

## MEMBANGUN KARAKTER TOLERANSI SISWA MELALUI MEDIA GAME PAZZLE DIGITAL BERORIENTASI SOCIAL DEVIANCE SOLUTION

**Cici Meilindia Anggraeni, Dedi Kuswandi, Punaji Setyosari**

*Pascasarjana Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*

*E-mail: [cicimeilindia@gmail.com](mailto:cicimeilindia@gmail.com)*

### ABSTRAK

*Game puzzle digital yang diorientasikan pada social deviance solution sangatlah tepat dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran dengan mengangkat tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan ber-toleransi siswa. Game ini diharapkan dapat memberikan solusi dari penyimpangan social yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Dengan kemenarikan konten dari aplikasi ini maka diharapkan mempermudah pengguna khususnya siswa dalam memahami pentingnya karakter toleransi di era modern saat ini. Artikel ini diarahkan untuk mengkaji secara lebih mendalam terkait topic yang terdapat pada media games puzzle digital. Dikaji dari peran-peran yang dapat dilakukan berupa ilustrasi gambar, beserta penjelasan dampak positif dan negatifnya.*

**Kata kunci:** *Game Puzzle, Toleransi, Social Deviance Solution*

### PENDAHULUAN

Pendidikan yang merupakan sebuah pusat kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja menjadi suatu kebutuhan yang mulai disadari kepentingannya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengatur manusia sesuai yang dicita-citakan. Pendidikan yang baik tidak hanya mampu menghasilkan keluaran yang besar secara kuantitas, namun juga kualitas yang utama harus diperhitungkan. Di dalam kualitas keluaran hasil pendidikan ada suatu harapan untuk mampu menjadi atau memunculkan *impact* yang positif bagi kehidupan, bermasyarakat khususnya.

Pendidikan melalui lembaga-lembaga kependidikan, khususnya sekolah tidak semata-mata memberikan pengajaran kepada siswa mengenai ilmu pengetahuan semata, lebih dari itu penanaman moral, nilai-nilai, etika, estetika, karakter dan budi pekerti luhur adalah tugas tambah yang harus disampaikan, diajarkan, dan diteladankan oleh pengajar kepada peserta didiknya. Tidak hanya berhasil secara praktikan dari sebuah teori, tetapi menjadikan hal tersebut sebagai kebiasaanlah yang menjadi *goal* dari pembelajaran tentang karakter. Suatu konsep pendidikan karakter tidak cukup jika hanya dijadikan suatu pin di dalam silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran, namun harus dipraktekkan secara rutin dan berkala.

Pengembangan pendidikan karakter merupakan sebuah proses panjang dan berkelanjutan yang tidak akan pernah berakhir selama suatu kehidupan masih ada. Proses pendidikan karakter akan melibatkan berbagai aspek perkembangan peserta didik, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan karakter tidak bias dibentuk dalam proses yang instan, karena pendidikan karakter adalah pendidikan

sepanjang hayat. Oleh karena itu pendidikan karakter paling tepat diterapkan melalui proses keteladanan mulai sejak usia dini.

Ada pendapat yang menyatakan bahwa, pendidikan karakter ibarat mengukir, memberikan sentuhan kepada barang agar memiliki nilai lebih. Ukiran lebih sering dinilai lebih dari pada barang itu sendiri. (Lickona, 2012) menyampaikan bahwa di dalam karakter ada nilai inti yang berasal dari budaya. Kita tidak mungkin membangun karakter yang terlepas dari budaya kita sendiri. Pendidikan alih generasi harus dilakukan sejak sekarang, dan sebaik-baiknya bekal yang diberikan kepada generasi mendatang adalah pendidikan karakter.

Budaya, Indonesia sangat terkenal dengan ke khas-annya, yaitu keramahannya. Bukan menjadi rahasia lagi, jika setiap orang luar Negara ini datang maka kesan pertama yang akan disampaikan adalah, keramahan orang-orang Indonesia. Tapi apakah hal tersebut berlaku hingga saat ini? Atau hanya menjadi objek jual kepada asing? Apakah keramahan yang identik dengan kesadaran akan keberagaman, dikemas dengan suatu toleransi antar sesama di Negara ini masih ada?

Toleransi yang merupakan hasil dari kebhinekaan Indonesia beberapa tahun terakhir ini mulai goyah keajeg-annya. Toleransi yang dulu dipandang sebagai sikap saling menghormati, menghargai, saling mengasihi, menyadari keberagaman kini mulai berganti menjadi saling memusuhi, memandang benci, dan memaksakan suatu keseragaman. Miris jika hal tersebut terus mengikis kekhasan-an Negeri yang penuh keberagaman ini.

Di era perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini, ujaran kebaikan hingga kebencian sangatlah cepat menjadi virus bagi para generasi. Jika tidak bijak dalam menyikapinya maka teknologi akan menjadi momok bagi generasi, lalu dimana posisi pendidikan untuk menangani hal tersebut.

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang dan telah memberikan kontribusi yang luar biasa. Kaitannya dalam hal ini tentunya memiliki pengaruh dalam memberikan dampak positif terhadap proses terwujudnya suatu perubahan-perubahan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menciptakan budaya baru dan dunia pendidikan tidak luput dari sentuhannya. Dengan memanfaatkan teknologi ini, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan kata lain perlu adanya suatu inovasi. Menurut (Darmawan, 2012:2) inovasi yang dilakukan dalam dunia pendidikan sebetulnya tidak terlepas dari keberhasilan semua pihak khususnya dalam memaknai "Teknologi". Keberhasilan memaknai perkembangan ini terlihat dari kegiatan pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut (Setyosari, 2005:19) peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan karakter jika dalam pembelajaran memiliki materi yang bersifat abstrak jika hanya disampaikan secara informasi saja dan bersifat konvensional terlebih untuk siswa kelas bawah. Sedangkan siswa dalam bahasan ini membutuhkan contoh konkrit untuk membantu pemahaman mereka. Untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang tepat diperlukan kreatifitas dan kemampuan guru. Pada saat ini para pengajar sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi yang berguna

meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Penggunaan game puzzle berbasis digital pada proses pembelajaran mengenai pemahaman toleransi dalam pendidikan karakter adalah salah satu yang sangat tepat. Game puzzle yang merupakan permainan masih tergolong populer di kalangan anak-anak, akan sangat membantu siswa dalam mempelajari hingga memahami makna yang ingin disampaikan.

Penyampaian materi dengan media puzzle lebih efektif dibandingkan dengan ceramah (Mahyuni, 2005). mengemas game puzzle menjadi digital juga akan membantu guru untuk mengarahkan siswa menjadi bijak dalam menggunakan alat elektronik. Game puzzle digital yang penggunaannya perlu memadukan daya pikir kritis siswa akan mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu masalah, dengan konsep dasar permainan tersebut maka akan dilanjutkan dengan konsep konten dari pengembangan game puzzle digital tersebut. Mengangkat tema toleransi antar sesama, ditampilkan visual berupa ilustrasi gambar hingga berbentuk seperti sebuah cerita bermakna yang diorientasikan kepada *social deviance solution*.

## **PEMBAHASAN**

### **Pendidikan Karakter**

Karakter merupakan kepribadian yang utuh yang mencerminkan keselarasan dan keharmonisan oleh hati (jujur dan bertanggung jawab), pikir (cerdas), raga (sehat dan bersih), serta rasa dan karsa (peduli dan kreatif). Maka dari itu pendidikan karakter merupakan proses pemberian tuntunan peserta atau anak didik supaya menjadi manusia yang seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, rasa dan karsa.

Di dalam tulisan ini karakter yang ingin dikembangkan adalah karakter toleransi antar sesama, dengan indikator sebagai berikut:

1. Dalam kehidupan social di lingkungan kelas siswa mampu menjadi pribadi yang baik, menghargai pendapat orang lain dan mengasihi antar teman.
2. Dalam kehidupan social di lingkungan sekolah, siswa dapat menjadi pribadi yang memahami perbedaan dan tidak bersikap anti keberagaman.
3. Dalam kehidupan social di lingkungan masyarakat, siswa mampu menjadi pribadi yang menghargai kebhinekaan (agama, bahasa, suku, adat, dan budaya)

### **Multimedia Game Puzzle Digital**

Multimedia berasal dari kata multi dan media, multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar pesan. Definisi multimedia adalah kombinasi dari media yang berbeda, yaitu suara, animasi, teks, grafis, dan video untuk mempresentasikan informasi dengan memanfaatkan komputer (Bornman dan Solms, 1993 dalam Gungoren, 2013: 14). Sedangkan menurut Mayer (2001) dalam (Gungoren, 2013: 14) multimedia adalah presentasi yang terdiri dari teks dan gambar. Dari kedua definisi tersebut Gungoren (2013: 14) menyimpulkan bahwa multimedia adalah integrasi dan kombinasi komponen multimedia atau beberapa jenis media yang meliputi suara, animasi, teks, grafis, dan video. Dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Literacy*, Hofsetter (2001: 2) juga memberikan definisi multimedia, yaitu penggunaan komputer untuk menghadirkan dan mengkombinasikan teks, grafis, audio, dan

video dengan alat-alat yang mengizinkan penggunanya untuk berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia memiliki beberapa kelebihan, menurut Hofsetter (2013, 15) kelebihan multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan perbedaan individu
- b. Mengizinkan siswa belajar melalui kecepatan belajar mereka dengan memberikan kendali terhadap transisi informasi.
- c. Menyediakan pembelajaran secara personal. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan strategi kognitif yang berbeda, serta strategi dan metode mengajar yang berbeda.
- d. Menyediakan transfer dua arah: menggunakan informasi dalam penerapan nyata atau area yang berbeda.
- e. Membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- f. Meningkatkan perhatian siswa dan memberikan motivasi. Hal ini menyederhanakan dan mempercepat pembelajaran.
- g. Memberikan siswa kemampuan dalam pemecahan masalah dan penentuan keputusan.
- h. Meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus.

## **Puzzle**

*Puzzle* telah ditemukan sejak abad 18 oleh John Spilsbury (Gallagher, 2012:1). Sejak awal ditemukannya, jenis *puzzle* hingga saat ini telah beragam. Dilihat dari lingkungannya jenis tersebut dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu fisik dan virtual. Contoh *puzzle* dari golongan fisik adalah *jigsaw puzzle*, *rubik cube*, *sliding puzzle*, *puzzle box*, *mechanical puzzle*, dll. Sedangkan *puzzle* dari golongan virtual merupakan *puzzle* yang menggunakan bantuan teknologi komputer untuk menampilkan dan menyusunnya, dengan jenis ini dapat menghasilkan bentuk baru yang lebih bervariasi.

Dengan aturan yang sederhana bukan berarti *puzzle* tidak memiliki manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan. Beberapa penelitian telah membuktikannya. Bottino, dkk (2006: 2) menemukan potensi nilai pendidikan yang muncul dari *puzzle*, yakni dapat digunakan sebagai alat dalam pengembangan kognitif, lebih tepatnya dalam meningkatkan kemampuan penalaran. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa *puzzle* dapat digunakan untuk menarik siswa pada subjek topik, ketika pada saat yang bersamaan membantu perkembangan siswa dalam kemampuan pemecahan masalah, menganalisis, dan mengingat (Huang, dkk dalam Melero dan Leo, 2013: 193). Dengan manfaat yang dimilikinya *puzzle* tidak hanya dapat digunakan di sekolah, tapi juga di rumah untuk menguatkan konsep yang telah didapat (Melero dan Leo, 2013: 192).

Selanjutnya penelitian tentang manfaat *puzzle* diperkuat dengan alasan utama siswa antusias belajar menggunakan *puzzle*, yaitu:

- a. *Puzzle* bersifat mendidik, karena *puzzle* mengilustrasikan pemecahan masalah yang berguna dengan cara yang sangat menghibur.
- b. *Puzzle* menarik dan mengharuskan berpikir.
- c. Berbeda dengan persoalan dalam buku teks, persoalan dalam *puzzle* tidak diberikan pada setiap bagian.

- d. Siswa dapat menyadari bahwa beberapa penyelesaiannya dapat diterapkan pada konteks yang lebih luas dalam pemecahan masalah di dunia nyata (Michalewicz dan Michalewicz, 2007: 2).

## **PENUTUP**

Pada dasarnya pendidikan merupakan tempat atau wadah bagi seseorang untuk belajar. Belajar dari tidak tahu menjadi tahu, belajar adalah perubahan perilaku yang disadari dan bagaimana membuat seseorang belajar. Dan seorang pengajar harus mampu memosisikan dirinya sebagai seorang fasilitator dan motivator dalam pembelajaran terlebih bagaimana menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ketika peserta didik merasa berhasil, dihormati, dan merasa aman di dalam kelas, dan merasakan hubungan personal dengan guru mereka, maka mereka akan lebih reseptif terhadap pengajaran dan bimbingan moral dari guru mereka (Lickona, 2012).

Dalam mengajarkan pendidikan karakter kepada anak, peran penting sedang dilakukan oleh orang tua. Namun terkadang orang tua membutuhkan guru untuk membantu mempermudah karena terkadang orang tua tidak mempunyai petunjuk untuk hal itu. Lickona (2012) menyebutkan jika kita berharap untuk memenangkan pertempuran hati, pikiran dan karakter anak, sekolah dan orang tua harus bekerja sama dengan tekun untuk melindungi anak-anak dari social deviance yang meracuni.

Kehadiran media pembelajaran berbasis game digital akan mampu menjadi magnet untuk mengarahkan focus siswa dalam belajar mengenai pendidikan karakter dalam hal ini toleransi antar sesame. Berangkat dari perkembangan teknologi, karakter siswa dan belajarnya di era digital akan membantu efektifitas dan efisiensi terlaksananya pembelajaran berbasis pendidikan karakter dan ketercapain tujuan pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gungoren, Ozlem canan. 2012. Authentic Learning in Multimedia. The Online Journal of Distance Education and E-Learning, (Online), 1(3):14-19, (<http://www.tojdel.net/archives/v01i03-02.pdf>), diakses pada Agustus 2017.
- Hofstetter, Fred T. (2013). *Multimedia Literacy. Third edition. McGraw-Hill International Edition*: New York.
- Lickona, T. (2012). *Educating For Characte*.
- Lickona, T. (2012). *Character Matters*.
- Mahyuni, E. (2005). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Tutup Lubang Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menuliskan Rumus Kimia*. Skripsi.
- Setyosari, Punadji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.