



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* SEDEKAH
DENGAN TEMA RAGAM HIAS MOTIF *ARABESQUE*
TK ISLAM, SRENGSENG SAWAH, JAGAKARSA**

Pratiwi Kusumowardhani, Zainul Hakim, Salsabila Nur Awwalia

Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta, Indonesia

pratiwi@polimedia.ac.id, zainulhakim19@gmail.com

ABSTRAK

Dalam pendidikan anak usia dini, permainan merupakan hal yang perlu dikembangkan dalam proses pengajaran. Diperlukannya pengembangan media pembelajaran dan media informasi yang menarik dan komunikatif, agar para siswa di sekolah dapat dengan mudah menangkap informasi dan pelajaran yang diberikan oleh para guru-gurunya di sekolah. Dalam penulisan pengabdian kali ini penulis memperkenalkan permainan pembelajaran *board game* sedekah dengan tema ragam hias motif *arabesque*. Motif *arabesque* merupakan motif ragam hias yang berasal dari timur tengah yang banyak diadaptasi dalam pembuatan masjid. Tujuan dari pengenalan permainan ini adalah agar para siswa mendapatkan ilmu sedekah dengan cara yang menarik yaitu dengan cara bermain yang menyenangkan. Metode yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah metode *active-learning* dan *participatory-learning* yang dimana anak-anak bermain langsung dengan para mentor dan gurunya, di iringi dengan penjelasan akan makna dan maksud dari sedekah. Setelah anak-anak usia dini ini bermain *board game*, para mentor langsung memberikan *feedback* berupa pertanyaan terkait dengan sedekah, dan para siswa dapat menjawab bahwa sedekah bukan hanya dengan uang saja, melainkan dengan berbagi makanan dengan sesama, senyum, dan membantu teman merapikan mainan juga merupakan bagian dari sedekah.

Kata Kunci: *Sedekah; board game; motif arabesque; media pembelajaran*

Abstract

In childhood education, games are things that need to be developed in the teaching process. the need for the development of interesting and communicative learning media and information media, so that students at school can easily capture information and lessons given by their teachers at school. In writing this dedication, the writer introduces the alms board game learning game with the theme of arabesque motifs. Arabesque motifs are decorative motifs originating from the Middle East which are widely adapted in making mosques. The purpose of the introduction of this game is for students to gain knowledge of alms in an interesting way, namely by playing in a fun way. The methods used in this training are active-learning and participatory-learning methods in which children play directly with their mentors and teachers, accompanied by an explanation of the meaning and purpose of alms. After young children play board games, the mentors immediately provide feedback in the form of questions related to alms, and students can answer that alms are not only with money, but by sharing food with others, smiling, and helping friends tidy up toys as well. is part of charity.

Keywords: *charity; board games; arabesque motifs; learning Media*

A. LATAR BELAKANG

Anak-anak usia dini merupakan masa dimana orang tua dapat menanamkan karakter yang akan dibawa sampai nanti dewasa. Menurut wawancara dan hasil observasi khususnya di mitra TK AL Barokah Jagakarsa Srengseng Sawah bahwa anak-anak masih belum memahami bagaimana cara bersyukur dan berempati untuk saling berbagi serta bersedekah Rahmawati (2022). Edukasi sedekah atau berbagi sejak dini bisa ditanamkan dengan melakukan pembiasaan yang kedepannya bisa menjadi karakter baik diri anak-anak (Hurlock, Elizabeth B. 1978). Pendidikan merupakan salah satu faktor yang krusial, karena kualitas karakter menentukan kualitas suatu bangsa, maka karakter perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Hal ini dikemukakan (Zubaedi, 2015) dalam buku Desain Pendidikan Karakter, menurutnya karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).

Pentingnya pembiasaan sedekah yang ditanamkan sejak dini masih kurang disadari oleh masyarakat terutama orang tua dan tenaga pendidik (Nofiaturrehman, F.,2018), sehingga dibutuhkan media edukasi sedekah untuk anak usia dini Media edukasi yang diberikan untuk anak-anak usia dini bisa dibuat dengan cara yang menyenangkan di sini tim penulis mengembangkan permainan media edukasi *boardgame* dengan tema ragam hias motif *arabesque*. Motif *arabesque* merupakan motif ragam hias yang berasal dari timur tengah yang banyak diadaptasi dalam pembuatan masjid. Karena dari segi geografis TK Al Barokah merupakan TK yang berada di lingkungan Mesjid Al Barokah Srengseng Sawah, maka motif ragam hias *arabesque* ini sangat mendukung tema tersebut.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengenalan singkat profil mitra:

Mitra adalah anak-anak TK Al Barokah. Bertempat Srengseng sawah Jakarta Selatan. Siswa yang terlibat ada 2 kelas masing-masing kelas berjumlah 15 anak. Dengan total 33 siswa.

Metode Pelaksanaan:

Metode pelaksanaan dalam pengabdian adalah metode *active-learning* dan *participatory-learning*. Yaitu metode pembelajaran yang disusun untuk keberhasilan dan pemberdayaan siswa, yang berarti melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Akhirnya, pembelajaran partisipatif memperkuat metode refleksi diri dengan melibatkan siswa dalam metakognisi, sebuah proses yang menugaskan siswa untuk secara kritis memeriksa kembali cara-cara tradisional mengajar dan belajar (Wolfgang Huang,

2019). Dalam metode ini siswa diajak langsung dalam pembelajaran, kemudian saat permainan berlangsung para siswa diajak langsung dalam merefleksikan diri terhadap apa yang sudah dituliskan dalam permainan dalam *boardgame*. Sampai akhirnya *finish*. Langkah-langkah pelaksanaan:

(1) Pra-Kegiatan

Pra kegiatan dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kebutuhan apa yang mendasari perlu adanya permainan boardgame ini.

(2) Kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan 2 sesi yaitu sesi pertama penjelasan dan cerita tentang makna sedekah oleh Ustdz. Zainul Hakim, yaitu tim pengabdian masyarakat Polimedia. Tahap kedua kegiatan adalah tahap pengenalan permainan *board game* serta permainan langsung dimainkan oleh anak-anak.

(3) Monitoring dilakukan saat acara berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah pelaksanaan:

Pra-Kegiatan

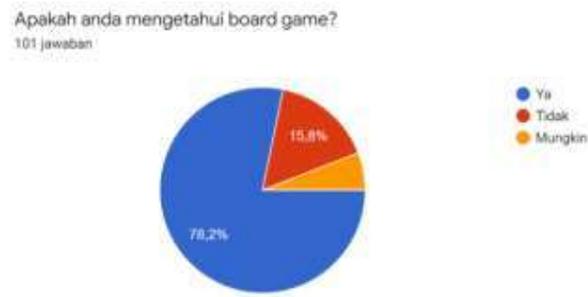


Gambar: Wawancara dengan kepala sekolah

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pra kegiatan dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dan wawancara kebutuhan apa yang mendasari perlu adanya permainan boardgame ini. Untuk mengumpulkan data kuesioner, penulis melakukan survei melalui Google Form, dimana penulis mengumpulkan hingga 101 responden dengan 69,3% perempuan dan 30,7% laki-laki.

Berikut adalah hasil kuesioner pra kegiatan:

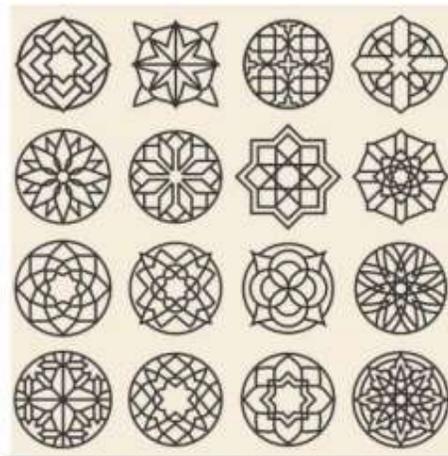


Gambar: Diagram pengetahuan responden tentang *board game*

Sumber : Salsabila Nur Awwalia

Sebanyak 78,2% mengetahui tentang *board game*, selain itu 1% menjawab mungkin, dan 15,8% tidak mengetahui tentang *board game*.

ditenun menjadi permadani, atau dipahat menggunakan pengaruh alam seperti tanaman, daun, dan bentuk geometris, sekali lagi mencerminkan pengaruh Islam pada pemusatan ekspresi artistik untuk mencerminkan keseimbangan dan implikasi iman mereka. (Machasin, 1997)



Gambar: Arabesque Pattern

**Sumber: Arabesque Ornaments. Vector Star Logo Design Template in Arabic Style
Stock Vector Illustration of east, circle-www.dreamstime.com**



Gambar: Desain Boardgame dengan tema Arabesque Pattern

Sumber: Dokumentasi Salsabila Nur Awwalia

Kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan 2 sesi yaitu;

Tahap pertama penjelasan dan cerita tentang makna sedekah oleh Ustdz. Zainul Hakim, yaitu tim pengabdian masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif



Gambar: Cerita Makna Sedekah

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap kedua kegiatan adalah tahap pengenalan permainan *board game* serta permainan langsung dimainkan oleh anak-anak.



Gambar: Aplikasi permainan *Board game* sedekah

Sumber: Dokumentasi Penulis

Monitoring dilakukan saat acara berlangsung.

Hasil Monitoring di lapangan adalah sebagai berikut:

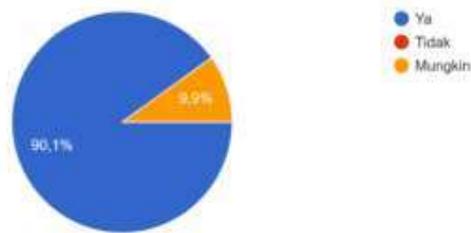
Pentingnya pendidikan dengan Tema Sedekah, agar dapat menumbuhkan kepekaan sosial yang tinggi yang nantinya akan bermanfaat saat dewasa.

Edukasi sedekah atau berbagi sejak dini wajib ditanamkan dengan melakukan pembiasaan yang kedepannya bisa menjadi karakter baik diri anak-anak dengan media permainan.

Sedekah bisa dilakukan dari hal-hal sederhana, anak dapat dilatih untuk peka secara emosional dan spiritual.

4. Media permainan edukasi sedekah belum ada di TK Islam Albarokah. Sehingga dengan kebutuhan akan tersebut salah satu caranya adalah dengan melatih anak usia dini bersedekah melalui media kreatif yang memuat aktivitas-aktivitas menyenangkan. Oleh karena itu, penulis menggagas sebuah perancangan media *Board game* Edukasi Sedekah untuk anak usia dini 5-6 tahun. *Board game* sendiri merupakan sebuah permainan konvensional yang digemari berbagai kalangan yang mampu melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, moral, seni dan juga bahasa. Melalui *board game*, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi. Media *board game* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran, sehingga tidak terbatas penerapannya.

Apakah anda setuju dengan adanya perancangan media berupa Board Game Edukasi Sedekah untuk Anak Usia Dini?
101 jawaban



Gambar: Diagram responden setuju dengan perancangan *board game* edukasi sedekah untuk anak usia dini

Sumber : Salsabila Nur Awwalia

Respon 90,1% setuju untuk perancangan *board game* Edukasi Sedekah untuk Anak Usia Dini dan 9,9% menjawab mungkin

Dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah dan guru-guru yang dilakukan bersama Kepala Sekolah, Siti Rahmawati, S.Pd.I bahwa pembiasaan sedekah sangat penting diajarkan kepada sejak usia dini, karena anak-anak belum mengerti arti bersyukur. Sebagai contoh kebiasaan kurang baik anak seperti tidak menghabiskan bekal makan siang, tidak mau berbagi kepada teman, atau selalu ingin membeli mainan padahal masih banyak hal yang lebih bermanfaat. Dengan pemahaman dan pembiasaan melalui media *board game* anak-anak dilatih bersedekah secara mudah. Pembelajaran tersebut tentu harus dikemas unik dan menyenangkan bagi anak-anak, oleh karena itu penyusunan materi/muatan dalam proyek *board game* ini akan dibantu oleh pihak TK Al-Barokah dalam menyusun isi materi hasil akhir proyek *board game* Edukasi Sedekah untuk Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun ke beberapa TK Islam di wilayah Srengseng Sawah.

Desain *board game* dengan Tema *Arabesque*

Istilah *Arabesque* mengacu pada gaya ekspresi artistik yang berkaitan dengan desain dan dekorasi. Ini didasarkan pada pola linier, geometris, dan berulang yang berornamen dan rumit secara rinci, yang melibatkan tampilan alam seperti tanaman, bunga, kadang-kadang

hewan, atau bentuk geometris. Desain *Arabesque* juga disebut seni biomorfik atau disebut sebagai Islimi, atau *Arabesque Islam*. Seni biomorfik mencakup berbagai gaya yang semuanya mengikuti prinsip pola dasar yang sama yang meliputi : 1. Spiral
2. Simetri dan Struktur 3. Ritme dan Keseimbangan (Francis Robinson, 1996).

Gaya utama seni Islam di era ini antara lain:

- a. Kaligrafi : Gaya penulisan dalam aksara Arab di mana desain dan aturan di mana huruf dan karakter dan bergaya mencerminkan pengaruh Islam dari fokus artistik pada keindahan kata-kata Al-Quran.
- b. Pola Geometris : Desain artistik yang berfokus pada penggunaan bentuk geometris yang disusun dalam susunan seimbang yang mencerminkan pengaruh Islam dari fokus pada kesatuan dan keharmonisan Tuhan menurut Al-Quran. Pola geometris ditampilkan sebagai karya seni penuh untuk mengisi langit-langit, dinding sebagai lukisan dinding, atau karya yang lebih kecil
- c. *Arabesques* : Pola berulang dimana motif digunakan untuk menambahkan ornamen di dalam bangunan, atau pada material-material seperti kertas, buku, ukiran, jalan masuk.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Workshop solusi alternatif permainan anak yang mengangkat tema sedekah untuk anak usia dini dalam bentuk *board game* tim dosen Desain Politeknik Negeri Media Kreatif dapat berjalan dengan lancar. Hampir semua peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Pelaksanaan pengabdian untuk para orang tua siswa dan guru di sekitar daerah lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif dapat disimpulkan berhasil yakni dengan memberikan workshop solusi alternatif permainan anak yang mengangkat tema sedekah untuk anak usia dini dalam bentuk *board game* dari mulai sosialisasi pada guru-guru pengajar dan memberikan penjelasan bagaimana teknik permainannya, serta praktek dilapangan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan yang disuguhkan, dengan permainan ini, anak-anak dengan tidak sadar telah belajar bersedekah, namun dilakukan dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan, dengan hal tersebut dapat dikatakan proses pengabdian masyarakat berhasil.

Begitu banyak kebutuhan masyarakat di sekitar lingkungan kampus Politeknik negeri media kreatif, maka kampus polimedia selayaknya bisa memfasilitasi kebutuhan akan ide dan kreatifitas dalam mengaplikasikan karya baik mahasiswa dan dosennya agar lebih bermanfaat bagi lingkungan sekitar Kampus Politeknik negeri media kreatif. Saran lanjutan agar program

pengabdian pada masyarakat lingkungan Politeknik negeri media kreatif dapat di data ulang kembali dari hulu ke hilir, agar menjawab permasalahan-permasalahan sederhana di sekitar kampus, sehingga dapat dijawab oleh kita civitas akademika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra TK Islam Al Barokah yang sudah bersedia dalam memberikan tempat dan ruang kami dalam berkontribusi mengaplikasikan karya. Kepada tim pengabdian masyarakat Zainul Hakim, Salsabila Nur Awwalia dan Syafira Sukma Maharani yang telah berkontribusi dalam proses Pembuatan Karya Boardgame. Dan semua tim yang terlibat langsung dalam pengabdian masyarakat ini, semoga ilmu yang diberikan menjadikan amal jariah yang tidak terputus, jika dilakukan dengan baik dan ikhlas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arabesque Patterns, Art & Designs. What is an Arabesque? Video & Lesson Transcript Study.com diakses pada 7 Juli 2022
- Ariyanti, Fitri. 2007. *Diary Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Cinta.
- Francis Robinson. (1996). *The Cambridge Illustrated History of the Islamic World*, Cambridge University Press.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Jefkins, Frank F. 1997. *Advertising Periklanan: Cetakan II Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga. John Fleming and Hugh Honour, (1977). *Dictionary of the Decorative Arts*.
- Rahman, G. 2020. *Dampak sedekah bagi perkembangan usaha (studi kasus donatur Panti Asuhan Darul Amin Palangka Raya)* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Khabibah, N. 2021. *Nilai-Nilai Pendidikan Bersedekah dalam Kitab Hadits Arbain* karangan Imam An-Nawawi (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS)
- Krause, Jim. 2004. *Design Basic Index*. Ohio: HOW Design B.
- Landa, Robin. 2006. *Designing Brand Experiences*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Machasin. (1997) "Kaligrafi Sebagai Simbol Budaya Islami" Makalah Diskusi Panel Kaligrafi Islami Nasional, Yogyakarta: Panitia MTQ XVI.
- Nofiaturrmah, F. (2018). *Penanaman karakter dermawan melalui sedekah*. ZISWAF: Jurnal Zakat dan Wakaf, 4(2), 313-326.
- Pritchett, Lant. 2013. *The Rebirth of Education: Schooling Ain't Learning*. London: CGD Books

- Rustan, Suriyanto. 2011. Huruf, Font dan Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Paslah, R. 2021. KONSEP SEDEKAH DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM (Studi Analisis Isi Buku The Power Of Sedekah) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Sari, A. C., & Yulianawati, T. 2017. Sedekah Sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini. Jurnal Thufula, 5(1). Suherman, Erman. 2001. Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Zeegen, L. (2009). What is illustration?. RotoVision. Zubaedi, M. A. 2015. Desain Pendidikan Karakter. Prenada Media. Pendidikan Anak Usia Dini - kemdikbud.go.id diakses pada 12 Juli 2022