

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DALAM INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK YATIM-DHUAFA

Maya Oktaviani^{1,a)}, Elmanora^{1,b)}, dan Kenty Martiastuti^{1,c)}

Email : ^{a)}maya.oktaviani@unj.ac.id, ^{b)}elmanora@unj.ac.id, ^{c)}kenty.unj@gmail.com

¹Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, 13220, Indonesia

Abstract

Community service activities aim to internalize the character values of orphans using the rainbow rocket educational game media at the Orphanage Dhuafa Raydha Aulia. Lecturers and five students in the Family Welfare Education Study Program, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, implement this community service activity. The timing of the activity is May-July 2020. The implementation of this activity involves five administrators and 24 orphans. The steps in implementing the activity are communication with the board, media development, setting the schedule of activities, internalizing character values using the rainbow rocket educational game media, and monitoring and evaluating the implementation of activities. The evaluation activities show a change in the attitude shown by the orphans, especially in the character of self-confidence and hard work.

Keywords : anak yatim, kerja keras, pendidikan karakter, percaya diri, rainbow rocket

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter anak yatim dengan menggunakan media game edukasi rainbow rocket di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia. Dosen dan lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Waktu pelaksanaan kegiatan Mei-Juli 2020. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan lima pengurus dan 24 anak yatim. Langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan adalah komunikasi dengan pengurus, pengembangan media, pengaturan jadwal kegiatan, internalisasi nilai-nilai karakter dengan menggunakan media game edukasi rainbow rocket, serta monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Kegiatan evaluasi menunjukkan

adanya perubahan sikap yang ditunjukkan oleh anak yatim terutama pada karakter percaya diri dan kerja keras.

Kata Kunci : character education, hard work, orphan, self-confidence, rainbow rocket

PENDAHULUAN

Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia merupakan balai aktivitas yatim dhuafa terpadu yang berada di bawah naungan Yayasan Al Firdaus. Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia berada di Depok, berdekatan dengan TK Islam Aulia yang juga berada di bawah naungan Yayasan Al Firdaus. Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia saat ini membina 40 anak yatim-dhuafa yang dibantu oleh lima orang pengurus. Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia membantu biaya pendidikan anak binaan. Selain itu, Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia juga membimbing anak mengenai agama, akhlak, kepribadian, dan juga keterampilan hidup. Menurut hasil penelitian, keperluan pendidikan bagi anak yatim tidak hanya berkaitan dengan biaya dan pendidikan agama, namun juga termasuk di dalamnya akhlak atau karakter (Awang et al., 2004). Bantuan biaya Pendidikan dan pendidikan karakter yang diberikan oleh Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia diharapkan dapat membantu untuk menghasilkan anak yang memiliki pendidikan dan karakter yang baik.

Karakter berasal dari Bahasa Yunani yaitu *charassein* yang berarti melukis atau menggambar (Sudrajat, 2011). Karakter dapat diartikan sebagai suatu ciri khusus yang dapat dilihat melalui pola perilaku individu. Setiap individu diharapkan memiliki karakter yang baik yang dimulai dengan mengetahui yang baik, mencintai yang baik, dan melakukan yang baik (Sudrajat, 2011). Demikian juga halnya, anak yatim-dhuafa di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia juga diharapkan memiliki karakter yang baik. Untuk membentuk anak yang berkarakter maka diperlukan adanya pendidikan dan pengasuhan yang memperhatikan karakter anak.

Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi karakter individu (Sudrajat, 2011). Usaha yang dimaksudkan pada definisi tersebut adalah usaha yang akan menumbuhkan karakter-karakter yang baik. Pendidikan karakter harus diberikan

kepada anak-anak karena hal ini merupakan cara terbaik untuk menjamin anak-anak memiliki kepribadian yang baik. Karakter yang terinternalisasi dalam diri individu dengan baik, akan melekat lebih kuat dan diamankan lebih baik. Pendidikan karakter juga merupakan salah satu upaya dari manusia dewasa untuk mempersiapkan anak-anak berperilaku dalam hidupnya. Pendidikan karakter dapat juga diartikan sebagai upaya terencana dalam membantu seseorang untuk memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika/prinsip moral yang dianut (Kosim, 2012).

Ada beberapa nilai-nilai karakter yang diajarkan pada pendidikan karakter seperti religius, jujur, tanggung jawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, berjiwa wirausaha, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, mandiri, ingin tahu, cinta ilmu, sadar diri, patuh sosial, hormat, santun, demokratis, ekologis, nasionalis, serta pluralis (Mustari & Rahman, 2011). Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengurus, beberapa nilai-nilai karakter tersebut sudah dimiliki oleh anak yatim yang dibina oleh Rumah Yatim Dhuafa Aulia seperti religius, jujur, hormat, dan lain-lain. Namun, ada juga nilai karakter yang belum tertanam dalam diri anak-anak tersebut, seperti percaya diri dan kerja keras.

Anak-anak memiliki rasa percaya diri yang rendah untuk masa depannya. Mereka tidak tahu atau bahkan tidak mau memikirkan mengenai apa yang akan mereka lakukan di masa depannya. Mereka tidak tahu apa yang mereka cita-citakan. Seakan mereka menjalani hidup bergantung pada alam yang membawanya. Belum terbesit keinginan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pada suatu pertemuan, anak-anak yatim ditanya mengenai cita-citanya. Tidak banyak yang bisa menjawabnya. Beberapa anak memilih dan diam atau menjawabnya dengan mengatakan kalau tidak punya cita-cita. Anak-anak tersebut tidak tahu apa yang diinginkan pada hidupnya. Percaya diri merupakan karakter yang penting untuk ditanamkan pada anak agar mereka menjadi generasi yang tidak mudah dipengaruhi hal-hal negatif di sekitarnya, optimis, dan tegar dalam menghadapi berbagai masalah dengan kemampuannya sendiri (Salirawati, 2012).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengurus, karakter lain yang perlu diinternalisasikan pada anak yatim-dhuafa adalah kerja keras. karakter kerja keras meliputi: karakter giat berusaha; karakter berlatih sungguh-sungguh; karakter penuh dengan kekuatan dan keyakinan; karakter mengalahkan persepsi orang yang meragukannya dengan bekerja keras; karakter semangat memperjuangkan hidup; karakter memanfaatkan waktu dengan bersungguh-sungguh; karakter yang bersemangat; dan karakter semangat pantang menyerah (Sulastri & Alimin, 2017).

Ada berbagai metode yang dapat digunakan untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter pada anak. Hasil penelitian menunjukkan ada 4 model yang bisa digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter yaitu model mauidhoh, model pembiasaan, model teladan, dan model targhib dan tarhib (Fahrudin, 2015). Pengurus Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia tidak bisa memberikan keteladanan secara terus menerus maupun pembiasaan dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Hal ini terjadi karena tidak semua anak yatim-dhuafa tinggal dan menginap di Rumah yatim Dhuafa Aulia. Sebagian besar anak tinggal bersama keluarganya. Meskipun demikian, setiap anak harus tetap mengikuti program binaan yang telah dirancang oleh Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya suatu usaha dari orang dewasa untuk mengenalkan dan menanamkan nilai karakter percaya diri dan kerja keras pada anak yatim-dhuafa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menginternalisasikan nilai karakter percaya diri dan kerja keras pada anak yatim-dhuafa adalah dengan cara menggunakan media permainan edukatif. Media permainan edukatif merupakan sebuah media pembelajaran berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga dapat diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Indriasih, 2015). Media yang digunakan adalah media yang mudah dioperasikan, isinya mudah dipahami, dan tidak membuat anak-anak mudah bosan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membuat penggunanya (dalam hal ini anak yatim-dhuafa) merasa nyaman dan senang dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Anak Yatim-Dhuafa. Setelah menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan tercapai target sebagai berikut: teridentifikasi hambatan-hambatan yang selama ini ditemui pada saat melakukan internalisasi nilai-nilai karakter pada anak yatim-dhuafa; teridentifikasi strategi yang tepat dalam melakukan internalisasi nilai-nilai karakter pada anak yatim-dhuafa; Tersusun konsep dan materi untuk media permainan edukatif yang akan digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak yatim-dhuafa; Terinternalisasi beberapa nilai karakter pada anak yatim seperti kerja keras dan percaya diri; dan Pemahaman penggunaan media permainan edukatif bagi anak yatim dan pengurus.

Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan mitra secara singkat, padat, dan jelas. Di bagian akhir pendahuluan harus dituliskan tujuan kajian artikel tersebut. Rumuskan tujuan yang akan dicapai secara spesifik yang merupakan kondisi yang diharapkan akan terwujud setelah kegiatan pengabdian selesai. Rumusan sebaiknya jelas dan dapat terukur.

METODOLOGI KEGIATAN

Berisi lokasi dan partisipan kegiatan, bahan dan alat, metode pelaksanaan kegiatan/langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, bagaimana cara pemilihan responden/khalayak sasaran, disain alat, kinerja dan produktivitasnya metode pengumpulan data, pengolahan dan analisis data.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia dengan alamat Jalan Kesadaran II No 143, Pondok Petir, Bojongsari, Depok, Jawa Barat.

Kegiatan ini dimulai sejak bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2020. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan lima orang pengurus Rumah Yatim Dhuafa Aulia sebagai mitra pelaksanaan kegiatan. Pengurus Rumah Yatim Dhuafa Aulia membantu dalam menyusun media, mengumpulkan anak-anak yatim, menyiapkan tempat pelaksanaan kegiatan, dan mendampingi anak dalam bermain dengan media yang telah dibuat. Kegiatan ini diikuti oleh 24 orang anak yatim dan dhuafa yang dibina oleh Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia.

Secara ringkas, tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1. Langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi dengan pengurus. Komunikasi dengan pengurus Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia dilakukan agar terbentuk kesamaan pandangan dan tujuan yang akan dicapai dari terlaksananya kegiatan ini. Komunikasi dengan pengurus juga bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai sasaran kegiatan dan hal apa saja yang sudah dicoba dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, serta hambatan yang dihadapi selama ini. Adanya komunikasi ini diharapkan mampu melengkapi strategi yang akan diterapkan dalam internalisasi nilai-nilai karakter pada anak yatim-dhuafa. Komunikasi dengan pengurus dilakukan secara daring (online).
2. Pengembangan media. Pada tahapan ini pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan pengurus Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia bersama-sama menyusun media yang dapat digunakan untuk internalisasikan nilai-nilai karakter.
3. Penetapan jadwal kegiatan. Setelah menemukan kesamaan pandangan, selanjutnya menetapkan jadwal kegiatan internalisasi nilai-nilai karakter. Dalam tahap ini juga ditentukan mengenai kebutuhan teknis yang diperlukan demi berlangsungnya kegiatan. Untuk kegiatan simulasi dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2020 bersamaan dengan

kegiatan pertemuan rutin antara pengurus Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia dan anak yatim-dhuafa.

4. Internalisasi nilai-nilai karakter melalui media permainan edukatif. Anak-anak yatim-dhuafa diberikan materi mengenai nilai-nilai karakter yang ditunjang dengan media permainan edukatif. Nilai-nilai karakter ini diharapkan dapat terinternalisasi pada diri anak. Selain anak-anak, pengurus Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia juga akan diberikan pemahaman mengenai bagaimana media permainan edukatif tersebut dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai karakter pada anak. Kegiatan ini dilakukan untuk keberlanjutan program. Sehingga, untuk selanjutnya pengurus yang akan membimbing anak-anak untuk memahami nilai-nilai karakter melalui media permainan edukatif tersebut. Harapannya agar nilai-nilai karakter tersebut dapat membekas lebih lama di ingatan anak-anak dan dapat terinternalisasi dan tercermin dari perbuatannya.
5. Monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pemantauan anak-anak dan pendampingan pengurus dalam mengenalkan nilai-nilai karakter melalui media permainan edukatif. Evaluasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Evaluasi secara langsung dilakukan untuk mengetahui sejauh mana nilai-nilai karakter sudah terinternalisasi pada anak-anak yatim. Evaluasi tidak langsung dilakukan melalui pemantauan jarak jauh untuk mengetahui hambatan yang ditemui oleh pengurus maupun anak-anak.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap I: Komunikasi dengan Pengurus

Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia merupakan balai aktivitas yatim dhuafa terpadu yang berada di bawah naungan Yayasan Al Firdaus. Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia saat ini membina 40 anak yatim-dhuafa yang dibantu oleh lima orang pengurus. Beberapa program yang diperuntukkan bagi anak yatim seperti bantuan biaya sekolah, bantuan biaya pembelian buku, dan bantuan lain yang menunjang kegiatan Pendidikan anak. Bantuan biaya sekolah yang diberikan oleh Rumah Yatim Dhuafa Aulia sebesar Rp200.000,00/bulan/anak, sedangkan bantuan biaya pembelian buku sebesar Rp200.000,00/semester untuk masing-masing anak. Selain kedua bantuan tersebut, anak yatim juga memungkinkan untuk mendapatkan bantuan yang bersifat insidental namun dengan konfirmasi dari pihak sekolah. Harapan dari program ini adalah supaya anak yatim bisa terus melanjutkan pendidikannya.

Tahap pertama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu komunikasi dengan pengurus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai sasaran kegiatan dan hal apa saja yang sudah dicoba dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, serta hambatan yang dihadapi selama ini. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengurus, upaya yang telah dilakukan untuk mendidik anak terutama dalam aspek karakter adalah metode keteladanan dan metode pembiasaan. Ketika pengurus melihat ada perilaku yang kurang sesuai, pengurus akan menegur anak tersebut untuk memperbaiki perilakunya. Hambatan yang ditemukan dalam mendidik karakter anak yang ditemui oleh pengurus adalah tidak semua anak yatim-dhuafa tinggal dan menginap di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia. Sebagian besar anak tinggal bersama keluarganya. Dengan demikian, kontrol utama perilaku anak berada pada lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga sebagai sumber pendidikan karakter utama bagi anak (Setiardi, 2017).

Meskipun tidak semua anak yatim-dhuafa tinggal dan menginap di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia, setiap anak harus tetap mengikuti program binaan yang telah dirancang oleh Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia. Kegiatan tersebut dilakukan secara rutin di Rumah Yatim Dhuafa Raydha Aulia. Agar kegiatan rutin yang dilakukan secara bersama-sama antara pengurus dan anak yatim-dhuafa bermakna maka diperlukan media permainan edukatif yang mendidik dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat membantu pengurus untuk menguatkan karakter, khususnya percaya diri dan kerja keras pada anak yatim-dhuafa. Permainan menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangun karakter anak (Nur, 2013).

Tahap II: Pengembangan Media

Tahapan kedua yaitu pengembangan media. Hasil komunikasi dan diskusi dengan pengurus menyimpulkan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk belajar mengenai pendidikan karakter. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan di mana pun, tidak hanya di rumah yatim saja. Media yang dikembangkan adalah media permainan edukatif rainbow rocket. Media ini berbentuk seperti ular tangga besar. Gambar ular diganti rainbow, sedangkan gambar tangga diganti rocket. Setiap kotak (pijakan) pada papan berisi nilai-nilai karakter yang mencerminkan kerja keras dan percaya diri. Tidak ada pion yang digunakan dalam permainan, karena anak itu sendiri yang akan menjadi pionnya. Sehingga media permainan edukatif rainbow rocket dibuat dalam ukuran yang cukup besar agar anak-anak dapat bermain langsung di atasnya. Rainbow rocket ini berisi 49 nomor yang dilengkapi dadu dan kartu istimewa. Setiap kotak berukuran 40 cm x 40 cm. Media yang digunakan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media permainan edukatif rainbow rocket

Tahap III: Penetapan Jadwal Kegiatan

Tahap ketiga yaitu penetapan jadwal kegiatan. Hal ini dilakukan melalui diskusi dengan pengurus rumah yatim dhuafa. Terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan, antara lain jadwal libur sekolah anak-anak dan kesiapan pengurus rumah yatim. Berdasarkan hasil diskusi, ditetapkan pelaksanaan kegiatan pada bulan Juni 2020 karena bertepatan dengan libur sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga bertepatan dengan jadwal pertemuan rutin antara pengurus dan anak yatim-dhuafa dalam rangka menyambut tahun ajaran baru sekolah.

Tahap IV: Internalisasi Nilai-nilai Karakter

Tahap keempat adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan di Rumah Yatim Dhuafa Aulia, Jalan Kesadaran II No 143, Pondok Petir, Bojongsari, Depok, Jawa Barat. Kegiatan ini dihadiri 24 anak yatim dan lima orang pengurus rumah yatim. Pada pelaksanaan kegiatan, disediakan dua buah rainbow rocket yang disertai dadu berukuran besar. Anak-anak dibagi ke dalam tiga fase kegiatan. Masing-masing fase dibagi lagi menjadi dua kelompok. Sehingga jumlah anak yang bermain dalam satu fase adalah empat anak per kelompok.

Pembagian ini dilakukan agar anak-anak bisa fokus dalam belajar mengenai nilai-nilai karakter kerja keras dan percaya diri. Selain itu juga agar anak-anak tidak bosan ketika menunggu gilirannya bermain.

Sebelum bermain, anak-anak diberikan soal pre-test yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan anak-anak mengenai kedua nilai karakter tersebut. Pada saat permainan berlangsung, ada fasilitator yang mendampingi dan menuntun anak-anak dalam bermain. Setiap kotak yang dipijak oleh anak-anak berdasarkan hasil angka dadu yang dilemparkan, berisi nilai-nilai yang mencerminkan karakter kerja keras dan percaya diri. Anak-anak akan diberikan pertanyaan atau perintah untuk melakukan sesuatu mengenai apa yang ada pada kotak (pijakan) tersebut. Permainan dinyatakan selesai jika tiga dari empat pemain sudah mencapai nomor terakhir. Setelah bermain rainbow rocket, anak-anak akan diberikan soal lagi berupa post-test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tersebut.

Pada saat permainan berlangsung, pengurus rumah yatim juga diminta aktif memerhatikan permainan. Pada fase pertama, fasilitator yang terdiri dari mahasiswa bertugas memandu permainan. Pada fase kedua dan ketiga, pengurus rumah yatim dilibatkan pula untuk memandu jalannya permainan. Hal ini dilakukan agar media tersebut tetap dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter di lain waktu. Pengurus dapat memandu permainan dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak-anak yatim yang tidak hadir pada hari itu.

Tahap V: Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Program

Tahap terakhir yaitu monitoring dan evaluasi kegiatan. Evaluasi pertama dilakukan di hari yang sama dengan pelaksanaan kegiatan. Evaluasi melibatkan tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dan pengurus rumah yatim. Hasil evaluasi pertama menunjukkan bahwa anak-anak menikmati permainan rainbow rocket tersebut. Selain untuk bermain, anak-anak juga dapat belajar dan mengenal teman-temannya. Anak-anak mungkin secara tidak langsung

mendapatkan motivasi saat teman-temannya menjawab pertanyaan yang ada pada rainbow rocket. Dengan adanya pemberian motivasi ini, diharapkan anak-anak mulai memikirkan cita-cita apa yang ingin dicapai dan mulai bekerja keras agar dapat mencapai cita-cita tersebut. Evaluasi kedua dilakukan melalui analisis jawaban anak-anak pada soal pre-test dan post-test. Kedua instrumen tersebut dinilai dan dianalisis secara statistik. Hasil evaluasi kedua ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pengetahuan nilai-nilai karakter kerja keras dan percaya diri pada anak yatim serta memberikan masukan mengenai langkah apa yang selanjutnya dapat dilakukan oleh pengurus.

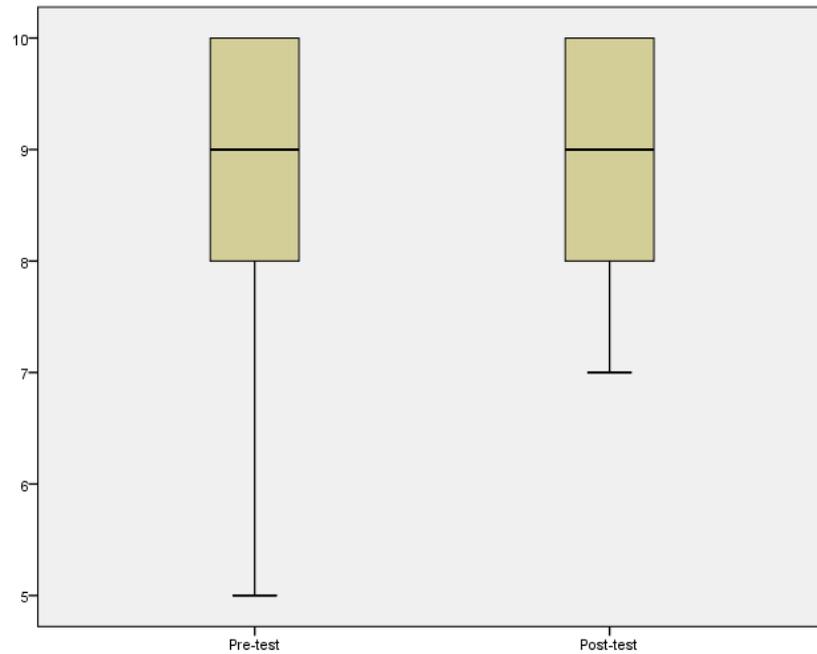
Analisis Data

Anak-anak yatim yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 24 orang, yang terdiri dari siswa setingkat SD hingga setingkat SMA. Usia anak-anak tersebut berkisar 11 hingga 17 tahun. Data statistika deskriptif untuk instrumen pre-test dan post-test dinyatakan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistika Deskriptif

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Simpangan Baku	Variansi
Pre-test	24	5	10	8,5	1,383	1,913
Post-test	24	7	10	8,875	1,116	1,245

Berdasarkan tabel 1, secara deskriptif terjadi peningkatan pengetahuan anak-anak yatim mengenai nilai-nilai karakter kerja keras dan percaya diri. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata (mean) yang bertambah. Pada post-test, nilai minimum yang diperoleh juga meningkat, sehingga jangkauan (range) data juga menyempit. Hal tersebut berakibat pada menurunnya nilai simpangan baku (standard deviation) dan variansi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada boxplot di Gambar 3.



Gambar 3. Boxplot Data Pre-test dan Post-test

Pada boxplot terlihat bahwa data pre-test dan post-test memiliki kesamaan pada nilai kuartil bawah (Q1), nilai tengah (median), kuartil atas (Q3), dan nilai maksimum. Hal ini terlihat melalui kotak yang terdapat pada diagram boxplot tersebut. Sementara itu, nilai minimum data pre-test lebih rendah dari nilai minimum data post-test. Hal ini dapat terlihat melalui garis terendah pada boxplot. Kesamaan nilai maksimum dan perbedaan nilai minimum mengakibatkan jangkauan data berbeda, sehingga panjang boxplot kedua data juga berbeda.

Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum dilakukan pengujian untuk mengetahui perbedaan pengetahuan anak-anak yatim sebelum dan sesudah dilakukan internalisasi nilai-nilai karakter, kedua data akan diuji dalam hal pemenuhan asumsi klasik. Dalam hal ini, asumsi klasik yang perlu dipenuhi adalah normalitas dan homogenitas.

Pemenuhan asumsi normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data sampel yang sudah dikumpulkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan rumus Lilliefors pada masing-masing data. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	N	L hitung	L tabel	Kesimpulan
Pre-test	24	0,139	0,176	Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
Post-test	24	0,157	0,176	Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Setelah data memenuhi asumsi normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian untuk pemenuhan asumsi homogenitas. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji t. Uji t dipilih karena kedua kelompok data berasal dari sampel yang berkorelasi. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

N	db	r_{xy}	t hitung	t tabel	Kesimpulan
24	22	0,662	1,356	2,074	Kedua kelompok data memiliki varians yang homogen

Berdasarkan tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa data sampel yang sudah dikumpulkan memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Selanjutnya data akan dianalisis menggunakan uji beda untuk sampel berpasangan (tak bebas) menggunakan uji t. Hasil uji beda dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Beda Sampel Berpasangan

N	db	r_{xy}	t hitung	t tabel	Kesimpulan
24	23	0,662	1,740	2,069	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Hasil pengujian menyimpulkan bahwa rata-rata pengetahuan anak-anak yatim sebelum diberikan internalisasi nilai-nilai karakter melalui media permainan edukatif tidak berbeda secara signifikan dengan rata-rata pengetahuan anak-anak yatim setelah diberikan internalisasi nilai-nilai karakter melalui media permainan edukatif. Berdasarkan hal ini, maka diperlukan upaya dari pengurus yatim agar pengetahuan anak-anak yatim dapat meningkat. Misalnya dengan mengajak anak-anak yatim bermain rainbow rocket beberapa kali lagi.

Karakter dapat dibedakan menjadi 3 hal, yaitu pengetahuan tentang karakter, niat untuk berperilaku, dan perilaku sesuai dengan nilai karakter. Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa pengetahuan anak-anak yatim dan dhuafa mengenai karakter tidak berbeda secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan media rainbow rocket. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikannya media tersebut, anak-anak yatim-dhuafa pun sudah memiliki pengetahuan tentang karakter yang baik. Selanjutnya, perlu diperhatikan mengenai niat untuk berperilaku sesuai pengetahuan yang dimiliki dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat bermain rainbow rocket, anak-anak yatim-dhuafa sangat antusias memerhatikan instruksi dari fasilitator. Anak-anak ini mengamati contoh yang didemokan oleh fasilitator dan mengajukan pertanyaan jika ada instruksi yang belum dipahami. Ketika permainan dimulai, anak-anak terlihat antusias dalam menunggu giliran melempar dadu. Ada yang dapat menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada kotak pijakan dengan lantang. Ada juga yang malu-malu dalam menjawabnya. Untuk itu, diperlukan fasilitator yang aktif dan mampu memancing keberanian anak-anak untuk menyampaikan jawaban atau pendapatnya.

Dalam satu sesi permainan rainbow rocket, permainan dinyatakan selesai jika hanya tersisa satu anak yang belum mencapai garis finish atau kotak terakhir (bernomor 49). Sayangnya, tidak semudah itu anak-anak mencapai kotak terakhir. Ada kalanya, ketika hampir finish, lalu anak-anak berada pada kotak yang memiliki rainbow. Sehingga anak tersebut harus turun ke kotak lain yang berada di bawahnya. Dalam kejadian lain, anak-anak

yang mendapatkan kotak berisi gambar harta karun akan mendapatkan kesempatan untuk membuka kartu spesial. Di dalam kartu tersebut, ada hadiah atau instruksi yang beragam. Salah satunya adalah untuk bertukar posisi dengan temannya yang berada paling belakang. Beberapa hal ini mengajarkan anak-anak untuk bekerja keras dalam mencapai suatu tujuan – dalam permainan ini, tujuannya adalah garis finish atau kotak terakhir.

KESIMPULAN

Langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan adalah komunikasi dengan pengurus, pengembangan media, penetapan jadwal kegiatan, internalisasi nilai-nilai karakter dengan menggunakan media permainan edukatif rainbow rocket, serta monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan terjadinya perubahan sikap yang diperlihatkan oleh anak, terutama pada karakter percaya diri dan kerja keras. Penggunaan media permainan edukatif rainbow rocket mendapatkan respon yang positif dari anak. Dengan demikian, pengurus diharapkan dapat melanjutkan kegiatan pendampingan pada anak terutama untuk karakter percaya diri dan kerja keras.

DAFTAR PUSTAKA

- Awang, A., Sayuti, R., Jamaluddin, Z., & Chong, C. C. (2004). Permasalahan Anak yatim di Institusi Kebajikan Anak Yatim. *Simposium Kebajikan Kanak-Kanak*, 1–10.
- Fahrudin, A. H. (2015). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Anak Yatim Piatu dan Fakir Miskin di Pondok Pesantren Al Mu'awanah Lamongan. *Akademika*, 9(1), 106–118.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Kosim, M. (2012). Urgensi Pendidikan Karakter. In *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture* (Vol. 19, Issue 1). <https://doi.org/10.19105/KARSA.V19I1.78>
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2011). *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Laksbang Pressindo.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, berjiwausaha: Tiga karakter penting bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1305>

- Setiardi, D. (2017). Keluarga sebagai sumber pendidikan karakter bagi anak. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.619>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58.
- Sulastri, S., & Alimin, A. A. (2017). Nilai pendidikan karakter kerja keras dalam novel 2 karya donny Dhingantoro. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 156–168. <https://doi.org/10.31571/BAHASA.V6I2.619>