

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SANTRI TPQ DESA TANGKISAN TAWANGSARI

Wahyunnisa Aisy Agustini¹, Desy Rosiana², Riska Nabillaahadyah³, Azzahra Anggun Salsabila⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta

¹wahyunnisa.aisy@gmail.com, ²desirosiana452@gmail.com, ³riskanabilla5@gmail.com,

⁴azzahraanggun9@gmail.com

Abstract

Self-confidence is an important aspect in children's psychological development, especially for students at the Al-Qur'an Education Park (TPQ). This research aims to explore the implementation of educational games in increasing the self-confidence of students at TPQ Tangkisan Village, Tawangmangu. A qualitative approach was used with field study methods to collect data from students and teachers. The educational games implemented include "clap concentration" and "take things" to train concentration and speed, as well as the singing method for learning Arabic. The research results show that educational games can increase students' concentration, speed and self-confidence. Santri showed an increase in active participation and courage in answering questions. Giving rewards is also effective in motivating students. Barriers such as time and equipment limitations can be overcome with flexible adjustments. In conclusion, the implementation of educational games at TPQ Tangkisan Village has succeeded in increasing the students' self-confidence and can be used as a model for other TPQs. Training for teachers on educational game methods is recommended for the success and sustainability of the program.

Keywords: Educational Games; Self-confident

Abstrak

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis anak, terutama bagi santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi permainan edukasi dalam meningkatkan kepercayaan diri santri di TPQ Desa Tangkisan, Tawangmangu. Pendekatan kualitatif digunakan dengan metode studi lapangan untuk mengumpulkan data dari santri dan pengajar. Permainan edukasi yang diterapkan meliputi "tepuk konsentrasi" dan "ambil barang" untuk melatih konsentrasi dan kecepatan, serta metode bernyanyi untuk pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi mampu meningkatkan konsentrasi, kecepatan, dan kepercayaan diri santri. Santri menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif dan keberanian dalam menjawab pertanyaan. Pemberian reward juga efektif dalam memotivasi santri. Hambatan seperti keterbatasan waktu dan peralatan dapat diatasi dengan penyesuaian yang fleksibel. Kesimpulannya, implementasi permainan edukasi di TPQ Desa Tangkisan berhasil meningkatkan kepercayaan diri santri dan dapat dijadikan model bagi TPQ lain. Pelatihan bagi pengajar tentang metode permainan edukasi direkomendasikan untuk keberhasilan dan keberlanjutan program.

Kata Kunci: Permainan Edukasi; Percaya Diri

Submitted: 2024-05-23

Revised: 2024-05-27

Accepted: 2024-06-03

Pendahuluan

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan psikologis seseorang, termasuk pada anak-anak (Nadiya Ulya & Raden Rachmy Diana, 2021). Kepercayaan diri membantu anak-anak untuk menghadapi tantangan, berinteraksi sosial, dan mencapai prestasi dalam berbagai bidang kehidupan. Namun, banyak anak, termasuk santri di TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an), yang menghadapi masalah kepercayaan diri rendah. Kondisi ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Nisa Kurniawati & Lukman Harahap, 2023).

TPQ Desa Tangkisan, Tawangmangu, merupakan salah satu lembaga pendidikan agama yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan agama Islam yang komprehensif kepada anak-anak. Selain fokus pada pengajaran Al-Qur'an dan ilmu agama, TPQ ini juga berusaha untuk mendukung

perkembangan karakter dan psikologis santrinya. Salah satu aspek yang mendapat perhatian adalah peningkatan kepercayaan diri santri.

Kepercayaan diri yang rendah pada santri dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk latar belakang keluarga, pengalaman negatif sebelumnya, atau kurangnya dukungan sosial (Awaliyani, et all, 2021). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang menyeluruh dan inovatif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan edukasi, yang dirancang tidak hanya untuk mengajarkan pengetahuan tetapi juga untuk membangun kepercayaan diri.

Permainan edukasi adalah alat yang efektif dalam konteks pendidikan karena menggabungkan pembelajaran dengan hiburan (Taufik Hidayat, et all, 2019). Dengan menggunakan permainan edukasi, anak-anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman-temannya, dan menghadapi tantangan dalam lingkungan yang menyenangkan. Hal ini dapat membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial, mengatasi rasa takut, dan membangun rasa percaya diri.

Permainan edukasi yang dirancang khusus dapat mencakup berbagai aspek, seperti kerjasama tim, penyelesaian masalah, dan komunikasi efektif. Dengan melibatkan santri dalam aktivitas yang menantang namun menyenangkan, diharapkan mereka dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, berinisiatif, dan merasa lebih percaya diri dalam mengambil keputusan (Wahyuni, 2021).

Selain itu, permainan edukasi juga memberikan kesempatan bagi santri untuk belajar dari kesalahan mereka dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Hal ini penting karena kegagalan yang dihadapi dalam konteks permainan dapat menjadi pengalaman belajar yang berharga, yang membantu mereka untuk menjadi lebih tangguh dan tidak takut untuk mencoba hal-hal baru.

Implementasi permainan edukasi di TPQ Desa Tangkisan juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan permainan edukasi ke dalam kurikulum, santri diharapkan dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga dapat mengurangi kecemasan dan tekanan yang sering kali dirasakan dalam lingkungan pendidikan yang lebih formal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi permainan edukasi sebagai sarana untuk meningkatkan kepercayaan diri santri di TPQ Desa Tangkisan, Tawangmangu. Fokus utama adalah bagaimana permainan edukasi dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan agama dan bagaimana hal ini berdampak pada perkembangan kepercayaan diri santri.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pengelola TPQ dan pendidik lainnya mengenai pentingnya permainan edukasi dalam pengembangan kepercayaan diri anak. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program-program edukatif lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak-anak.

Dalam jangka panjang, peningkatan kepercayaan diri santri diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di TPQ Desa Tangkisan. Santri yang percaya diri lebih mungkin untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan inisiatif dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi mereka, tetapi juga bagi komunitas mereka secara keseluruhan.

Penelitian ini juga mempertimbangkan berbagai tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi permainan edukasi, termasuk resistensi dari santri atau guru yang mungkin kurang familiar dengan pendekatan ini. Oleh karena itu, partisipasi aktif dan dukungan dari semua pihak yang terlibat sangat penting untuk keberhasilan program ini.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan agama. Melalui implementasi permainan edukasi, TPQ Desa Tangkisan dapat menjadi contoh bagi lembaga pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri dan kualitas pendidikan

anak-anak.

Metode Pengabdian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi lapangan. Penelitian ini dipilih untuk memberikan intervensi langsung dalam bentuk permainan edukasi dan mengukur dampaknya terhadap kepercayaan diri pada santri. Penelitian ini dilakukan di TPQ Desa Tangkisan Tawangsari Kabupaten Sukoharjo pada tanggal 25 Maret 2024 pukul 16.00 WIB. Subjek pada penelitian ini merupakan santri di TPQ Desa Tangkisan Tawangsari yang berjumlah 40 santri. Penelitian ini dilakukan bersama kolaborator yang akan memberikan tindakan dan peneliti sebagai observer. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, yaitu menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari studi lapangan tersebut.

Metode dalam pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu :

1. Melakukan survei atau wawancara dengan pengurus TPQ, para ustadz/ustadzah, dan santri untuk mengidentifikasi tingkat kepercayaan diri dan kebutuhan pembelajaran santri.
2. Merancang permainan edukasi yang sesuai dengan usia dan kebutuhan santri. Permainan tersebut harus dirancang untuk membangun kepercayaan diri melalui aktivitas yang mendukung kolaborasi, komunikasi, dan partisipasi aktif.
3. Menyusun materi permainan edukasi yang meliputi tujuan, aturan permainan, alat dan bahan yang diperlukan, serta panduan pelaksanaan.
4. Melakukan pelatihan bagi para ustadz/ustadzah mengenai cara menerapkan permainan edukasi tersebut. Pelatihan ini dapat mencakup cara memotivasi santri, teknik mengatasi hambatan dalam permainan, dan cara mengevaluasi peningkatan kepercayaan diri santri.
5. Mengimplementasikan permainan edukasi di TPQ secara bertahap. Kegiatan ini dapat dilaksanakan selama beberapa minggu dengan jadwal yang sudah ditentukan.
6. Melakukan observasi langsung selama permainan berlangsung untuk memantau partisipasi dan respon santri. Tim pengabdian juga dapat memberikan pendampingan kepada ustadz/ustadzah saat pelaksanaan permainan.
7. Mengadakan sesi evaluasi dengan pengurus TPQ dan ustadz/ustadzah untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukasi. Mengumpulkan feedback dari santri mengenai pengalaman mereka dan perubahan yang mereka rasakan dalam kepercayaan diri mereka.
8. Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada modul permainan edukasi untuk meningkatkan efektivitasnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini diawali dengan penjelasan oleh observer tentang teknis pelaksanaan permainan edukasi yang berupa pengenalan bagi seluruh santri, game yang mengasah konsentrasi dan kecepatan, serta ada pula pembelajaran bahasa arab yang dilakukan oleh observer untuk melihat tingkat kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bahasa arab tersebut. Para observer juga memberikan kuis atau pertanyaan pertanyaan yang mengasah otak agar para santri mau menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh observer. Dalam kuis tersebut para observer memberikan reward atau gift untuk santri yang berani menjawab kuis atau pertanyaan yang diberikan oleh observer tersebut.



Gambar 1 Penjelasan Oleh Observer Tentang Teknis Pelaksanaan Permainan Edukasi

Di dalam kegiatan ini terdapat game yang mengasah konsentrasi dan kecepatan. Para santri di minta untuk memperhatikan instruksi yang diberikan oleh observer terlebih dahulu sebelum memulai game. Game konsentrasi yang kita berikan yaitu "tepek konsentrasi", dalam permainan tepuk konsentrasi, para santri diminta untuk fokus pada instruksi yang diberikan oleh observer, jika observer mengatakan "tepek satu kali", maka para santri diharuskan tepuk satu kali, akan tetapi jika observer mengatakan "dua kali" dan tidak menggunakan kata "tepek", maka para santri tidak diperbolehkan untuk tepuk. Dari permainan ini, kami melihat para santri yang awalnya kurang konsentrasi pada permainan ini, lama kelamaan mereka dapat menyesuaikan dirinya dalam permainan ini dan mulai memfokuskan dirinya untuk bermain game konsentrasi ini. Permainan ini sangat bagus untuk melatih anak anak dalam usaha mengembalikan konsentrasinya.



Gambar 2 Permainan Edukasi Tepuk Konsentrasi

Selain itu, permainan selanjutnya yaitu ada permainan yang dapat melatih kecepatan. Permainan ini dinamakan "ambil barang", dalam permainan ambil barang ini para santri masih sama untuk dapat memperhatikan observer terlebih dahulu untuk mengetahui instruksinya. Dalam permainan ini akan dibagi beberapa kelompok dan dalam satu kelompok akan diberi satu barang seperti pulpen, pensil, penghapus, dll yang di taruh di tengah tengah pemain. Posisi para pemain yaitu melingkari barang yang ada di tengah tersebut. Pemain diminta menyanyikan lagu seperti balonku ada lima atau sejenisnya sambil memutar barang tersebut dan boleh juga para pemain sambil melakukan tepuk tangan saat bernyanyi bersama. Pada saat pemain bernyanyi, jika observer mengatakan "ambil" maka para pemain diharuskan mengambil secepat mungkin barang yang ada di tengah tengah mereka. Dari permainan tersebut para observer melihat bahwa para santri sangat antusias sekali dalam mengikuti game kecepatan ini. Dan observer mengulangi game tersebut beberapa kali akan tetapi para santri tidak merasa bosan dengan game tersebut dan malahan mereka semakin bersemangat untuk berlomba lomba mengambil barang. Permainan ini dirasa cukup efektif dalam mengukur kecepatan dan ketangkasan bagi seorang anak.



Gambar 3 Permainan Edukasi Ambil Barang

Observer juga mengisi kegiatan tersebut dengan berlatih membaca bahasa arab dengan metode bernyanyi. Para santi dituliskan kata kata arab dan di sebelah kata kata tersebut terdapat artinya. Observer memberi contoh terlebih dahulu dengan cara membaca kata kata arab tersebut lalu para santri mengikutinya. Setelah dirasa cukup paham dengan apa yang diucapkan, lalu observer memberi contoh lagi akan tetapi kali ini berbeda, kami menggunakan penghafalan dengan metode bernyanyi. Observer bernyanyi dan para santri pun juga ikut bernyanyi bersama sambil menghafalkan kata kata arab tersebut. Para santri diberi tantangan oleh observer jika ada yang berani menuliskan arti dari kata arab yang telah dihapus artinya, jika benar nanti akan kami beri reward atau gift untuk mereka yang benar. Dan yang benar saja, ada banyak santri yang berani maju untuk menuliskan jawaban mereka walaupun ada yang benar maupun salah. Dalam pelatihan ini kami melihat begitu bagus perkembangan yang didapatkan dalam sehari kami mengajar. Melatih keberanian untuk menuliskan jawaban walaupun benar atau salah sudah mulai biasa bagi mereka. Dan mereka tidak merasa takut akan tetapi mereka malah berlomba lomba untuk maju menuliskan jawabannya.



Gambar 4 Permainan Edukasi Bahasa Arab

2. Pembahasan

Permainan pertama yang diperkenalkan adalah "tepek konsentrasi", yang bertujuan melatih konsentrasi para santri. Dalam permainan ini, santri harus mengikuti instruksi tepukan dengan teliti. Pada awal permainan, banyak santri yang kurang fokus dan sering melakukan kesalahan. Namun, seiring berjalannya waktu, mereka mulai memahami aturan permainan dan menunjukkan peningkatan konsentrasi. Permainan "tepek konsentrasi" mengajarkan santri untuk mendengarkan instruksi dengan seksama dan bereaksi dengan cepat. Proses adaptasi terlihat jelas ketika santri yang awalnya sering salah, mulai dapat mengikuti ritme permainan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan fokus dan ketelitian mereka. Permainan ini terbukti sangat efektif dalam melatih konsentrasi. Para santri yang awalnya kurang

konsentrasi menjadi lebih fokus dan berhati-hati dalam mendengarkan instruksi. Peningkatan ini sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran di TPQ, di mana konsentrasi merupakan kunci keberhasilan.

Permainan kedua yang diperkenalkan adalah "ambil barang", yang dirancang untuk melatih kecepatan dan ketangkasan. Santri dibagi dalam kelompok dan diminta mengambil barang secepat mungkin setelah mendengar instruksi dari observer. Permainan ini membuat suasana menjadi sangat dinamis dan kompetitif. Selama permainan "ambil barang", santri menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka sangat bersemangat dan terlibat aktif dalam setiap sesi permainan. Antusiasme ini penting karena menunjukkan bahwa permainan tersebut mampu menarik minat dan perhatian santri secara maksimal. Permainan ini juga memberikan evaluasi yang jelas mengenai kecepatan dan ketangkasan para santri. Melalui pengamatan, terlihat bahwa santri mulai menunjukkan reaksi yang lebih cepat dan tepat dalam mengambil barang. Ini mengindikasikan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan responsifitas mereka.

Selain permainan konsentrasi dan kecepatan, observer juga menggunakan metode bernyanyi untuk mengajarkan bahasa Arab. Metode ini melibatkan penghafalan kata-kata Arab melalui nyanyian, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat oleh santri. Metode bernyanyi membantu santri merasa lebih percaya diri dalam menghafal dan mengucapkan kata-kata Arab. Dengan bernyanyi, mereka lebih berani mencoba dan tidak takut salah. Ini menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mengurangi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri. Untuk lebih memotivasi santri, observer memberikan tantangan berupa menuliskan arti kata Arab yang telah dihapus artinya. Santri yang berani maju dan menjawab dengan benar diberikan reward atau gift. Hal ini memotivasi santri untuk lebih berani dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Pemberian reward terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi santri. Banyak santri yang berani maju untuk menuliskan jawaban mereka, meskipun ada yang benar dan salah. Ini menunjukkan bahwa santri merasa dihargai atas usaha mereka, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Setelah beberapa sesi permainan dan pembelajaran, terlihat perubahan sikap pada santri. Mereka menjadi lebih berani dan percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan TPQ. Keberanian ini terlihat dalam tindakan mereka yang lebih aktif menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi. Observer mencatat bahwa permainan edukasi memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan santri. Mereka tidak hanya menjadi lebih percaya diri, tetapi juga lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam mendukung perkembangan psikologis dan akademis santri.

Meskipun banyak manfaat yang didapatkan, ada beberapa hambatan dalam pelaksanaan permainan edukasi. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang menyebabkan beberapa sesi harus dipersingkat. Selain itu, keterbatasan peralatan juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Untuk mengatasi hambatan tersebut, observer melakukan penyesuaian jadwal dan menggunakan peralatan sederhana yang tersedia. Fleksibilitas dalam pelaksanaan ini menunjukkan bahwa dengan kreativitas, tantangan tersebut dapat diatasi dan tujuan program tetap tercapai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang dicapai, direkomendasikan agar program ini diperluas ke TPQ lain. Selain itu, pelatihan bagi pengajar tentang metode permainan edukasi juga sangat disarankan untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan program. Implementasi permainan edukasi memberikan

dampak positif bagi pengembangan kurikulum TPQ. Kurikulum yang lebih interaktif dan menyenangkan akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik bagi santri, sehingga dapat diterapkan secara lebih luas di TPQ lain. Pelatihan bagi pengajar tentang teknik-teknik permainan edukasi sangat diperlukan. Kompetensi pengajar yang meningkat akan berkontribusi pada keberhasilan program dan kualitas pembelajaran di TPQ, sehingga santri mendapatkan manfaat maksimal dari program ini. Secara keseluruhan, implementasi permainan edukasi di TPQ Desa Tangkisan Tawang Sari berhasil meningkatkan kepercayaan diri santri. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi model bagi TPQ lain untuk menerapkan metode serupa. Dengan dukungan semua pihak, diharapkan santri TPQ dapat tumbuh menjadi individu yang percaya diri dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Daftar Pustaka

- Awaliyani, et all. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Kegiatan Muhadhoroh. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 246-252.
- Nadiya Ulya & Raden Rachmy Diana. (2021). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 304-313.
- Nisa Kurniawati & Lukman Harahap. (2023). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Ekspositori Dalam Meningkatkan Religiositas Santri Taman Pendidikan Al Qur'an An Nuur Sindon. *Dissertation*.
- Taufik Hidayat, et all. (2019). Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59-68.
- Wahyuni, N. I. (2021). Edukasi Permainan Kartu Bergambar Pencegahan Covid-19 Pada Santri Pondok Pesantren di Kabupaten Gowa. *Dissertation*.