

## **LEGO (PUZZLE BINGO) GAMES: MEDIA EDUKATIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM MEWUJUDKAN GENERASI INDONESIA EMAS**

**Muhammad Yusuf Abdullah<sup>1</sup>, Widya Hastuti<sup>2</sup>, dan Karmila A<sup>3</sup>**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>1</sup>*

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>2</sup>*

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>3</sup>*

uchuopel2@gmail.com

widyahastuti512@yahoo.com

karmilaa98@yahoo.com

### **ABSTRAK**

*Fenomena degradasi moral sampai saat ini masih menjadi isu yang mengemuka di masyarakat. Berbagai tindakan kriminal bahkan maraknya tindak korupsi dengan mudah dijumpai baik melalui tayangan televisi ataupun media lain. Karakter seperti ini sangat perlu untuk ditindak lanjuti, tentunya melalui penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Pada hakikatnya, penyelenggaraan pendidikan karakter menjadi hal yang mutlak dilakukan di jenjang pendidikan manapun, khususnya jenjang pendidikan dasar. Hal ini sangat beralasan karena pendidikan dasar adalah pondasi utama bagi tumbuh kembang generasi muda Indonesia. Di usia belia, siswa identik dengan dunia bermain. Sehingga media yang cocok adalah media yang mengandung unsur permainan. Sejalan dengan hal tersebut, Lego (Puzzle Bingo) Games merupakan media yang efektif digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter di sekolah dasar. Dalam penerapannya, siswa tidak hanya bermain namun terdapat juga unsur pendidikan yang menjadi fokus utama. Lego (Puzzle Bingo) Games tercipta dari perpaduan puzzle dan bingo yang diaplikasikan secara berkelompok. Media pembelajaran Lego (Puzzle Bingo) Games diciptakan dengan maksud agar siswa mudah mengaplikasikan dan membiasakan diri menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter, yang pada hakikatnya berimplikasi pada pembentukan kepribadian siswa. Jenis tulisan yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian kepustakaan. Data yang ada diperoleh dari data sekunder. Selanjutnya, data-data yang telah terkumpul dianalisis dan diolah. Dimulai dengan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan.*

***Kata Kunci: Lego (Puzzle Bingo) Games, Media Edukatif, Pendidikan Karakter***

### **ABSTACT**

*The phenomenon of moral degradation today's are still be an hot issue in the society. The various criminal, even any corruption found easily through television or others media. These characters are very important to be followed up through the cultivation of the values character education. In essence, the implementation*

*of character education is a must do in any level of education, especially in primary education. This is reasonable because the basic of education is the main foundation for the growth and development for the young generation of Indonesia. At the age of young, students are identical with the world play. So, the suitable it is media that contains game elements. In the same as, Lego (Puzzle Bingo) Games is an effective media used in the character education values process in primary schools. In the application, the students isnot only play but there are also elements of education is the main focus. Lego (Puzzle Bingo) Games created from a blend of puzzles and bingo were applied in groups. Lego Learning Media (Puzzle Bingo) Games created with the intention that students familiarize themselves easily to apply and implement the values in the character education, which essentially have implications for the formation in the students 'personality. Typeface used in this journal is the research literature. The existing data obtained from secondary data. Furthermore, the data that has been analyzed and processed. Starting with data reduction, presentation, and drawing conclusions.*

**Key Words: Lego (Puzzle Bingo) Games, Educative Media, Character Education**

## **PENDAHULUAN**

Fenomena degradasi moral merupakan isu yang mengemuka di masyarakat sekarang ini. Berbagai tindakan kriminal dengan mudah dijumpai, baik melalui tayangan televisi ataupun yang secara langsung dilihat dengan mata kepala sendiri. Seperti maraknya tindak korupsi, kekerasan, hingga 'budaya' tawuran. Contoh kasus nyata ialah 158 kepala daerah tersangkut korupsi sepanjang 2004-2011, 42 anggota DPR terseret korupsi pada kurun waktu 2008-2011 30 anggota DPR periode 1999-2004 terlibat kasus suap pemilihan DGS BI. Kasus korupsi terjadi diberbagai lembaga seperti KPU, KY, KPPU, Ditjen Pajak, BI, dan BKPM.

(Timothy dalam Alfajar, 2014).

Bahkan dunia pendidikan pun tak luput dari praktik-praktik menyimpang. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang membolos pada saat mata pelajaran berlangsung, menyontek pada saat ujian hingga merambah keperguruan bebas.

Seperti yang terjadi di surabaya, terjaring 17 siswa yang membolos sekolah oleh Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) yang sedang melakukan razia, bahkan dari 4 siswa yang kedapatan membolos ini ditemukan sejumlah kartu domino yang dipakai untuk berjudi bersama rekan-rekannya (Yudhinata, 2014).

Kejadian di atas menunjukkan bahwa karakter yang dimiliki oleh

siswa masih jauh dari yang diharapkan. Tilaar (Wahyu, 2011) mengemukakan istilah karakter (*character*) atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan watak adalah sifat-sifat hakiki seseorang atau suatu kelompok atau bangsa yang sangat menonjol sehingga dapat dikenali dalam berbagai situasi atau merupakan *trade mark* seseorang.

Pembentukan karakter yang berkualitas perlu dilakukan pembinaan sejak usia dini. Pendidikan merupakan kunci utama untuk membina karakter anak, hal itu dikarenakan, anak akan mengalami proses belajar yang akan memberikan pengetahuan kepada anak tentang perilaku yang baik dan perilaku yang buruk. Pendidikan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk membina generasi muda menjadi manusia yang beretika, cerdas dan berakhlak mulia. Sehingga generasi yang dicetak memiliki kecerdasan dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hal inilah yang akan menguatkan pondasi kebangsaan menuju bangsa yang lebih baik.

Penanaman nilai-nilai karakter pada siswa diperlukan media pembelajaran yang inovatif seperti

dalam bentuk sebuah permainan, karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar merupakan tingkat usia yang berada pada tahap bermain. Media permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan merupakan cara yang bersifat mendidik. Media Permainan edukatif sangat berguna dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi belum banyak permainan yang dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Dengan fenomena itu perlu berbagai inovasi kreatif dalam menciptakan media permainan edukatif sehingga bisa dimanfaatkan di dunia pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat motivasi belajar siswa.

Dari uraian diatas, maka penulis menawarkan alternatif media pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan sebuah permainan edukatif yaitu Lego (*Puzzle Bingo*) Games yaitu sebuah permainan bingo yang dikolaborasikan dengan

permainan puzzle. Media permainan edukatif berbasis pendidikan karakter ini merupakan suatu inovasi yang dapat mempermudah untuk mempelajari dan menerapkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar.

Lego (*Puzzle Bingo*) Games merupakan media edukatif berbasis pendidikan karakter. Permainan ini merupakan perpaduan antara permainan puzzle dan bingo. Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Desain yang digunakan dalam permainan Lego sesuai dengan permainan puzzle, terdiri dari potongan-potongan gambar dan dengan *background* yang sangat menarik. *Background* yang digunakan sesuai dengan implementasi dari 18 nilai-nilai pendidikan karakter.

## **METODE PENULISAN**

### **Jenis Tulisan**

Jenis tulisan yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini adalah penelitian pustaka (*library research*), yang bersifat deskriptif dengan memaparkan dan menggambarkan

LEGO (*Puzzle Bingo*) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas.

### **Objek Tulisan**

Objek dari tulisan ini adalah LEGO (*Puzzle Bingo*) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. Selain itu, melihat manfaat LEGO (*Puzzle Bingo*) Games dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data-data yang diperoleh adalah data sekunder yaitu data dari berbagai literature untuk mendapat atau memperoleh dasar dan kerangka teoritis mengenai masalah yang dibahas atau mencari informasi yang erat hubungannya dengan rumusan masalah. Seperti data dari internet, jurnal, artikel, buku, dan lain-lain.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan Penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif

kualitatif, yaitu dengan melakukan beberapa tahap: Reduksi data (data reduction), Penyajian Data (*data display*), Penarikan Kesimpulan (*conclusion drawing*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Media Edukatif Lego (*Puzzle Bingo*) Games**

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui sebuah media, siswa akan lebih mudah memahami informasi yang diberikan oleh guru. Melirik implikasi keberadaan media yang begitu besar, maka pengembangan media yang kreatif dan inovatif perlu untuk dilakukan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan, sehingga dapat memicu anak untuk turut aktif dalam pembelajaran dan mempermudah terjadinya *transfer of knowledge*.

Proses pembelajaran yang baik dan efektif adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Sehingga dalam hal ini, media yang diiringi oleh metode permainan merupakan langkah tepat untuk diterapkan di

jenjang persekolahan khususnya sekolah dasar, karena juga mengingat usia anak Sekolah Dasar (SD) merupakan usia yang lebih cenderung untuk bermain. Melalui metode ini, seorang anak dapat belajar dan bereksplorasi serta mengembangkan bakat yang dimiliki. Secara umumnya, keberadaan media dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Kegiatan belajar yang dibarengi rasa senang dan motivasi akan berpengaruh terhadap daya tangkap siswa. Dalam kenyataannya retensi siswa atau daya tangkap siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Muhson (2010) dalam tulisannya mengutarakan bahwa siswa hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan, aktivitas belajar yang dilakukan dengan teman sebaya (dalam hal ini, melalui metode permainan) daya retensi siswa mencapai 90%.

Keberadaan suatu media pun tidak bisa dipungkiri oleh seorang guru dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak.

Karakter bangsa Indonesia yang harus diperbaiki yaitu penakut, feodal, penindas, koruptif, tidak logis, meremehkan mutu, suka menerobos, tidak percaya diri sendiri, tidak disiplin, mengabaikan tanggung jawab, lemah kreativitas, dan tak punya malu (Koentjaraningrat dan Mochtar Lubis dalam Listyarti (2012: 4). Karakter tersebut sudah menjadi kebiasaan yang lazim dalam kehidupan bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut sudah ada sejak bangsa Indonesia masih dijajah bangsa asing yang berlangsung beratus-ratus tahun yang lalu. Bahkan karakter tersebut masih ada ketika bangsa Indonesia merdeka hingga sekarang. Hal inilah yang kemudian melatarbelakangi lahirnya pendidikan karakter oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Penyelenggaraan pendidikan karakter menjadi satu hal yang mutlak dilakukan dijenjang pendidikan manapun, khususnya di jenjang pendidikan dasar. Hal ini sangat beralasan karena pendidikan dasar adalah pondasi utama bagi tumbuh kembang generasi muda Indonesia. Namun faktanya, sampai saat ini guru masih kurang mengembangkan

pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Padahal salah satu strategi mengembangkan pendidikan karakter adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa pada setiap mata pelajaran, melalui pengondisian dan pembiasaan sehingga menghasilkan peserta didik yang konsisten dalam perilaku berkarakter di kehidupannya sehari-hari. Sesuai dengan penjelasan di atas, maka guru harus berupaya untuk melaksanakan strategi-strategi secara maksimal di sekolah.

Zulnuraini (2012) menyebutkan bahwa anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter. Teori-teori tersebut menjelaskan bahwa strategi yang seharusnya dapat dilakukan untuk membentuk sikap peserta didik yang berkarakter adalah melalui pembiasaan dan pencontohan sikap. Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya yang harus dilaksanakan sekolah untuk membina moral serta akhlak yang sesuai dengan norma dan nilai-nilai dari Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan karakter dilaksanakan sebagai bentuk penempatan terhadap sikap peserta didik sebagai anak

bangsa, sehingga dengan adanya pembinaan karakter bagi peserta didik akan mampu membentuk bangsa yang tangguh serta mampu berkompetisi sehat di era globalisasi. Mengantisipasi hal tersebut, salah satu media yang cocok digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter adalah Lego (*Puzzle Bingo*) Games yang merupakan media edukatif berbasis pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar.

Lego (*Puzzle Bingo*) Games tercipta dari perpaduan permainan *puzzle* dan bingo yang kemudian dikembangkan dan diinovasi oleh penulis sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar (SD) khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. *Puzzle* merupakan permainan yang identik dengan teka-teki atau bongkar pasang potongan gambar tertentu, dengan media utama biasanya terbuat dari kayu. Sedangkan Bingo adalah permainan menyusun item-item pada papan tertentu baik secara horizontal, vertikal, dan diagonal. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mudah dalam mengaplikasikan dan membiasakan diri dalam menerapkan nilai-nilai

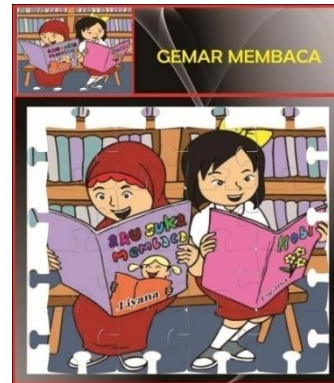
pendidikan karakter, yang dapat berimplikasi pada pembentukan kepribadian peserta didik sebagai tunas bangsa yang berkarakter. Jenis pembelajaran seperti ini sangat efektif dan menyenangkan, serta meninggalkan kesan yang baik karena siswa langsung mempraktikkan.

Pada pengaplikasiannya, guru akan membagi jumlah peserta didik menjadi 3 kelompok. Sebab itu, dalam kegiatan ini guru akan membentuk beberapa kelompok kecil yang masing-masing akan dibagikan perlengkapan permainan. Dalam permainan ini, akan disediakan 1 (satu) buah papan permainan (disertai dadu) yang terdiri dari 18 kotak, masing-masing kotak mewakili 1 jenis dari 18 nilai-nilai pendidikan karakter. Untuk membuat anak termotivasi dan tertarik dalam belajar, maka kotak didesain semenarik mungkin menggunakan warna latar yang disukai oleh peserta didik. Papan permainan ini berlaku secara umum, artinya digunakan oleh semua kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok masing-masing akan diberikan 1 (satu) paket *puzzle* dengan *background* yang berbeda. *Background* yang dihadirkan pada

dasarnya merupakan pengejawantahan dari nilai-nilai pendidikan karakter yang ada, misalnya nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, religius, gemar membaca, dan sebagainya. Peraturan yang cukup menonjol dari permainan ini adalah terdapat rangkaian aktivitas maju dan mundur yang hanya dapat dilakukan secara horizontal dan vertikal, tidak diperkenankan untuk melangkah secara diagonal.

Pemain yang berhenti pada salah satu kotak karakter harus mampu mempraktikkan karakter yang disinggahi. Misalnya pada kotak religius, maka pemain harus mempraktikkan karakter yang terkandung dalam kotak tersebut. Sebagai contoh, dalam hal ini pemain setidaknya mampu mempraktikkan tata cara shalat yang baik. Jika pemain berhasil melewati tantangan yang diberikan, maka pemain akan mendapatkan potongan *puzzle* sesuai kotak yang disinggahi. Semakin banyak kotak yang berhasil dilalui, semakin banyak pula potongan yang akan diperoleh. Sehingga peluang untuk memenangkan bingo pun semakin besar.

Berikut media pembelajaran Lego (*Puzzle Bingo*) Games yang akan digunakan di sekolah dasar (SD):



Gambar 1 Ilustrasi papan utama



Gambar 2 Lego (*Puzzle Bingo*) Games

Media pembelajaran Lego (*Puzzle Bingo*) Games diaplikasikan secara berkelompok mengingat pendekatan yang sering digunakan guru adalah pendekatan *cooperative learning*. Melalui pembentukan kelompok, membantu siswa untuk lebih meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, dalam hal ini adalah teman kelasnya. Adapun penetapan jumlah peserta dalam setiap kelompok disesuaikan dengan media pembelajaran, waktu yang dimiliki



dan jumlah peserta yang terdapat dalam sebuah kelas.

Media pembelajaran Lego (*Puzzle Bingo*) Games sangat menarik dan praktis untuk diaplikasikan oleh peserta didik, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di Sekolah Dasar (SD). Untuk lebih jelasnya, tata cara dalam permainan Lego (*Puzzle Bingo*) Games adalah sebagai berikut:

1. Guru membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar terkait dengan pendidikan karakter dan arti penting penanaman nilai-nilai pendidikan karakter.
2. Jumlah peserta didik dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yang masing-masing diberikan perlengkapan permainan berupa 1 paket Lego dengan latar gambar yang berbeda.
3. Semua kelompok saling berhadapan dengan posisi melingkar. Di tengah lingkaran terdapat beberapa meja yang akan ditempati oleh perwakilan setiap kelompok untuk bermain. Sedangkan rekan lainnya berada pada tataran lingkaran besar dengan memegang papan *puzzle bingo*. Teman yang berada di

bagian luar bertugas untuk memeriksa potongan-potongan yang dibutuhkan dengan berpatokan pada gambar utuh yang telah disediakan pada sisi kiri atas papan *puzzle*, mengarahkan perwakilan kelompoknya, sekaligus memberitahukan sasaran kotak selanjutnya yang harus dituju.

4. Setelah semua teratur, perlu ditentukan pemain pertama. Untuk menentukan urutan bermain, guru akan memberikan tantangan rebutan yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Peserta didik yang menjawab secara cepat dan tepat, mendapat kesempatan menjadi pemain pertama. Kegiatan yang sama dilakukan untuk menentukan pemain selanjutnya.
5. Pemain akan melempar dadu dan bergerak sesuai dengan jumlah mata dadu yang diperoleh. Perlu diingat bahwa pemain hanya boleh bergerak secara vertikal dan horizontal, tidak diperbolehkan untuk melangkah secara diagonal. Namun, tidak ada ketentuan terkait arah langkah. Semua tergantung keinginan pemain, apakah ingin

melangkah ke kiri, ke kanan, atas ataupun bawah. Pada sesi ini, sangat diperlukan keterampilan dan kejelian pemain agar mampu sampai pada kotak yang diinginkan.

6. Pemain akan melangkah sesuai mata dadu yang diperoleh. Apabila pemain telah berhenti langkahnya di salah satu kotak karakter dan ingin memperoleh potongan *puzzle*, maka pemain harus mempraktikkan karakter yang terkandung dalam kotak tersebut. Sebagai contoh, ketika pemain ingin memperoleh potongan jujur maka terlebih dahulu pemain harus memperlihatkan sikap jujur itu seperti apa. Dalam situasi seperti inilah, teman yang berada di luar dapat kembali membantu untuk mendemonstrasikan. Jika pemain berhasil melewati tantangan yang diberikan, maka pemain akan mendapatkan potongan *puzzle* sesuai kotak yang disinggahi.
7. Rekan-rekan yang lain harus cepat tanggap memasang serta memeriksa potongan yang masih dibutuhkan dan menyampaikan

informasi kepada perwakilan kelompok.

8. Kelompok akan menjadi pemenang jika pada papan *puzzle* telah terbentuk 3 baris baik vertikal, horizontal maupun diagonal. Perlu diingat bahwa kelompok harus berteriak “*bingo*” secara serentak sebagai tanda bahwa mereka telah selesai.

Aturan permainan yang diterapkan dalam permainan Lego (*Puzzle Bingo*) Games. Meskipun pada dasarnya memiliki persamaan dengan permainan *Puzzle* dan *Bingo*, namun pada konteksnya permainan ini memiliki perbedaan yang signifikan. *Puzzle* dan *Bingo* umumnya digunakan seseorang hanya sekedar untuk bermain, sedangkan media Lego diterapkan dengan menghadirkan nuansa pendidikan yang menjadi fokus utama dalam permainan.

### **Manfaat Media Edukatif Lego (*Puzzle Bingo*) Games**

Media Lego (*Puzzle Bingo*) Games merupakan media inovatif berbasis permainan yang menghadirkan atau memuat nilai-nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan aspek yang sangat

perlu dimiliki oleh setiap anak sekolah khususnya murid Sekolah Dasar (SD), mengingat perannya yang sangat penting, yang menjadi tonggak dalam membentuk kepribadian anak sebagai tunas bangsa yang berkarakter. Sehingga, melalui media ini peserta didik akan diajak dan dilatih untuk mempraktikkan sekaligus mengaplikasikan nilai-nilai karakter sehingga peserta didik terbiasa dan akhirnya konsisten dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

*Lego (Puzzle Bingo) Games* merupakan media berbasis permainan, sehingga sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar (SD) khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Mengingat anak usia sekolah dasar (SD) sangat identik dengan dunia bermain, di samping itu mengingat pula bahwa penanaman nilai-nilai karakter sangat perlu untuk dimiliki oleh setiap individu.

Media pembelajaran *Lego (Puzzle Bingo) Games* diciptakan dengan maksud agar peserta didik mudah dalam mengaplikasikan dan

membiasakan diri dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter, yang pada hakikatnya memiliki implikasi pada pembentukan kepribadian peserta didik sebagai tunas bangsa yang baik. Jenis pembelajaran seperti ini sangat efektif dan menyenangkan karena disesuaikan dengan kebutuhan dan minat dari peserta didik, serta meninggalkan kesan yang baik karena siswa langsung mempraktikkan nilai-nilai yang ada. Media berbasis permainan ini juga dapat meminimalisir tingkat kejenuhan yang berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

### **Saran**

1. Bagi Siswa: Siswa dapat menggunakan media ini sebagai solusi kreatif dan inovatif dalam mempermudah mengaplikasikan nilai-nilai pendidikan karakter.
2. Bagi Pembaca: Pembaca dapat menjadikan karya tulis ilmiah ini sebagai referensi atau patokan dalam mengembangkan atau melakukan inovasi media pembelajaran terkhusus untuk media penanaman nilai-nilai pendidikan karakter.
3. Bagi Guru: Guru diharapkan

mampu memahami lebih dalam mengenai kebutuhan dan minat peserta didik khususnya anak Sekolah Dasar (SD). Selain itu, guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran Lego (*Puzzle Bingo Games*) dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter agar siswa merasa senang dan tidak bosan saat proses belajar mengajar.

4. Bagi Pemerintah: Pemerintah diharapkan dapat mensosialisasikan kepada guru dan pelakon pendidik lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfajar, Lukman Hakim. 2014. *Upaya Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Negeri Sosrowijayan*. <http://erints.uny.ac.id/>. Diakses pada Tanggal 12 April 2014.
- Anonim. 2013. *Pengertian Manfaat Jenis dan Pemilihan*. <http://www.asikbelajar.com/>. Diakses pada Tanggal 14 April 2014.
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyu. 2011. *Masalah dan Usaha Membangun Karakter Bangsa*. <http://journal.unnes.ac.id/>. Diakses pada Tanggal 12 April 2014.
- Yudhinata, Guntur. 2014. *Siswa Tertangkap Razia Bolos Sekolah*. <http://surabayanews.co.id/>. Diakses pada Tanggal 13 April 2014.
- Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar*. [http://erints.uny.ac.id](http://erints.uny.ac.id/). Diakses pada tanggal 11 April 2014.
- Zulnuraini. 2012. Pendidikan Karakter: Konsep, Implementasi, dan Pengembangannya di Sekolah Dasar di Kota Palu. *Jurnal DIKDAS*. Volume 1 (1): 5.