada cara seseorang mengambil suatu tindakan baik melalui pikiran, ucapan, maupun perlakuan di masa yang akan datang. Dalam mengembangkan karakter anak dalam proses pendidikan perlu dilakukan inovasi secara berkala karena sebagai seorang pendidik berkewajiban untuk memfasilitasi anak didik sesuai dengan perkembangan zamannya. Dalam proses inovasi pendidikan karakter melalui permainan digital ludo di era 5.0 tetap ditamkan nilai-nilai tradisi

dan stimulus 6 aspek perkembangan sesuai STPPA. Artikel tersebut membahas solusi permasalahan pendidikan karakter di era 5.0 akibat berlangsungnya pandemi lebih dari 2 tahun lamanya. Melalui ketertarikan digital pada anak usia dini untuk memfasilitasi proses belajar dengan cara bermainnya permainan ludo ini berhasil diterapkan sebagai stimulus pengembangan karakter anak usia dini tentunya dengan adanya pengawasan dari orang dewasa agar tetap diarahkan sesuai kebutuhan anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel ini merupakan publikasi hasil penelitian dengan skema penelitian hasil observasi dan wawancara yang dikemas dalam metode kualitatif metode . Terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Kebijakan dan Inovasi Pendidikan yang telah membimbing dalam proses pembuatan artikel ini. Sekali lagi saya ucapkan kepada Bapak Profesor. Dr. Cece Rakhmat, M.Pd dan Ibu Purwati, M.Pd. terima kasih.

REFERENSI

- Andriani, Ana, and Wakhudin Wakhudin. 2020. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewas Banyumas." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2): 51–63.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslamiyah., Suaibatul., Yamada. Sari., and Rosfa. Riani. 2013. "Konsep Inovasi Kurikulum Dalam Pembelajaran." *Inovasi Kurikulum*: 136.
- Ayuni, Despa, Tria Marini, Mohammad Fauziddin, and Yolanda Pahrul. 2020. "Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 414.
- Fahroji, Oji. 2020. "Implementasi Pendidikan Karakter." *Qathrunâ* 7(1): 61.
- Hamim, Ahmad Husni, Ani Rindiani, Aan Hasanah, and Bambang Samsul Arifin. 2021. "CORE ETHICAL VALUES PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM." *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal* 6(1): 97–105.
- Maryati, Sri. 2020. "Inovasi Kurikulum Berdasarkan Komponen Kurikulum Strategi Dan Evaluasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 5(2): 51–66.
- Mayasari, Annisa, Yuli Supriani, and Opan Arifudin. 2021. "Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran Di SMK." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4(5).
- Meliani, Fitri et al. 2021. "Manajemen Digitalisasi Kurikulum Di SMP Islam Cendekia Cianjur Kata Kunci." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4(7): 653–63.
- Meliani, Fitri, Nurwadjah Ahmad, and Andewi Suhartini. 2022. "THEOLOGY OF PANDEMIC: UNRAVELING THE MEANING BEHIND THE DISASTER FROM AN ISLAMIC PERSPECTIVE." *Al-Mada: Jurnal Agama Sosisal dan Budaya* 5(1): 17.
- Meliani, Fitri, and Qiqi Yuliaty Zaqiah. 2022. "THE PROCESS OF TECHNOLOGICAL INNOVATION IN ISLAMIC UNIVERSITIES: E-CAMPUS APPLICATION AT ISLAMIC INSTITUTE OF BUNGA BANGSA CIREBON." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 5(3): 16.

- Sudrajat, Bantul, Taat Wulandari, and Agustina Tri Wijayanti. 2015. 2 JIPSINDO *MUATAN NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PAUD AMONG SIWI*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriani, Y et al. 2022. "The Process of Curriculum Innovation: Dimensions, Models, Stages, and Affecting Factors." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 5(2): 485–500.
- Syah, Rizqon H. 2020. "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran." *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 7(5).
- Ulfah, Yuli Supriani, and Opan Arifudin. 2022. "Kepemimpinan Pendidikan Di Era Revolusi Industri." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(1): 153.
- A.M. Мамонтов, Е.О. Роговской. 2019. "Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.