

## **Pelatihan Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar**

**Nurhildha Amaliah<sup>1</sup>, St. Alyah Kurnia<sup>1</sup>, Maharani<sup>3</sup>, Sitti Ariqah Azka Haris<sup>1</sup>,  
Andra Saputra Wahyu<sup>1</sup>, Bobby Poerwanto<sup>1</sup>**

nurhildhaamaliah@gmail.com<sup>1</sup>, stalyakurnia12@gmail.com<sup>1</sup>,  
aanimaharani2@gmail.com<sup>1</sup>, ariqaharis2511@gmail.com<sup>1</sup>, andrasapta14@gmail.com<sup>1</sup>,  
bobby\_poerwanto@unm.ac.id<sup>1</sup>

Universitas Negeri Makassar

---

**Abstract:** *This activity explores the development and implementation of "Moral Quests," an educational game designed to enhance the character development of elementary school students at SD Inpres Sero by adapting Indonesian folklore. The significance of this community engagement project lies in creating an innovative educational tool that instills moral values in young learners—an essential aspect of their holistic development. The topic is highly relevant as it leverages cultural heritage, specifically Indonesian folktales, to make learning engaging and meaningful. The community engagement project employs a participatory approach, involving teachers, students, and community members during the design and implementation phases to ensure cultural relevance and educational effectiveness. The methodology includes storytelling, interactive games, and character-building activities to achieve its objectives. The results demonstrate a significant improvement in students' understanding and application of core moral values such as honesty, responsibility, and respect. These findings underscore the potential of culturally adapted educational games in nurturing desired character traits among young learners. In conclusion, this project emphasizes the importance of integrating cultural elements into educational tools to enhance their impact and relevance, pointing toward a positive future for character development.*

**Keywords:** *Character development, Educational Game, Elementary school students, Moral Quests*

---

### **Pendahuluan**

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan pribadi anak yang unggul dan bermoral (Rosita, 2018). Saat ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menanamkan nilai-nilai moral pada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar (Putri, 2018). SD Inpres Sero, sebagai salah satu sekolah dasar di Indonesia, menghadapi isu yang sama. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang belum menunjukkan 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 siswa.

Salah satu pendekatan inovatif 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-nilai moral (M. Fadillah, 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya, permainan yang berbasis cerita rakyat telah terbukti efektif dalam membangun karakter siswa. Misalnya, (Eliza, 2017) dan (Devina et al., 2023) menemukan bahwa cerita rakyat Indonesia, yang kaya akan pesan moral dan budaya, dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Cerita-cerita ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengandung pesan-pesan moral yang kuat, yang dapat membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Menurut penelitian oleh (Kartikaningtyas et al., 2014), permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperkuat internalisasi nilai-nilai moral. Selain itu, Menurut (Iswatiningsih, 2019) dan (Cahyani & Sari, 2020) menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis cerita rakyat tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lokal tetapi juga memotivasi mereka untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang diajarkan.

SD Inpres Sero belum memiliki media pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif yang berfokus pada pendidikan karakter. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan dan mengimplementasikan permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan karakter unggul siswa. Dengan mengadaptasi cerita rakyat Indonesia, diharapkan permainan ini tidak hanya akan menarik minat siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya bangsa. Selain itu, pengintegrasian media pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami nilai-nilai moral.

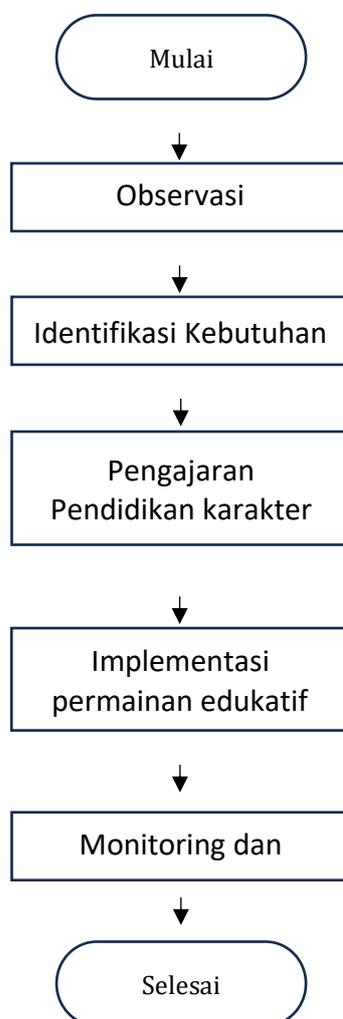
Harapan setelah pengabdian ini selesai siswa SD Inpres Sero yang memiliki pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral yang lebih baik. Peningkatan ini diukur melalui perubahan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui penilaian oleh guru dan orang tua. Studi oleh (Istiningsih & Dharma, 2021) menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dalam kurikulum sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pembelajaran nilai-nilai moral. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif, seperti permainan edukatif berbasis cerita rakyat, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan karakter siswa.

Proyek "Moral Quests" dikembangkan untuk meningkatkan karakter unggul siswa SD Inpres Sero. Proyek ini memanfaatkan permainan edukatif yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia, dengan tujuan untuk menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral pada siswa. Diharapkan, hasil dari proyek ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan pendidikan karakter di Indonesia.

Proyek ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain di Indonesia dalam mengintegrasikan nilai-nilai moral ke dalam kurikulum melalui media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan demikian, pendidikan karakter di Indonesia dapat terus ditingkatkan, menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga unggul dalam moral dan etika.

### Metode

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, disajikan dua solusi dalam bentuk kegiatan dalam rangkaian pengabdian ini, yaitu: (1) pendampingan dalam pengajaran karakter kepada peserta didik, dan (2) penerapan permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Tahapan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan kegiatan

Tahap pertama dari pelaksanaan program ini yaitu observasi permasalahan. Observasi

dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan apa yang dialami oleh mitra, yaitu anak-anak sekolah dasar di SD Inpres Sero. Dari hasil observasi yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan, namun pengamatan difokuskan pada masalah yang paling darurat yaitu permasalahan karakter. Permasalahan karakter ini dianggap sangat mendesak karena berdampak langsung pada kinerja dan kerjasama anak-anak dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat observasi Tim kami mencatat bahwa adanya permasalahan karakter ini mempengaruhi motivasi dan moral belajar anak-anak. Oleh karena itu, langkah-langkah selanjutnya akan difokuskan pada penanganan dan perbaikan masalah karakter tersebut.

Tahap kedua yaitu setelah mengetahui permasalahan, kemudian dilakukan identifikasi kebutuhan dari permasalahan tersebut. Identifikasi kebutuhan ini melibatkan analisis mendalam terhadap situasi dan kondisi anak-anak di SD Inpres Sero. Solusi yang dapat diberikan adalah (1) pendampingan dalam pengajaran karakter kepada peserta didik, dan (2) penerapan permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Pendampingan dalam pengajaran karakter bertujuan untuk membentuk sikap positif dan moral yang baik pada anak-anak, sementara permainan edukatif berbasis cerita rakyat dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Permainan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan kedua pendekatan ini, diharapkan permasalahan karakter yang ada dapat diatasi dengan efektif dan anak-anak dapat lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap Selanjutnya yaitu Pengajaran karakter melalui permainan edukatif yang mengadaptasi dari cerita rakyat Sebagai pendekatan inovatif dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik. Pengajaran karakter yang digunakan yaitu menggunakan Modul belajar yang disusun dengan Anak sesuai mereka yang berjudul "Moral Quests: Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Karakter Unggul Siswa SD Inpres Sero" Modul ini disusun sebagai bahan ajar untuk pendidik dan fasilitator dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Modul ini mengintegrasikan nilai-nilai moral dari cerita rakyat Indonesia ke dalam permainan edukatif, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik.

Selanjutnya, Pengimplementasian permainan edukatif ini bertujuan untuk memperkuat pembelajaran karakter di kalangan siswa SD Inpres Sero. Permainan edukatif yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia diintegrasikan dalam modul "Moral Quests: Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Karakter Unggul Siswa SD Inpres Sero." Melalui implementasi ini, pendidik dan fasilitator menggunakan pendekatan interaktif dan menyenangkan untuk mengajarkan nilai-nilai moral. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa melalui metode yang inovatif dan kreatif. Implementasi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna, sehingga siswa dapat

menginternalisasi nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari

Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi untuk melihat efektivitas permainan edukatif sebagai solusi dari permasalahan mengenai karakter yang dialami mitra. Evaluasi ini melibatkan berbagai metode, termasuk tanya jawab dengan anak-anak dan guru untuk mendapatkan umpan balik langsung. Selain itu, diadakan pre-test dan post-test untuk melihat pengaruh keefektifan metode pengajaran yang digunakan. Hasil pre-test akan memberikan gambaran tentang kondisi awal karakter anak-anak sebelum penerapan permainan edukatif, sementara hasil post-test akan menunjukkan perubahan yang terjadi setelah intervensi. Dari hasil evaluasi ini, tim dapat mengidentifikasi aspek mana yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam metode pengajaran. Umpan balik yang diperoleh juga akan membantu dalam merancang program yang lebih efektif untuk pengembangan karakter anak-anak di masa depan.

## **Pembahasan**

Proses pengabdian masyarakat di SD Inpres Sero, Kabupaten Gowa ini berfokus pada pendampingan pengajaran karakter dan penerapan permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Penemuan awal mengidentifikasi karakter siswa-siswi sebagai permasalahan utama yang memerlukan solusi prioritas. Dua solusi utama yang diusulkan adalah (1) pendampingan dalam pengajaran karakter, dan (2) penerapan permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Pilihan terhadap permainan edukatif didasarkan pada efektivitasnya dalam meningkatkan karakter siswa secara menyenangkan dan interaktif, sambil mengintegrasikan nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan empati.

Permainan "Moral Quest" sebagai contoh permainan edukatif yang diadaptasi dari cerita rakyat dianggap efektif karena cerita rakyat sering mengandung pesan moral yang mendalam. Melalui permainan ini, siswa belajar bekerja sama dalam tim dan menghargai keragaman pendapat untuk mencapai tujuan bersama. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang baik, tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pengajaran karakter melalui permainan edukatif berbasis cerita rakyat adalah pendekatan inovatif yang membentuk landasan moral dan etika siswa. Karakter yang kuat, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, empati, dan kerjasama, esensial untuk keberhasilan siswa tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan pribadi dan sosial mereka (Tuturop & Sihotang, 2023). Modul "Moral Quests: Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Karakter Unggul Siswa SD Inpres Sero" dirancang untuk menjadi bahan ajar yang interaktif dan menyenangkan bagi pendidik dan fasilitator. Modul ini mengintegrasikan nilai-nilai

moral dari cerita rakyat Indonesia ke dalam permainan edukatif, dengan tujuan tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik siswa.

Proses pembuatan media "Moral Quests" dimulai dengan persiapan bahan dan alat yang diperlukan. Bahan yang digunakan meliputi triplek sebagai dasar papan permainan, spanduk yang didesain menarik untuk anak Sekolah Dasar, lem, pion berbentuk kerucut dari kertas, dan dadu. Alat-alat seperti gergaji, penggaris, pensil, gunting, dan printer digunakan untuk mendukung pembuatan. Desain media diawali dengan menentukan ukuran dan bentuk papan permainan yang cukup besar untuk dimainkan oleh beberapa siswa sekaligus. Layout kotak bernomor 1 hingga 100 dibuat terlebih dahulu di atas kertas, memastikan posisi kotak-kotak tersebut menarik dan mudah diikuti.

Langkah berikutnya adalah pembuatan papan permainan. Triplek dipotong sesuai ukuran yang telah ditentukan menggunakan gergaji, kemudian spanduk yang telah dicetak dengan desain kotak-kotak ditempelkan dengan rapi menggunakan lem. Pertanyaan moral yang disusun berdasarkan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran dicetak pada kertas kecil atau kartu, agar mudah diambil saat bermain. Selain itu, dadu dibuat sendiri dari bahan seperti karton, dan pion dari kertas karton dibentuk kerucut agar bisa berdiri tegak dan mudah dipindahkan. Aturan permainan yang jelas dan sederhana ditulis dan ditempelkan di dekat papan permainan, meliputi mekanisme lemparan dadu, langkah pemain, dan aturan menjawab pertanyaan moral.

Setelah semua komponen siap, dilakukan uji coba permainan dengan sekelompok siswa untuk memastikan permainan berjalan sesuai tujuan. Evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik siswa, dan perbaikan dilakukan jika ada kekurangan. Media ini kemudian digunakan dalam sesi pembelajaran di kelas, dengan mengamati interaksi siswa dan cara mereka menyelesaikan pertanyaan moral. Evaluasi dampak penggunaan media terhadap pemahaman moral siswa juga dilakukan untuk memastikan bahwa media "Moral Quests" tidak hanya menarik dan edukatif, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran nilai-nilai moral secara interaktif dan menyenangkan.

Proses pengabdian ini dimulai dengan observasi ke sekolah mitra pada bulan Februari 2024. Tim pengabdian melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar mengajar serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama adalah kurangnya metode yang menarik dan efektif dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter kepada siswa. Identifikasi ini menjadi prioritas utama karena pendidikan karakter merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak-anak, yang mempengaruhi sikap dan perilaku mereka di masa depan.

Setelah mengidentifikasi permasalahan, tim pengabdian kembali ke sekolah mitra untuk

menyampaikan solusi yang diusulkan, yaitu permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Cerita rakyat dipilih karena mengandung banyak pesan moral yang relevan dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Usulan ini disambut baik oleh pihak sekolah, sehingga tim melanjutkan dengan diskusi mengenai desain dan pembuatan media permainan. Media permainan yang dirancang adalah "Moral Quests", sebuah permainan papan yang menampilkan pertanyaan-pertanyaan moral berbasis cerita rakyat. Diskusi mencakup aspek-aspek seperti desain papan permainan, pembuatan pertanyaan, dan aturan mainnya. Setelah semua aspek disepakati, media permainan mulai dibuat.



Gambar 2. Diskusi bersama kepala sekolah mitra pengabdian

Hari pertama kegiatan pengabdian dimulai dengan sosialisasi kepada siswa tentang "Moral Quests". Tim memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan dan cara bermain permainan ini. Selanjutnya, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai nilai-nilai moral dan karakter.



Gambar 3. Sosialisasi Program

Pada hari kedua, pengajaran pendidikan karakter dilakukan melalui dua metode utama. Pertama, pemutaran video cerita rakyat seperti Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih, dan Si Kancil, yang mengandung pesan-pesan moral penting dan Siswa diminta untuk mengidentifikasi dan menyampaikan temuan pesan moral dari cerita rakyat ini didepan teman

temannya, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum. Kedua, pemberian modul ajar yang berisi ringkasan materi pendidikan karakter yang dikemas menarik, dengan gambar dan aktivitas yang sesuai untuk anak-anak.



Gambar 4. Pengaplikasian permainan edukatif

Hari ketiga difokuskan pada pengaplikasian permainan edukatif "Moral Quests". Siswa diajak bermain sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan, di mana setiap siswa bergiliran melempar dadu dan menjawab pertanyaan moral berdasarkan cerita rakyat. Jawaban yang benar membuat mereka maju, sedangkan jawaban yang salah membuat mereka mundur. Permainan ini dirancang untuk membuat siswa berpikir tentang nilai-nilai moral dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif.

Tahapan terakhir dari pelaksanaan kegiatan ini adalah dilakukan evaluasi pada bulan juni 2024 yang dimulai dengan pemberian *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil *post-test* dibandingkan dengan *pre-test* untuk menilai peningkatan pemahaman siswa tentang pendidikan karakter. Dimana jika nilai dari *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan ini berarti siswa telah berhasil mengasimilasi konsep-konsep baru yang diajarkan dan mampu menerapkannya dengan lebih baik dalam situasi yang relevan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai karakter dan mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dilihat berikut data nilai hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan dalam tabel berikut untuk analisis lebih lanjut.

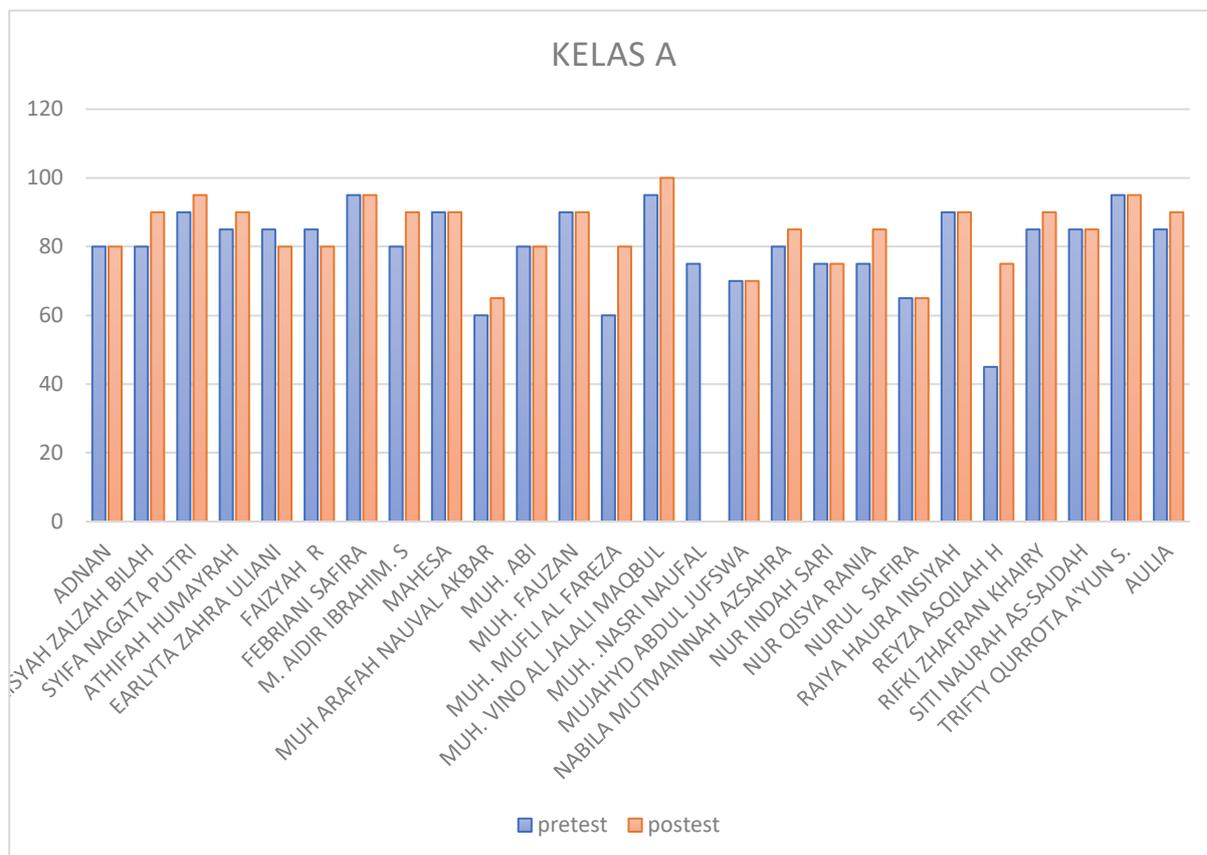
Tabel 1. Nilai Hasil *post-test* dan *pre-test* siswa kelas A dan kelas B

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1	Adnan	80	80
2	Aisyah Zalzah Bilah	80	90
3	Syifa Nagata Putri	90	95
4	Athifah Humayrah	85	90
5	Earlyta Zahra Uliani	85	80
6	Faizyah R	85	80
7	Febriani Safira	95	95
8	M. Aidir Ibrahim. S	80	90
9	Mahesa	90	90
10	Muh Arafah Nauval Akbar	60	65
11	Muh. Abi	80	80
12	Muh. Fauzan	90	90
13	Muh. Mufli Al Fareza	60	80
14	Muh. Vino Al Jalali Maqbul	95	100
15	Muh. Nasri Naufal	75	85
16	Mujahyd Abdul Iufswa	70	70
17	Nabila Mutmainnah Azsahra	80	85
18	Nur Indah Sari	75	75
19	Nur Qisya Rania	75	85
20	Nurul Safira	65	65
21	Raiya Haura Insiyah	90	90
22	Reyza Asqilah H	45	75
23	Rifki Zhafran Khairy	85	90
24	Siti Naurah As-Sajdah	85	85
25	Trifty Qurrota A'yun S.	95	95
26	Aulia	85	90

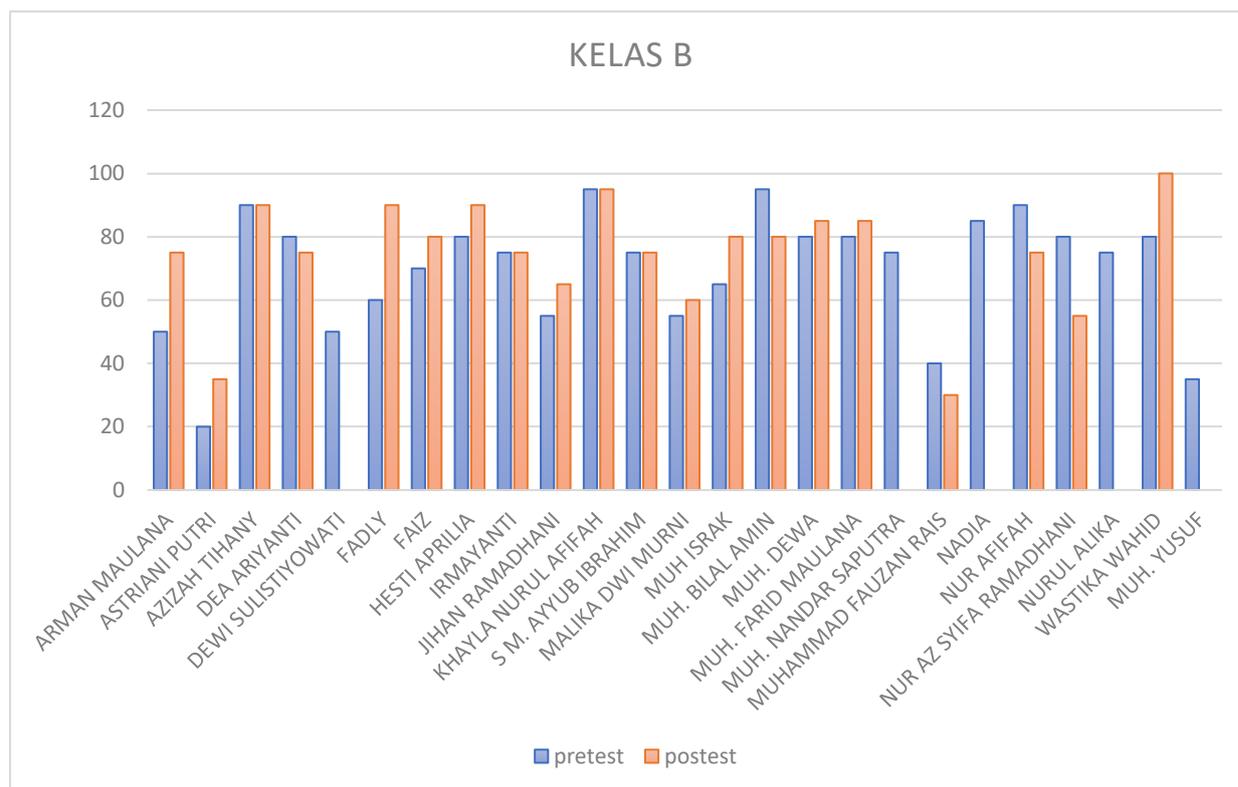
No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1	Arman Maulana	50	75
2	Astriani Putri	20	35
3	Azizah Tihany	90	90
4	Dea Ariyanti	80	75
5	Dewi Sulistiyowati	50	90
6	Fadly	60	90
7	Faiz	70	80
8	Hesti Aprilia	80	90
9	Irmayanti	75	75
10	Jihan Ramadhani	55	65
11	Khayla Nurul Afifah	95	95
12	S M. Ayyub Ibrahim	75	75
13	Malika Dwi Murni	55	60
14	Muh Israk	65	80
15	Muh. Bilal Amin	95	80
16	Muh. Dewa	80	85
17	Muh. Farid Maulana	80	85
18	Muh. Nandar Saputra	75	70
19	Muhammad Fauzan Rais	40	30
20	Nadia	85	85
21	Nur Afifah	90	75
22	Nur Az Syifa Ramadhani	80	55
23	Nurul Alike	75	70
24	Wastika Wahid	80	100
25	Muh. Yusuf	35	65

Berdasarkan data nilai hasil *pre-test* dan *post-test* siswa Kelas A dan B dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa mereka mengalami peningkatan dalam hasil evaluasi akademik. Dari hal tersebut, maka dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Bar Chart hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas A

Hasil evaluasi kegiatan, termasuk melalui diskusi dengan guru dan siswa, menunjukkan bahwa media "Moral Quests" efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan menyenangkan proses pembelajaran. Guru memberikan umpan balik positif terkait keterlibatan siswa yang lebih aktif dan kemampuan media ini untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Siswa juga merespons positif, menganggap bahwa media ini membantu mereka memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih menarik dan mempertahankan minat mereka selama kegiatan. Saran untuk masa depan termasuk pengembangan konten yang lebih sesuai dengan kurikulum dan gaya belajar siswa, serta pelatihan tambahan bagi guru untuk memaksimalkan potensi pembelajaran interaktif dari media ini. Dengan terus mendengarkan umpan balik dari guru dan siswa, diharapkan media "Moral Quests" dapat terus meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.



Gambar 6. Bar Chart hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas B

Selama kegiatan berlangsung, Ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti perbedaan dalam kemampuan belajar anak-anak yang beragam. Setiap anak memiliki tingkat pemahaman dan kecepatan belajar yang berbeda. Beberapa anak dapat dengan cepat memahami konsep, sementara yang lain membutuhkan lebih banyak waktu dan bantuan untuk mencapai pemahaman yang sama. Anak-anak SD juga rentan kehilangan konsentrasi dan fokus jika kegiatan tidak cukup menarik atau menantang bagi mereka. Di samping itu, kerjasama dan dinamika kelompok menjadi tantangan lain, dengan adanya potensi konflik, kurangnya komunikasi, atau dominasi oleh satu anggota kelompok yang dapat menghambat efektivitas kegiatan.

Untuk mengatasi tantangan ini, kami mengimplementasikan beberapa strategi yang terbukti efektif. Pertama, kami menerapkan pendekatan diferensiasi pembelajaran yang memungkinkan kami untuk menyediakan bantuan tambahan dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual setiap siswa. Ini membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep secara personal. Kedua, kami merancang kegiatan yang tidak hanya menarik tetapi juga menantang, dengan mempertimbangkan gaya belajar yang berbeda-beda dari siswa. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan tingkat konsentrasi dan fokus mereka selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kami memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif secara rutin untuk memotivasi anak-anak dan membangun kepercayaan diri mereka. Strategi-strategi ini

telah terbukti cukup efektif dalam mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung, dan kami terus berkomitmen untuk mengadaptasi metode kami sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak-anak.

Kegiatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam konteks pendidikan dengan memperkenalkan media "Moral Quests" sebagai alat untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar mereka, meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan, dan mengembangkan keterampilan teknologi yang esensial. Selain itu, penggunaan "Moral Quests" juga berpotensi untuk memperkaya kurikulum dengan fokus pada nilai-nilai moral dan pengembangan keterampilan interpersonal. Kolaborasi antara guru dan siswa diperkuat melalui diskusi yang terbuka dan konstruktif mengenai pengalaman belajar, sementara evaluasi hasil kegiatan memberikan panduan penting untuk peningkatan lebih lanjut dalam metode pembelajaran yang diadopsi. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya mengubah cara siswa belajar tetapi juga mendukung perkembangan mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan masa depan.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan, mulai dari observasi hingga monitoring dan evaluasi, ditemukan bahwa permasalahan dalam pengajaran karakter dan penerapan permainan edukatif di SD Inpres Sero telah diselesaikan dengan baik. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai moral melalui metode permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan mampu meningkatkan efektivitas pengajaran karakter secara signifikan, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sesuai dengan tujuan program.

## **Ucapan Terima Kasih**

Kegiatan ini dapat terlaksana berkat bantuan dari beberapa pihak baik dari Universitas Negeri Makassar maupun dari mitra. Meskipun terdapat beberapa kendala, dengan kerjasama yang solid, kegiatan ini tetap berhasil diselesaikan dengan baik. Tim pelaksana memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada pimpinan Universitas Negeri Makassar dan Lembaga Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang telah memberikan bantuan pendanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pendamping Bobby Poerwanto, S.Pd., M.Si., serta teman-teman tim yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan

kegiatan ini. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan berhasil dengan baik.

### Daftar Pustaka

- Cahyani, D., & Sari, M. (2020). Penggunaan media pop up book dalam menanamkan pendidikan moral pada anak usia dini. *Jcmc*, 5(1), 73–86.
- Devina, F., Nurdin, E. S., Ruyadi, Y., Kosasih, E., & Nugraha, R. A. (2023). Penguatan karakter pancasila anak usia dini melalui kearifan budaya lokal: Sebuah studi literatur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6259–6272. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4984>
- Eliza, D. (2017). Pengembangan model pendidikan karakter anak usia dini berbasis budaya Minangkabau. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume*, 3(3), 153–163.
- Istiningasih, G., & Dharma, D. S. A. (2021). Integrasi Nilai Karakter Diponegoro Dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Kebudayaan*, 16(1), 25–42. <https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.447>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), 155. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.155-164>
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media game ular tangga bervisi sets tema energi pada pembelajaran ipa terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 662–668. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- M. Fadillah. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Rosita, L. (2018). Peran pendidikan berbasis karakter dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.879>
- Tuturop, A., & Sihotang, H. (2023). Analisis Perkembangan karakter dan peningkatan mutu pembelajaran siswa melalui pendidikan etika moral. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9613–9629.

