Intan Cendekia: JPM *e-ISSN 2722-7766*
Volume 6, No. 1, Juni 2025
Open Acces: https://jurnal.intancendekia.org

PENDIDIKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI SD N 12 SUNGAI SARIK

Besti Nora Dwi Putri[1*],
Bimbingan dan Konseling,Universitas PGRI Sumatera Barat,Sumatera Barat, Indonesia;
bestinora2187@gmail.com
Rila Rahma Mulyani[2],
Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Sumatera Barat, Sumatera Barat, Indonesia;
rila.psikologi@gmail.com
May Dwi Astuti,
Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Sumatera Barat, Sumatera Barat, Indonesia;
may.dwiastuti23@gmail.com

*Coresponding Author; bestinora2187@gmail.com

Info Artikel: Dikirim: 10 Juni 2025 ; Direvisi: 27 Juni 2025; Dipublikasikan: 30 Juni 2025
Cara sitasi: Putri, B.N.D., Mulyani, R.R., dan Astuti, M.D., (2025). Pendidikan Karakter Anak Melalui Permainan Edukatif di SDN 12 Sungai Sarik. *Intan Cendekia: JPM*, 6(1), 14-21.

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan pribadi anak yang unggul dan bermoral. Saat ini dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menanamkan nilai-nilai moral pada siswa, terutama ditingkat sekolah dasar banyak siswa yang belum menunjukan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif, permainan edukatif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai moral. Permasalahan yang dihadapi oleh SDN 12 VII Koto Sungai Sarik sebagai sekolah mitra adalah metode pendidikan terlalu berfokus pada ilmu pelajaran dan kurang memperhatikan pendidikan karakter pada anak, kurangnya pemahaman penggunaan tekhnologi yang mengakibatkan penurunan pendidikan karakter pada generasi muda, serta berkurangnya daya kreatifitas yang dialami oleh guru hal ini juga disebabkan oleh karena banyaknya peraturan dan tugas kewajiban guru di luar proses pembelajaran di kelas. Model yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas, disajikan dua bentuk kegiatan pengabdian ini yaitu 1) pendampingan dalam

This is an open access article under the CC–BY-SA license

pengajaran karakter kepada peserta didik, 2) penerapan permainan edukatif kepada peserta didik. Pada tahap pertama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah observasi dimana observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh mitra yaitu SD N 12 VII Koto Sungai Sarik dari hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan namun dari hasil pengamatan tersebut lebih difokuskan kepada permasalahan karakter. Tahap kedua dilakukan identifikasi kebutuhan dari permasalahan tersebut. Target perubahan mitra yang diharapkan pada PKM ini adalah siswa dapat memberikan nilai tambah yang positif yang dapat dikembangkan pada anak. Pendidikan karakter melalui permainan edukatif merupakan pendekatan yang inovatif untuk membentuk landasan moral dan etika anak, karakter yang kuat seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, empati dan kerjasama hal ini tidak hanya untuk keberhasilan anak dalam konteks akademis saja tetapi juga dalam kehidupan pribasi dan sosial.

Kata Kunci: Pendidikan karakter, permainan edukatif, anak.

Abstract

Character education is one of the important aspects in the formation of a child's personality that is superior and moral. Currently, the world of education faces a major challenge in instilling moral values in students, especially at the elementary school level, many students have not shown a deep understanding of moral values such as honesty, responsibility, and respect. This condition shows an urgent need to develop more effective and interesting learning methods that can integrate these values into everyday life. One approach that can be used is through educational games, educational games not only make the learning process more enjoyable but can also be an effective means of instilling moral values. The problems faced by SDN 12 VII Koto Sungai Sarik as a partner school are that the educational method focuses too much on science and pays less attention to character education in children, lack of understanding of the use of technology which results in a decline in character education in the younger generation, and reduced creativity experienced by teachers. This is also caused by the many regulations and duties of teachers outside the learning process in the classroom. The model that will be carried out to overcome the above problems, two forms of community service activities are presented, namely 1) mentoring in teaching character to students, 2) implementing educational games to students. In the first stage of the implementation of this activity is observation where this observation is carried out to identify the problems

experienced by partners, namely SD N 12 VII Koto Sungai Sarik from the results of the observation, several problems were found, but the results of the observation were more focused on character problems. The second stage is to identify the needs of these problems. The target of partner changes expected in this PKM is that students can provide positive added value that can be developed in children. Character education through educational games is an innovative approach to forming a child's moral and ethical foundation, strong characters such as honesty, responsibility, discipline, empathy and cooperation, this is not only for children's success in an academic context but also in their personal and social lives.

Keywords: Character education, educational games, children.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci utama untuk menumbuhkan karakter anak pada proses pembelajaran maupun kemampuan anak dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang perilaku yang baik maupun 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 hal ini dapat menguatkan pondasi kebangsaan menuju bangsa yang lebih baik. Pendidikan karakter pada anak adalah suatu proses yang bertujuan untuk membentuk sikap, nilai, dan kebiasaan positif dalam diri anak. Proses ini melibatkan pengajaran tentang pentingnya moralitas, etika, dan tanggung jawab sosial yang akan membimbing anak untuk tumbuh menjadi individu yang berintegritas, empati, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan karakter juga membantu anak untuk memahami dan menghargai perbedaan, serta mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang bijaksana dalam berbagai situasi kehidupan Menurut Khamalah (2017) pendidikan karakter erat kaitanya dengan pembinaan moral,sedangkan menurut Dalmeri (2014) karakter berkaitan dengan konsep moral *(moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*) dan perilaku moral (*moral behavior*). Namun mengenalkan dan menumbuhkan karakter bukanlah hal yang mudah yang dapat langsung didapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dan Handayani (2019) bahwa pendidikan itu sendiri merupakan sikap sadar dan disengaja untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah karakter.

Penanaman karakter pada anak diperlukan melalui permainan edukatif sederhana yang pada dasarnya usia sekolah dasar merupakan tingkat usia

© 2022 Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat
e-ISSN 2722-7766

yang berada pada tahap bermain. Permainan edukatif merujuk pada jenis permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran sambil tetap menghibur pemainnya, terutama anak-anak. Permainan ini menggabungkan unsur-unsur pendidikan dengan aspek hiburan, sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak. Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar berbagai konsep seperti angka, huruf, bahasa, atau bahkan nilai-nilai seperti kerjasama dan tanggung jawab, tanpa merasa tertekan oleh suasana pembelajaran yang formal. Permainan edukatif sering kali mendorong anak untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta mengasah kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman atau orang lain dalam situasi yang menyenangkan Permainan edukatif sederhana bagi anak tidak

harus mahal, kita bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kita. Menurut Astini (2017), permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk menstimulasi panca indera anak, seperti penglihatan, penciuman, pengecapan, perabaan, dan pendengaran. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mengasah berbagai kecerdasan, sehingga membantu menumbuhkan karakter yang diharapkan, seperti rasa tanggung jawab, jujur, dan kemampuan berinteraksi sosial yang lebih baik. Oleh karena itu, permainan edukatif yang sederhana, seperti menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita, dapat digunakan untuk mengajarkan karakter yang baik dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan untuk mendukung pendidikan karakter pada anak-anak, salah satunya melalui permainan edukatif**.** Permainan edukatif dapat menjadi solusi yang efektif karena selain menghibur, permainan ini juga dapat mendidik dan mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, baik itu kognitif, sosial, emosional, maupun motorik. Permainan yang dirancang dapat menanamkan nilai-nilai seperti kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, dan empati, yang akan membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang berintegritas dan mampu berinteraksi dengan baik.

Permasalahan yang dihadapi oleh SDN 12 VII Koto Sungai Sarik sebagai sekolah mitra adalah metode pendidikan terlalu berfokus pada ilmu pelajaran dan kurang memperhatikan pendidikan karakter pada anak, siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan sikap sosial yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, kurangnya pemahaman penggunaan teknologi yang

mengakibatkan penurunan pendidikan karakter pada generasi muda, serta berkurangnya daya kreatifitas yang dialami oleh guru hal ini juga disebabkan oleh karena banyaknya peraturan dan tugas kewajiban guru di luar proses pembelajaran di kelas.

Solusi yang ditawarkan untuk kegiatan ini adalah pertama, mengembangkan karakter anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif sehingga tidak membosankan serta dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses belajar. Kedua, melatih konsentrasi, melalui permainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat melakukan permainan anak dituntut untuk fokus pada gambar ataupun bentuk yang ada didepannya, anak tidak berlari-larian ataupun melakukan kegiatan fisik lainnya sehingga konsentrasi anak bisa lebih tergali. Tanpa konsentrasi bisa saja hasilnya tidak memuaskan. Ketiga mengajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kedisiplinan, kerjasama dan tanggungjawab. Nilai-nilai ini dipelajari secara alami ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang mengharuskan untuk bekerja dengan teman-temannya serta jujur dan disiplin. Proses ini memberi anak kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai moral dalam suasana yang lebih santai dan interaktif, sehingga lebih mudah menginternalisasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keempat menstimulasi kreativitas dan keterampilan sosial anak melalui permainan yang didesain khusus. Permainan yang didesain khusus tidak hanya mengajarkan anak untuk menyelesaikan tugas akademis, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial.

Metode

Berdasarkan solusi yang dibuat sebelumnya pelaksanaan PKM yang dilaksanakan di SDN 12 VII Koto Sungai Sarik. Metode pelaksanaa permainan edukatif dalam meningkatkan pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara yang melibatkan pendekatan yang menyenangkan tetapi tetap mendidik ada beberapa metode yang dapat diterapkan yaitu memilih permainan yang secara langsung mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggungjawab dan rasa empati misalnya permainan peran atau *Board game* yang mengharuskan anak sebagai pemain untuk berkolaborasi dan memecahkan masalah bersama, kemudian anak bisa diajak untuk berperan dalam situasi tertentu dimana melalui peran tersebut anak akan belajar tentang tanggung jawab, kerja keras dan kepedulian terhadap sesama. Pemberian tantangan dan *reward* akan menuntun anak untuk menunjukkan karakter positif seperti kejujuran atau

© 2022 Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat
***e**-ISSN 2722-7766*

kesabaran, setelah itu berikan pujian dan *reward* sebagai bentuk pengakuan terhadap nilai yang ditunjukkan. Untuk mencapai hasil yang optimal, pelaksanaan permainan edukatif dilakukan secara konsisten dan terencana. Setiap sesi permainan diikuti dengan penekanan pada nilai karakter yang relevan.

Tabel 1. Capaian dan Metode Pencapaian

Capaian	Metode dan Kegiatan	Indikator Capaian
Terciptanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkarakter melalui permainan edukatif dan menyenangkan	Keterlibatan semua anak dalam permainan dengan cara yang aktif akan memberikan peran dan tanggung jawab sehingga dapat menciptakan rasa saling menghargai,meningkatkan kerjasama dan tanggungjawab	Anak dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti disipilin, kejujuran, tanggung jawab dan rasa empati

Hasil dan Pembahasan

Berikut hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk pendidikan karakter anak melalui permainan edukatif di SD N 12 Sungai Sarik:

1. Pemilihan Permainan Edukatif
   a. Jenis Permainan**:** Beberapa jenis permainan yang dipilih untuk mendukung pendidikan karakter adalah permainan peran (*role play*) dan *Board game*. Permainan ini dipilih karena dapat melibatkan kolaborasi antar anak, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk memecahkan masalah bersama.
   b. Tujuan Pembelajaran: Permainan ini dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan rasa empati. Anak-anak diberi kesempatan untuk berperan dalam situasi tertentu, yang memungkinkan untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut.
2. Implementasi Permainan
   a. Permainan Peran**:** Anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan tugas untuk berperan dalam situasi tertentu, seperti menjadi guru, dokter, atau pengusaha. Dalam setiap peran yang dimainkan,

anak-anak belajar tentang tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian terhadap sesama. Misalnya, saat anak berperan sebagai guru, siswa belajar untuk mendengarkan teman dan memberikan instruksi dengan cara yang baik.

b. *Board* Game: Permainan ini membutuhkan anak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Dalam proses ini, anak-anak belajar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, serta menjaga kesabaran dan kejujuran. *Board game* yang dipilih memiliki tantangan yang mengharuskan untuk menyelesaikan masalah bersama, mengajarkan untuk berpikir kritis dan bersikap disiplin.

3. Pemberian Tantangan dan *Reward*
   a. Tantangan: Setiap permainan diberikan tantangan yang sesuai dengan karakter yang ingin dikembangkan. Misalnya, dalam permainan peran, anak-anak dihadapkan dengan situasi yang mengharuskan membuat keputusan yang adil dan jujur. Di dalam *Board game*, tantangan berupa pemecahan masalah yang membutuhkan kerjasama tim.
   b. *Reward*: Setiap kali anak menunjukkan karakter positif, seperti kesabaran, kejujuran, atau disiplin, diberikan reward berupa pujian dan stiker sebagai bentuk pengakuan terhadap nilai yang ditunjukkan. *Reward* ini bertujuan untuk memperkuat pembelajaran karakter yang dilakukan.
4. Penekanan pada Nilai Karakter

   Setiap sesi permainan dimulai dengan penjelasan tentang nilai karakter yang akan diajarkan, misalnya kejujuran, disiplin, atau empati. Setelah permainan selesai, dilakukan diskusi kelompok di mana anak-anak diajak untuk merefleksikan bagaimana anak telah menunjukkan nilai-nilai tersebut selama permainan. Setelah permainan peran, anak-anak diminta untuk menceritakan bagaimana mengatasi situasi yang menuntut untuk bertanggung jawab atau membantu teman.
5. Evaluasi dan Tindak Lanjut
   a. Setiap akhir sesi, dilakukan evaluasi untuk melihat apakah tujuan pembelajaran karakter tercapai. Hasil evaluasi didasarkan pada observasi terhadap perilaku anak selama permainan, dimana anak menunjukkan peningkatan dalam karakter yang diinginkan.

© 2022 Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat
***e**-ISSN 2722-7766*

b. Tindak lanjut dilakukan dengan memberikan kesempatan lebih lanjut bagi anak-anak untuk berlatih nilai karakter tersebut di kehidupan sehari-hari. Anak-anak diberikan tugas kecil yang menuntut untuk menerapkan nilai-nilai yang telah dipelajari. Pelaksanaan permainan edukatif di SDN 12 Koto Sungai Sarik terbukti efektif dalam meningkatkan pendidikan karakter anak, terutama dalam aspek kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan empati. Melalui permainan peran dan *Board game*, anak-anak belajar berkolaborasi, memecahkan masalah, serta memahami pentingnya nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian tantangan dan *reward* menjadi strategi yang mampu memotivasi untuk menunjukkan sikap positif secara konsisten. Selain itu, refleksi setelah setiap sesi permainan membantu anak-anak memahami dan menginternalisasi nilai karakter yang dipelajari. Agar hasil yang dicapai dapat berkelanjutan, permainan edukatif ini perlu dilakukan secara rutin dan melibatkan peran aktif guru serta orang tua dalam mendukung penguatan karakter anak di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak-pihak terkait yang sudah membantu kegiatan pengabdian ini hingga terlaksana dengan baik,semoga kegiatan ini menjadi amal dan ladang pahala bagi kita semua.

Daftar Pustaka

Astini, B.N. 2017. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usai Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1): 33.

Dalmeri.2014.Pendidikan untuk Pengembangan Karakter. Al-Ulum, 14(1),269-288.

Dewi & Handayani, S. L. 2019. Penanaman Nilai Karakter Melalui permainan Outdoor Bagi Anak-anak Usia Dini.Publikasi Pendidikan, 9(1), 16.

Khamalah, N. 2017. Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. Jurnal Kependidikan, 5(2), 200-215.