

BERMAIN SAMBIL BELAJAR: MENYEMAI CITA CITA DAN PROFESI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI KELURAHAN JUATA LAUT

Nurul Hidayat¹, Marlin Tasya Pongdatu², Busak Grace Octrianty³

nurul.hidayat.8910@gmail.com¹, marlintasyapongdatu24@gmail.com²,
busakgrace.12@gmail.com³

Universitas Borneo Tarakan

ABSTRAK

Setiap individu pasti memiliki harapan untuk meraih masa depan cerah yang tercermin dalam bentuk cita-cita. Pemahaman terhadap cita-cita seringkali dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan pendidikan yang diterima. Pendidikan yang diberikan kepada anak-anak berperan penting dalam mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki. Dengan begitu, anak-anak akan mulai membentuk pemikiran untuk menentukan cita-cita. Pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan konsep cita-cita dan profesi, menanamkan pemahaman mengenai pengelolaan fokus anak dan mendorong motivasi anak-anak untuk mencapai cita-cita yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui tiga langkah, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Observasi terhadap jumlah siswa dan fasilitas yang tersedia, serta persiapan materi dan alat permainan edukatif dilakukan pada tahap persiapan. Pada tahap pelaksanaan, observasi diterapkan melalui penggunaan metode pembelajaran interaktif dengan melibatkan permainan dan dialog dengan anak-anak. Penilaian terhadap hasil pengamatan dan dokumentasi dilakukan pada tahap evaluasi guna menguji efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa alat permainan edukatif efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak untuk memahami konsep bagaimana mencapai cita-cita melalui sikap bijak dalam mengelola.

Kata Kunci: Cita – Cita, Pengabdian Masyarakat, Pengelolaan Fokus, Anak – Anak, Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Di era modern ini, pengenalan cita-cita dan profesi kepada anak-anak menjadi semakin penting. Pemahaman yang tepat tentang berbagai pilihan profesi dapat membantu anak-anak membentuk aspirasi dan mengarahkan minat mereka sejak dini. Bentuk dari cita-cita ini mungkin dapat bervariasi mulai dari hal sederhana, seperti membeli mainan yang diinginkan, hingga yang lebih kompleks, seperti memerankan diri menjadi dokter, guru, polisi, tentara, pilot maupun masinis. Pengenalan cita-cita pada anak memiliki manfaat penting bagi tumbuh dan kembang anak. Anak dengan pemahaman mengenai cita-cita

akan cenderung mampu untuk lebih berfokus dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas serta membangun motivasi untuk semangat belajar. Secara tidak langsung, hal ini akan membangun karakter anak yang lebih disiplin dan pantang menyerah. Salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui alat permainan edukatif. Permainan edukatif tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang kreativitas, keterampilan sosial, dan kognitif anak.

Melalui berbagai alat permainan, anak-anak dapat menjelajahi dunia profesi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Mereka bisa belajar tentang tanggung jawab, keterampilan dan tantangan yang dihadapi dalam berbagai pekerjaan, sambil membangun rasa percaya diri untuk mengejar cita-cita mereka. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan untuk masa depan mereka. Dengan memanfaatkan

media belajar yang menyenangkan dan menarik, mahasiswa sebagai pengajar dapat membantu anak-anak untuk membangun peta jalan dan memotivasi mencapai cita-citanya dengan belajar dan berusaha secara maksimal.

Dengan demikian, penggunaan dan pengembangan alat permainan edukatif sebagai sarana untuk mengenalkan cita-cita dan profesi dapat meningkatkan potensi pengaruh yang diberikan untuk membentuk karakter dan meraih cita-cita anak-anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahapan persiapan, mahasiswa sebagai pengajar melakukan kunjungan pertama ke Ketua Rt 13 Kelurahan Juata Laut untuk mengajukan perijinan terkait kegiatan pengabdian masyarakat ini yang berisi gambaran tujuan kegiatan, serta rangkaian aktivitas edukasi dan permainan. Mahasiswa sebagai pengajar juga melakukan observasi dengan mengumpulkan informasi mengenai jumlah siswa, fasilitas yang tersedia dan minat anak-anak dalam proses pembelajaran. Sebelum melanjutkan tahapan pelaksanaan, mahasiswa sebagai pengajar juga mempersiapkan materi dan alat permainan edukatif yang digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai profesi dan cita-cita kepada anak-anak. Alat permainan edukatif yang disiapkan berupa ice breaking, puzzle, dan gambar profesi yang akan diwarnai oleh para siswa. Pada tahap berikutnya, yaitu tahapan pelaksanaan, kegiatan mengajar anak-anak dilaksanakan pada tanggal 29 September dengan durasi 90 menit. Selama kegiatan berlangsung, kelompok mengajar melaksanakan pengamatan dan rangkaian aktivitas menggunakan alat permainan edukatif sesuai yang telah direncanakan. Metode pengamatan atau observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan mengamati objek yang diteliti secara langsung (Apriyanti et al., 2019). Metode ajar yang digunakan merupakan pembelajaran interaktif, dimana para anak-anak menceritakan kembali cita-cita di masa depan seperti polisi, dokter, koki, petani, guru, pelukis, dan pilot. Kemudian, satu demi satu profesi tersebut ditanyakan kepada anak-anak terkait apa yang mereka ketahui mengenai profesi tersebut. Dari jawaban anak-anak tersebut, mahasiswa sebagai pengajar akan melengkapi informasi mengenai masing-masing profesi yang sedang dibahas. Selain itu, pembelajaran dilengkapi dengan berbagai permainan seperti ice breaking, permainan puzzle, dan mewarnai gambar.

Tahapan terakhir merupakan tahapan evaluasi yang dilaksanakan setelah kegiatan mengajar selesai. Dalam tahapan evaluasi, kelompok melakukan penilaian analisis terhadap hasil pengamatan dan dokumentasi. Hasil analisis ditulis dan dilengkapi dengan data dokumentasi yang telah dilakukan. Tahapan ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan alat permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan menanamkan motivasi terkait cita-cita pada anak-anak. Melalui proses evaluasi ini, kelompok juga mengidentifikasi kekurangan selama proses kegiatan, sehingga dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat adalah implementasi praktis dari pengetahuan, teknologi, dan seni budaya secara langsung kepada masyarakat secara terstruktur dan berkelanjutan (Napfiah et al., 2022). Diharapkan dengan adanya pengabdian masyarakat ini dapat memberikan solusi ilmiah berdasarkan kajian akademik terhadap permasalahan atau kebutuhan yang dialami anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam rangka meningkatkan kepedulian sosial terhadap masyarakat terutama anak-anak di sekitar, maka Universitas Borneo Tarakan melalui mata kuliah sosial ekonomi dan budaya

mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat ini berfokus untuk menekankan pentingnya cita-cita sejak dini. Anak-anak biasanya memiliki cita-cita seperti guru, dokter, polisi, dan lain-lain yang pernah mereka lihat dalam keseharian mereka karena pada usia ini anak-anak masih dalam tahap pra-operasional dimana mereka belum bisa berpikir secara logis dan idealis, lalu aktifitas berpikirnya pun belum terorganisir (Ibda, 2015). Ada banyak cara dalam memaparkan cita-cita dan profesi lain kepada siswa, salah satunya adalah melalui pengenalan profesi dan pengembangan cita-cita melalui inovasi alat permainan edukatif. Kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan kunjungan terhadap salah satu daerah yang ada di Tarakan Utara yaitu Rt 13, Kelurahan Juata Laut dan dilakukan selama satu hari. Kunjungan ini dilakukan oleh kelompok yang terdiri empat orang mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar Universitas Borneo Tarakan dan berada di bawah bimbingan satu dosen.

1. Alat Permainan Edukatif

Untuk mempermudah interaksi dengan siswa-siswi, pembelajaran dilakukan dengan pendekatan fun learning yang dibantu dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain adalah puzzle, kertas mewarnai dan ice breaking. Alat permainan edukatif bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa-siswi sebagai sarana bermain sekaligus memicu potensi dan minat mereka terhadap proses pembelajaran. Alat permainan ini juga dirancang menarik sesuai konsep pembelajaran, tidak membahayakan bagi anak-anak, dan dapat dimainkan dengan mudah baik secara individual maupun kelompok. Dalam penggunaannya, alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan usia anak. Jika tidak, maka kehadiran alat permainan edukatif ini hanya akan sia-sia atau justru menghambat perkembangan daya pikir anak (Tri & Natsir, 2022). Semua alat permainan edukatif tersebut sudah disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan yaitu cita-cita. Selain itu, dengan adanya alat permainan edukatif ini juga dapat membantu meningkatkan kognitif, motorik, sosial dan emosional anak. Tidak hanya mempermudah proses pembelajaran bagi anak-anak, alat permainan edukatif juga memberikan manfaat terhadap mahasiswa sebagai pengajar. Adanya alat permainan edukatif ini membantu para mahasiswa menyampaikan materi lebih baik dalam cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, membantu interaksi dan meningkatkan partisipasi aktif para siswa, serta meringankan beban kerja dan menghemat waktu. Alat permainan edukatif sangat berperan penting dalam keseluruhan pembelajaran ini karena membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Permainan puzzle “Cita-cita”

Puzzle adalah mainan berupa potongan-potongan kecil terpisah yang saat disusun dan disatukan akan membentuk suatu gambar yang indah. Yudha dalam Rumakhit, N. (2017) menyatakan bahwa puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Puzzle kali ini bertemakan tentang cita-cita, dimana mahasiswa sebagai pengajar membuat beberapa gambar tentang cita-cita dokter dan guru. Gambar-gambar tersebut kemudian dipotong menjadi kepingan-kepingan puzzle. Permainan ini juga dimainkan secara berkelompok dimana anak-anak yang ada dibagi menjadi enam kelompok. Kegiatan ini bisa melatih mereka untuk berinteraksi dan bekerja

sama. Selain itu, mereka juga akan belajar tentang kesabaran hingga kolaborasi atau kerja sama menyelesaikan permainan puzzle tersebut. Selama permainan ini berlangsung, anak-anak terlihat gigih dan bersemangat dalam menyusun kepingan gambar yang telah diberikan. Para anak-anak saling berdiskusi dengan teman sekelompok mereka untuk mencocokkan bentuk-bentuk pecahan untuk menemukan tempat yang tepat untuk setiap potongan. Dengan gambar puzzle yang ada, anak-anak diajak untuk mengenal dan belajar mengenai cita-cita yang ada dengan sisi imajinatif mereka. Gambar puzzle yang disediakan juga membantu para siswa memahami apa saja tugas-tugas dari cita-cita tersebut. Contohnya, pada puzzle bergambar guru menjelaskan tentang situasi seorang guru yang sedang mengajar di kelas. Hal ini secara tidak langsung akan membantu para siswa untuk memahami bahwa pekerjaan utama seorang guru adalah mendidik dan mengajar. Mewarnai adalah aktivitas kreatif yang mengajak anak untuk memberikan warna pada gambar atau pola, sehingga mereka dapat menciptakan karya seni. Melalui mewarnai, anak-anak dapat dengan bebas mengekspresikan berbagai imajinasi yang ada dalam pikiran mereka dengan menggunakan berbagai warna. Berdasarkan hasil penelitian dan sebelumnya melalui kegiatan mewarnai dengan metode demonstrasi, dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya pada ciri kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (original), keterperincian (elaboration) menunjukkan adanya peningkatan pada setiap ciri kreativitas. Peningkatan tersebut didukung dengan metode demonstrasi yang sesuai dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) mahasiswa menyiapkan alat-alat mewarnai pola gambar (LKS) anak sebagai bahan utamanya adalah krayon; 2) mahasiswa menunjukkan warna sebelum melakukan kegiatan; 3) mahasiswa memberikan penjelasan cara mewarnai sesuai dengan pemahaman anak; 4) mahasiswa menunjukkan hasil mewarnai kepada anak serta diberikan memberikan penguatan berupa pujian kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung dan membimbing anak dalam menghasilkan karyanya sendiri; 5) anak diminta untuk mencoba mewarnai; 6) anak memperlihatkan hasil karya kepada mahasiswa untuk diberikan penilaian.



Gambar 2 Pelaksanaan Permainan Puzzle “cita- cita”

3. Permainan mewarnai cita cita



Gambar 3 Pelaksanaan Mewarnai kertas cita-cita

4. Ice Breaking.

Ice breaking merupakan sebuah kegiatan yang dibuat menyenangkan untuk membantu dalam mengenal satu sama lain. Anak-anak diajak untuk mengikuti permainan ice breaking untuk membantu dalam membangun suasana ketika merasa jenuh. Arti ice breaking menurut Cambridge Dictionary adalah sebuah permainan atau aktivitas yang bertujuan untuk mencairkan suasana.



Gambar 2.4

Pelaksanaan Permainan Ice Breaking

Sehingga suasana yang ada dalam acara tersebut bisa terasa lebih santai. Dalam permainan ice breaking, anak-anak dapat juga mengenal profesi yang ada. Mahasiswa selaku pengajar menuntun permainan ice breaking dengan menyebutkan ciri-ciri dari beberapa profesi, yang dapat menjadikan anak-anak berimajinasi dan menjawab sesuai dengan ciri-ciri yang telah disebutkan di awal. Selain, menjadi wadah untuk menghindari rasa bosan maupun jenuh oleh anak-anak. Permainan ice breaking ini bermanfaat untuk membangun rasa kebersamaan pada anak-anak, dan dapat kembali mengedukasi tentang profesi dan cita-cita serta pengajar yaitu mahasiswa dapat mengetahui pemahaman pengetahuan oleh anak-anak terhadap profesi dan cita-cita. Permainan ini dapat dilakukan sebagai penutup dari materi-materi utama yang telah disampaikan mahasiswa.

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di kediaman ketua RT 13 kelurahan Juata Laut pada tanggal 29 September 2024. Melalui aktivitas permainan puzzle, mewarnai gambar, dan ice breaking dengan tema cita-cita, mahasiswa selaku pengajar melihat respon yang sangat antusias dari para anak-anak setempat terhadap setiap aktivitas yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa media belajar yang digunakan efektif dan menarik bagi anak-anak. Aktivitas serupa dapat dilanjutkan di anak-anak RT 13 untuk angkatan berikutnya atau di daerah yang lain dengan beberapa saran. Pertama, menyajikan media pembelajaran dengan lebih semangat dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan para anak-anak setempat. Kedua, mengembangkan dan memperkaya topik-topik pembelajaran, misalnya dengan menggunakan flipchart atau

media visual lainnya berkaitan dengan tema cita-cita. Dengan terus melakukan pengembangan dan penyempurnaan secara berkelanjutan, diharapkan media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa selaku pengajar bisa memberikan manfaat yang lebih besar bagi para anak - anak setempat dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai kemampuan fokus sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Leoniya. 2013. Pengembangan Kreativitas Seni Mewarnai Melalui Terapi Menggambar Pada Anak Tk.
- Jannah, A. I. L. (2018). Asyiknya bermain: kumpulan permainan anak yang mencerdaskan. Lontar Mediatama.https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=U9VUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:JAB44B5sA_kJ:scholar.google.com/&ots=QL51ofpgWy&sig=T4RyWon_hcd4FTn1iiPbXeGdC8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & HELDANITA, H. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini.<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/37433/>
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In Forum Tarbiyah (Vol. 7, No. 2, pp. 197- 208). Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.<http://repository.uingusdur.ac.id/3/>
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. Jakad Media Publishing.https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=info:lq0B7EwSwQEJ:scholar.google.com/&ots=3XFQhtSLok&sig=bX_061_9ht10GBadAJ3X5_Xvm9U&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Aini, S. N. (2018). Perancangan wahana rekreasi anak berbasis edukasi profesi dengan pendekatan behavior setting di Batu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/12051/>
- Jannah, A. I. L. (2018). Asyiknya bermain: kumpulan permainan anak yang mencerdaskan. Lontar. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=U9VUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Bermain+Sambil+Belajar:+Menyemai+Cita+Cita+Dan+Profesi+Melalui+Alat+Permainan+Edukatif+D&ots=QL51pascWz&sig=CU7JTADxS1hXjyp3-kMpGXPd9dw>
- Irwansyah, I., Hakim, S., Fridayanti, D., Nursayuti, N., Lubis, U. N. Q., Amar, A., & Munawar, M. (2024). Edukasi Teknologi Pertanian Berwawasan Sustainable Agriculture Pada Siswa Sekolah Dasar Sukma Bangsa Lhokseumawe. *Journal of Community Empowerment*, 3(1), 45-51. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce/article/view/24623>
- Tadzkiroh, F. I. Manajemen Pengembangan Kerjasama Melalui Permainan Edukatif Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra AL-HILAL 3 Pucangan Kartasura Sukaoharjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Azzahra, M. S., Trysiani, N. A., Kurnia, W., Yulianti, D., Rabbania, N. Z., & Hamdan, A. (2024). Minggu Ulin: Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pendidikan Karakter di Sekolah Motekar *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 84-90.
- Suwandi, S., Syafrinal, I., Lestari, W. J., & Turini, T. (2022). Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui 'Games Edukasi' di Rumah Belajar YKBS Cirebon. *Jurnal Pengabdian UCIC*, 1(1), 51-58.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN

- Gumingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46.
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif pada siswa sekolah dasar. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582-589.
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtimā: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 57-69.
- <https://leoniya.wordpress.com/2013/11/09/23> 3.