



“Sekolah untuk Masa Depan”, Membangun Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah yang Mandiri, Sehat dan Kreatif di Kota Pangkalpinang, Bangka

Tiara Elgi Fienda^{1*}, Tiara Puspa Anjani², Dian Fitri K³, Lili Liana⁴, Ardiansyah Kurniawan²

¹Program Studi Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia, 33126

^{2,5}Program Studi Akuakultur, Universitas Bangka Belitung, Indonesia, 33126

³Program Studi Sastra Inggris, Universitas Bangka Belitung, Indonesia, 33126

⁴Program Studi Kedokteran, Universitas Bangka Belitung, Indonesia, 33126

E-mail:* elgifienda@ubb.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i3.2591>

Info Artikel:

Diterima :
2025-07-21

Diperbaiki :
2025-07-29

Disetujui :
2025-07-29

Kata Kunci: Pendidikan karakter, Anak usia sekolah, Pendekatan interdisipliner

Abstrak: “Sekolah untuk Masa depan: Pendidikan Karakter Integratif yang mandiri, sehat, dan kreatif” merupakan kegiatan pengabdian yang menerapkan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan berbagai konsep pendidikan yang kami pandang paling utama untuk diperkenalkan kepada anak usia sekolah. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa bentuk kegiatan, diantaranya: sosialisasi materi sekolah dasar dengan metode bilingual, permainan ular tangga, gemar makan ikan, dan evaluasi materi. Kegiatan ini melibatkan banyak pihak dan masih memerlukan banyak perbaikan untuk penyelenggaraan kegiatan yang serupa. Oleh karena itu, tim pengabdian merasa perlu menimbang untuk melakukan kegiatan yang serupa dengan skema lanjutan pada tahun berikutnya untuk memudahkan pengukuran efektivitas dan dampak dari kegiatan ini pada para siswa. Namun, diperlukan desain permainan yang lebih kreatif dan inovatif untuk membuat para siswa semakin antusias untuk mengikuti kegiatan.

Abstract: “School for the Future: Independent, Healthy, and Creative Integrative Character Education” is a community service activity that employs an interdisciplinary approach to integrate a variety of educational concepts that we believe are crucial for the education of school-age children. This Community Service activity is conducted through a variety of activities, such as the fun learning through a bilingual approach with elementary

Keywords: *Character education,
School-age children,
Interdisciplinary approach*

school materials, the play of snakes and ladders, and Fish Eating Campaign (Gemarikan) to elementary school students, and the evaluation of materials. Many parties are involved in this activity, and there is still room for development in order to facilitate the implementation of similar activities. However, the community service team feels the need to consider carrying out similar activities with a continuation scheme in the following year to facilitate measuring the effectiveness and impact of this activity on students. Nevertheless, in order to increase students' enthusiasm for the activity, it is necessary to develop more innovative and inventive game designs.

Pendahuluan

Pembangunan bangsa sangat bergantung dengan kualitas sumber daya manusia (SDM) (Manullang, 2013: 2). SDM yang berkualitas akan sejalan dengan kualitas bangsanya (ibid). Oleh karena itu, urgensi pembangunan SDM yang berkualitas menjadi prioritas utama dalam mewujudkan program Generasi Emas 2045 melalui peningkatan kualitas Pendidikan. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan dari Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri sehingga dapat membentuk karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, Pendidikan karakter adalah salah satu model Pendidikan yang ditekankan di Indonesia.

Menurut Lestari dan Handayani (202:102), Pendidikan karakter yang diberikan sejak usia dini/usia sekolah dasar dapat memaksimalkan potensi manusia yang sudah ia miliki sejak lahir. Selain untuk membekali peserta didik menjadi generasi emas Indonesia tahun 2045 yang siap menghadapi dinamika masa depan, tujuan dari Pendidikan karakter adalah untuk membentuk kebiasaan berpikir, berperilaku, dan berperasaan sesuai dengan etika dan moral (Mahendra, Y, 2019:262).

Berdasarkan Undang Undang Nomor 27 Tahun 2000, Pangkalpinang resmi menjadi ibukota Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang memiliki slogan "Kota Beribu Senyuman". Kota seluas 118, 41 km² dan memiliki 42 kelurahan ini terus mengejar peningkatan Indeks Daya Saing Daerah (IDSD), Indeks Pembangunan Manusia (IPM), dan Indeks Pengelolaan Keuangan Daerah (IPKD). Pada Tahun 2022, Kota Pangkalpinang berhasil menjadi daerah yang mencapai target IDSD tertinggi se- Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebesar 3,04-3,262. Namun, keberhasilan ini tidak berarti Pangkalpinang tidak memiliki masalah yang harus segera diselesaikan.

Tingginya volume sampah di kota Pangkalpinang menjadi salah satu agenda penting yang dibahas dalam Musrenbang Pemkot Pangkalpinang 2024 beberapa waktu lalu. Seperti dikutip dalam berita online Antara News (6 Februari 2024), Asisten Perekonomian dan Pembangunan, Suryo Kusbandoro menyampaikan bahwa jumlah sampah dan kapasitas TPA Bacang tidak seimbang. Hal ini menyebabkan timbulnya permasalahan Kesehatan dan kebersihan pada masyarakat khususnya yang bertempat tinggal sekitar TPA. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kepala Dinas Lingkungan Hidup mengakui bahwa volume sampah di kota dan minimnya pengelolaannya masih menjadi masalah sampai saat ini. Oleh karena itu, beliau berpendapat bahwa perlunya ada kolaborasi antara pemerintah dan masyarakat dalam mengelola sampah dengan melakukan pemilahan sampah organik yang bisa dialihkan menjadi kompos, dan sampah lainnya yang memiliki nilai ekonomi.

Selain permasalahan lingkungan, permasalahan stunting di kota Pangkalpinang selalu menjadi hal yang penting untuk didiskusikan. Walaupun prevalensi stunting di kota Pangkalpinang di kisaran 12,9 % di bawah rata-rata minimal target nasional, pemerintahan kota masih optimis untuk menurunkan angka prevalensi menjadi di bawah 10 persen, untuk memaksimalkan membentuk generasi yang sehat dan cerdas. Penggalakan kegiatan-kegiatan penyuluhan terkait pemenuhan gizi ibu hamil, dan anak melalui posyandu dilakukan sebagai upaya untuk menangani permasalahan stunting sejak dini. Selain itu, himbauan kepada seluruh warga untuk mengonsumsi ikan sebagai sumber protein hewani terus digiatkan untuk mencegah stunting yang tidak hanya menjadi permasalahan Kesehatan, tapi juga sebagai langkah untuk membentuk generasi penerus yang sehat dan cerdas.

Agenda pembangunan lain yang menjadi perhatian khusus adalah Pendidikan. Dalam rangka mengimplementasikan Pendidikan yang inklusif, setara, dan berkelanjutan sesuai dengan salah satu agenda SDG's (Sustainable Development Goals) dan tujuan pembangunan berkelanjutan pemerintah dan masyarakat harus memastikan bahwa semua anak mendapatkan Pendidikan yang setara dan berkualitas sejak usia sekolah dasar/dini untuk memastikan ketika dewasa mereka telah memiliki keahlian dan Pendidikan yang relevan dalam menghadapi dinamika perubahan global. Salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan anak adalah melalui Pendidikan Bahasa. Seperti yang disampaikan oleh Howard Gardner (1983) bahwa kecerdasan yang merupakan kemampuan untuk berpikir dalam kata-kata, membantu mengungkapkan dan mengapresiasi makna adalah kecerdasan Bahasa/linguistik.

Berdasarkan analisis kondisi dan permasalahan yang ada di kota Pangkalpinang, kelompok pengabdian kami melihat betapa pentingnya membentuk

karakter generasi yang mandiri, sehat dan kreatif sejak dini, yang dapat berkompetisi untuk menghadapi dinamika dan perubahan-perubahan di masa depan, serta siap menjadi problem solver. Kegiatan pengabdian yang kami usulkan bertujuan untuk memberikan alternatif Pendidikan nonformal. Pendidikan karakter ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-8 Tahun yang sedang menempuh fase awal Pendidikan di Sekolah Dasar di kota Pangkalpinang dengan tema “Sekolah untuk Masa depan: Pendidikan Karakter Integratif yang mandiri, sehat, dan kreatif”. Pengabdian ini dimaksudkan untuk menanamkan sikap dan perilaku yang sensitif dan peduli kepada diri sendiri dan sesama, mengenal pentingnya menjadi manusia sehat, dan berlatih menjadi generasi yang mandiri.

Metode

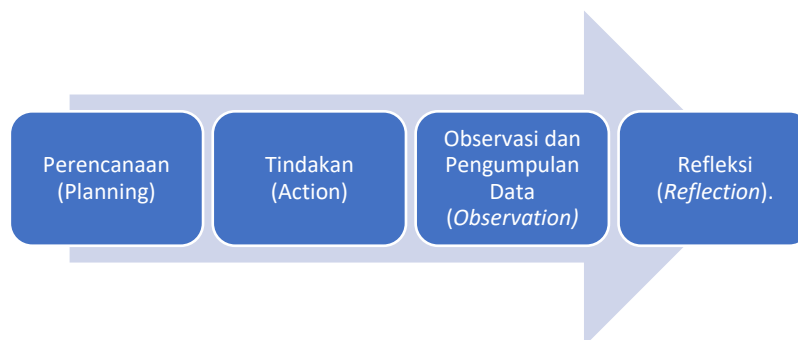
Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu suatu pendekatan riset yang bersifat partisipatif dan reflektif, dilakukan oleh dan bersama komunitas sasaran untuk mengembangkan solusi praktis terhadap isu yang dihadapi secara langsung. Alur Kegiatan:

1. Perencanaan (Planning), Tim pengabdian bersama mitra sekolah (guru dan kepala sekolah) mendiskusikan tema dan metode kegiatan, menentukan topik pembelajaran dan bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan usia dan karakter siswa kelas 1.
2. Tindakan (Action). Pelaksanaan kegiatan di SDN 17, 57, dan 60 Pangkalpinang dengan tahapan:
 - a. Sosialisasi dan pengajaran materi dasar (bahasa Inggris, pengelolaan sampah, dan makanan sehat).
 - b. Permainan edukatif dengan media ular tangga berisi pertanyaan-pertanyaan interaktif.
 - c. Evaluasi pembelajaran melalui pre-test dan post-test menggunakan kuesioner bergambar dan rubrik checklist.
3. Observasi dan Pengumpulan Data (*Observation*). data dikumpulkan melalui instrumen pre-test dan post-test dalam bentuk gambar, rubrik checklist guru, serta dokumentasi kegiatan.
4. Refleksi (*Reflection*). Tim pengabdian bersama guru melakukan analisis hasil kegiatan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan keterlibatan siswa serta merancang penyempurnaan program untuk tahap selanjutnya.

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan kuartil ketiga tahun 2024 pada 3 (tiga) Sekolah Dasar Negeri yang ada di Pangkalpinang, yaitu: SD N 17 Pangkalpinang, SD N 57 Pangkalpinang, dan SD N 60 Pangkalpinang. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 1 dari masing-masing sekolah yang diajak untuk bermain sambil belajar dengan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik, mengaplikasikan metode pembelajaran terhadap siswa, serta mengevaluasi metode pembelajaran tersebut bersama Kelompok Pengabdian.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah *game based learning* atau belajar sambil bermain. *Game based learning* adalah sebuah solusi untuk untuk menuju sekolah masa depan dengan metode sebagai berikut : *pertama*, sosialisasi dilakukan dengan melakukan pengajaran di dalam kelas. pengajaran dilakukan dengan memberikan pembelajaran bahasa inggris dasar, cara mengkategorikan sampah, dan cara membuat olahan makanan yang lebih menarik sehingga siswa gemar terhadap makan sayur dan ikan. Selain memberikan materi akan ada permainan kecil agar siswa tidak bosan. *Kedua*, permainan dilakukan setelah siswa mendapatkan pedoman dasar. permainan yang dilakukan adalah dengan bermain ular tangga, yang pada setiap nomornya akan diberikan pertanyaan seputar kemandirian, sehat, bahasa inggris dan bahasa indonesia yang dikemas secara menarik dan mudah dilaksanakan oleh siswa. *Ketiga*, evaluasi dilakukan setelah siswa bermain ular tangga. siswa diberikan lima pertanyaan dalam bentuk gambar apakah siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan kuesioner bergambar untuk siswa serta rubik check list yang dijadikan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan para siswa sebelum pelaksanaan kegiatan dan setelah kegiatan (*pre* dan *post test*). Analisis data dilakukan dengan melakukan pengukuran skala untuk membandingkan pengetahuan para siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Skala yang akan digunakan adalah Skala Likert yang digunakan untuk mengukur persepsi, pengetahuan, perilaku seseorang/sekelompok orang tentang suatu fenomena.



Gambar 1. Alur kegiatan

Hasil dan Pembahasan

“Sekolah untuk Masa depan: Pendidikan Karakter Integratif yang mandiri, sehat, dan kreatif” merupakan kegiatan pengabdian yang menerapkan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan berbagai konsep pendidikan yang kami pandang paling utama untuk diperkenalkan kepada anak usia sekolah. Pendidikan karakter ini dimaksudkan untuk membangun pondasi pribadi siswa menjadi karakter pemimpin yang bertanggungjawab dan memiliki nilai serta *skill* yang mumpuni. Kemampuan ini tidak hanya dibutuhkan bagi siswa untuk mengenal dan melekatkan dengan keilmuan namun juga mendekatkan diri mereka kepada lingkungan dan masyarakat. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa bentuk kegiatan, diantaranya: sosialisasi materi sekolah dasar dengan metode bilingual, permainan ular tangga, gemar makan ikan, dan evaluasi materi.

A. Sosialisasi materi bilingual

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang mempunyai peran signifikan di dunia global. Tujuan dari pengenalan Bahasa Inggris sejak dini adalah menjadikan bahasa tersebut menjadi bagian dari bahasa sehari-hari selain bahasa ibu (Postovsky 1974; Winitz 1981; Krashen & Terrell 1983; dalam Harun, 2014). Banyak studi yang membuktikan apabila sejak kecil anak-anak diajak berkomunikasi dengan bahasa asing selain bahasa Indonesia, maka akan sangat mudah bagi mereka untuk menjadikan bahasa asing tersebut sebagai bahasa kedua dalam aktivitasnya. Berdasarkan alasan tersebut tim pengabdian memilih aktivitas ini sebagai salah satu kegiatan utama pada lokasi pengabdian.

Pengenalan bahasa Inggris dilakukan dengan bernyanyi, dan permainan tebak kata. Peserta diajak untuk bernyanyi sambil mengenal kata-kata dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini juga dijadikan sebagai kegiatan awal untuk memberikan semangat para siswa dalam mengikuti kegiatan.



Gambar 2. Pengenalan angka dan kata dasar dalam bahasa Inggris

B. Permainan Ular Tangga

Mengingat sasaran kegiatan pengabdian ini adalah anak usia sekolah dasar, tim menyusun strategi untuk dapat memberikan pelajaran yang dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak, yaitu permainan ular tangga. Permainan yang sangat dikenal oleh Masyarakat dari segala usia dan kalangan ini, diramu menjadi permainan yang bukan hanya edukatif. Namun juga permainan yang memberikan stimulus motorik dan kinetis bagi anak. Permainan ini dilakukan dengan media karpet ular tangga. Untuk menyelesaikan permainan dan menjadi pemenang, peserta harus menjawab pertanyaan terkait isu lingkungan, serta flora dan fauna.

Pertanyaan disiapkan sebagai tantangan yang harus dijawab oleh para peserta untuk memperoleh kesempatan melangkah dari satu kotak ke kotak selanjutnya sesuai dengan jumlah angka yang tertera pada bantal dadu. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok untuk bekerjasama memenangkan permainan ini.



Gambar 3. Para Siswa berpartisipasi dalam Permainan ular tangga

Permainan ini mengundang antusiasme tinggi para siswa. Selain untuk melatih para siswa dalam berpikir strategi, bekerjasama, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan isu-isu kebersihan, lingkungan dan materi dasar Bahasa Inggris. Para siswa sangat aktif mengikuti kegiatan ini. Raut kegembiraan terpancar di wajah para siswa apabila berhasil menyelesaikan permainan. Dalam permainan ini kami

berharap siswa tidak terlalu fokus kepada kompetisi, tapi lebih kepada bagaimana mereka mampu mengerjakan kegiatan secara berkelompok, dan berdiskusi bersama teman-temannya. Karena inti dari kegiatan ini bukan kepada siapa pemenangnya, tapi bagaimana mereka bisa menyelesaikan permainan dengan *teamwork*.

C. Gemar Makan Ikan

Himbauan Pemerintah bagi Masyarakat untuk mengonsumsi ikan sebagai sumber protein yang juga kaya akan vitamin dan mengandung Omega 3, sudah dicanangkan sejak tahun 2004. Gerakan ini sebagai upaya untuk mengurangi angka kekurangan gizi, khususnya bagi anak-anak. Untuk mengonsumsi hewan laut ini, tidak hanya bisa dilakukan dengan proses memasak sederhana seperti digoreng, dipanggang, atau dikukus. Ada pula cara kreatif dan inovatif yang bisa diterapkan untuk mentransformasikan ikan menjadi bahan pangan yang menarik dan unik bagi Masyarakat.

Beberapa pangan lokal yang terbuat dari ikan adalah pempek, mie kuah ikan, otak-otak, dimsum, dll. Para siswa diajak untuk mengenal pangan-pangan yang terbuat dari ikan. Para siswa juga diajak bermain tebak-tebakan jenis ikan yang dibawa oleh tim pengabdian. Siswa yang berhasil menebak nama ikan dengan tepat, diberikan hadiah bibit ikan yang dapat mereka bawa pulang. Kegiatan ini diakhiri dengan menyantap pangan mie kuah ikan dan pempek Bersama-sama.



Gambar 4. Kuis tebak nama ikan dan siswa menikmati sajian makanan yang terbuat dari ikan.

D. Evaluasi



Gambar 5. Peserta mengikuti pre-test dan post-test

Untuk mengukur tingkat pemahaman para siswa mengenai materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian. Pre-test didesain dengan cukup sederhana, dan memudahkan para siswa untuk mengerjakannya dengan menyertakan gambar pada setiap soal. Hasil pre-test digunakan untuk mengukur pemahaman dasar para siswa yang kemudian akan dievaluasi dengan hasil post-test para siswa. Pentingnya melakukan pre dan post-test adalah untuk melihat perubahan tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan stimulus dan materi selama kegiatan. Dari ketiga lokasi pengabdian, hasil dari post-test jauh lebih baik dibandingkan hasil test di awal kegiatan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini menjadi landasan bagi semua anggota tim bahwa untuk memberikan pendidikan dan membentuk karakter anak sejak usia sekolah, sebaiknya dilakukan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Tipe pengajaran yang klasikal dapat didukung dengan stimulus kinetis, dan motorik. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan para siswa untuk bersosialisasi, melakukan kegiatan kerjasama dan koordinasi dengan para siswa lainnya. Selama kegiatan, pihak sekolah memberikan dukungan yang sangat membantu tim untuk melaksanakan kegiatan ini dengan sebaik mungkin. Harapannya, kegiatan ini dapat memberikan kemanfaatan

bagi siswa dan membantu pihak sekolah untuk membentuk karakter siswa yang mandiri, sehat, dan kritis.

Kegiatan ini melibatkan banyak pihak dan masih memerlukan banyak perbaikan untuk penyelenggaraan kegiatan yang serupa. Oleh karena itu, tim pengabdian merasa perlu menimbang untuk melakukan kegiatan yang serupa dengan skema lanjutan pada tahun berikutnya untuk memudahkan pengukuran efektivitas dan dampak dari kegiatan ini pada para siswa. Namun, diperlukan desain permainan yang lebih kreatif dan inovatif untuk membuat para siswa semakin antusias untuk mengikuti kegiatan.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan Pengabdian ini merupakan bagian dari Pengabdian Masyarakat Tingkat Universitas yang didukung pendanaannya oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Universitas Bangka Belitung (UBB). Kegiatan ini bertujuan untuk membina dan mengarahkan para civitas akademika UBB untuk meningkatkan kepedulian dan relasi yang erat dengan masyarakat melalui program pengabdian. Dengan dukungan dana dan bimbingan dari LPPM UBB, kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan kami harapkan dapat memberikan kemanfaatan bukan hanya bagi kelompok penyelenggara, namun juga bagi masyarakat.

Referensi

- Hijran, M dan Fauzi, Padlun. (2023). Proyek Profil Pelajar Pancasila terhadap Karakter Pribadi Siswa di Kota Pangkalpinang. *Jurnal Kewarganegaraan*. Volume 7 (1): 796-804.
- Lestari, Indah dan Handayani, Nurul. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah khususnya SMA/SMK di Zaman serba Digital. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*. Volume 1 (2): 101-109
- Herliani, Elly dan Heryati, Euis. (2021). *Pembelajaran 7. Pengembangan Potensi Peserta Didik*. Modul Belajar Mandiri: 147-167.
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 3 (3): 150-165.

- Mahendra, Yasinta. (2019). *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN). ISSN 2714-5972.
- Saputra, Darman. (2019). *Investasi Gizi sebagai Upaya Menciptakan Germas Menuju Generasi Emas*. Prosiding Seminar Hukum dan Publikasi Nasional (Serumpun). ISBN 978-623-92439-0-6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Harun, CA. (2014). Pembelajaran bahasa inggris bagi anak usia dini versus budaya lokal. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 5 (2): 63-72
- Manullang, Belferik. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III (1): 1-14.
- Tim Redaksi ANTARA. (6 Februari 2024). Pemkot Pangkalpinang prioritaskan penanganan sampah. Laman: <https://babel.antaranews.com/berita/12956/produksi-sampahpangkalpinang-capai-100-ton>. Diakses pada Tanggl 27 Februari 2024 Pukul 10.27 WIB.
- Tim Redaksi Bangka Pos. (23 Agustus 2023). Walikota akui Sampah jadi Permasalahan Kota Pangkalpinang, Berharap ada Solusi TPA Regional. Laman: <https://bangka.tribunnews.com/2023/08/23/wali-kota-akui-sampahjadi-permasalahan-kota-pangkalpinang-berharap-ada-solusi-tpa-regional>. Diakses pada Tanggl 27 Februari 2024 Pukul 14.39 WIB