

MEMBANGUN KARAKTER SISWA KELAS V SD NEGERI 064033 MELALUI KEGIATAN EDUKATIF DAN BERMAIN

Irmina Pinem^{1*}, Regina Sipayung², Ester Duha³, Prity Silalahi⁴, Sanna Marbun⁵, Wiwi Pasaribu⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
email: irmina_pinem@ust.ac.id

Abstrak: Pendidikan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan siswa yang beretika, bertanggung jawab, dan memiliki karakter mulia. Namun, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar cenderung lebih berfokus pada pencapaian kognitif, sehingga mengakibatkan perkembangan karakter siswa yang kurang optimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat karakter siswa melalui implementasi permainan edukatif di UPT SD Negeri 064033 Medan, Kabupaten Johor. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2026, melibatkan 21 siswa kelas lima. Metode yang digunakan meliputi presentasi pendidikan karakter, pelatihan melalui permainan edukatif, dan evaluasi melalui observasi dan refleksi siswa. Permainan yang diimplementasikan adalah "Kucing dan Tikus" dan versi modifikasi dari "Tepuk Ampar Pisang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan perilaku membantu siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa disiplin mencapai persentase tertinggi (95,24%), diikuti oleh perilaku membantu (90,48%), tanggung jawab (85,71%), dan kerja sama (80,95%). Meskipun beberapa siswa belum menunjukkan kerja sama yang optimal, kegiatan ini secara umum memberikan dampak positif pada perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar melalui aktivitas menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Permainan Edukatif, Sekolah Dasar, Kerja Sama, Disiplin

Abstract: Character education is one of the national education goals aimed at developing students who are ethical, responsible, and possess noble character. However, learning activities in elementary schools tend to focus more on cognitive achievement, resulting in less optimal character development among students. This community service activity aimed to strengthen students' character through the implementation of educational games at UPT SD Negeri 064033 Medan Johor District. The activity was conducted on May 28, 2026, involving 21 fifth-grade students. The methods included character education presentations, training through educational games, and evaluation through observation and student reflection. The games implemented were "Cat and Mouse" and a modified version of "Tepuk Ampar Pisang." The results showed that educational games were effective in improving students' cooperation, responsibility, discipline, and helping behavior. Observation results indicated that discipline achieved the highest percentage (95.24%), followed by helping behavior (90.48%), responsibility (85.71%), and cooperation (80.95%). Although a few students had not yet demonstrated optimal cooperation, the activity generally had a positive impact on students' character development. Therefore, educational games can serve as an effective learning alternative to support character education in elementary schools through enjoyable activities that are suitable for students' developmental characteristics.

Keywords: Character Education, Educational Games, Elementary School, Cooperation, Discipline

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan pilar utama dalam mencetak generasi penerus yang beretika, cerdas, dan berakhlak mulia sebagai perwujudan dari tujuan pendidikan nasional. Secara teoretis, pendidikan karakter bukan sekadar transmisi pengetahuan, melainkan proses pembinaan moral yang kompleks. Menurut Lickona (1991), karakter mencakup tiga elemen utama yaitu moral

knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral behavior (perilaku moral) yang harus diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan hal tersebut, Dalmeri (2014) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya sistematis dalam membentuk individu yang memiliki nilai moral, etika, dan tanggung jawab sosial sehingga mampu berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pentingnya pendidikan karakter semakin mendapat perhatian seiring dengan berbagai tantangan sosial yang dihadapi oleh peserta didik pada era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi. Kemajuan teknologi yang pesat memberikan dampak positif dalam akses informasi, namun di sisi lain juga berpotensi memengaruhi perilaku anak apabila tidak diimbangi dengan penguatan karakter yang memadai. Fenomena seperti menurunnya kepedulian sosial, kurangnya sikap disiplin, rendahnya rasa tanggung jawab, serta kecenderungan individualisme pada anak usia sekolah dasar menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak, terutama lembaga pendidikan.

Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun karakter peserta didik karena pada fase ini anak sedang berada pada masa perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan nilai dan kebiasaan hidup. Menurut Santrock (2018), usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan sosial dan emosional yang sangat menentukan pembentukan identitas diri anak pada masa berikutnya. Oleh karena itu, berbagai pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa harus mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Pendidikan yang hanya berorientasi pada pencapaian akademik berisiko mengabaikan pembentukan karakter yang sesungguhnya menjadi fondasi utama keberhasilan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya tantangan besar dalam menumbuhkan karakter siswa di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V UPT SD Negeri 064033, ditemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran cenderung masih berfokus pada capaian kognitif materi pelajaran. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya perkembangan karakter siswa, di mana siswa cenderung pasif, kurang memiliki rasa tanggung jawab, serta lemah dalam menunjukkan sikap kerja sama dan semangat tolong-menolong saat berada dalam kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan karakter yang diharapkan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan tolong-menolong merupakan nilai-nilai yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Kerja sama dapat membantu siswa belajar berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dalam mencapai tujuan bersama. Tanggung jawab mengajarkan siswa untuk melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh dan menerima konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Disiplin berperan dalam membentuk kebiasaan mematuhi aturan dan tata tertib, sedangkan sikap tolong-menolong menjadi dasar dalam membangun kepedulian sosial terhadap lingkungan sekitar. Keempat karakter tersebut merupakan bagian dari kompetensi sosial yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada masa mendatang.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa. Rahmiati, Minawati, dan Handayani (2020)

menemukan bahwa permainan edukatif sederhana mampu menumbuhkan nilai kerja sama, toleransi, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial pada siswa sekolah dasar. Penelitian Hasiana (2015) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam mengembangkan karakter anak usia dini. Sementara itu, Huda (2018) menjelaskan bahwa aktivitas bermain yang terencana dapat membantu pembentukan karakter melalui pengalaman sosial yang nyata sehingga nilai-nilai moral lebih mudah diinternalisasi oleh peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan permainan edukatif secara umum atau permainan tradisional dalam pembentukan karakter siswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan kegiatan edukatif dan bermain untuk membangun karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan tolong-menolong pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064033 masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) karena berupaya mengintegrasikan kegiatan edukatif dan bermain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kondisi pembelajaran di sekolah dasar sebagai strategi penguatan karakter.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan kegiatan edukatif dan bermain dalam membangun karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan tolong-menolong pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064033. Melalui implementasi berbagai kegiatan edukatif yang dirancang secara sistematis ke dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai karakter secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Metode

Solusi permasalahan yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penerapan permainan edukatif sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan di UPT SD Negeri 064033 Kecamatan Medan Johor pada tanggal 28 Mei 2026 dengan peserta sebanyak 21 siswa kelas V. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat mengembangkan karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, dan sikap tolong-menolong melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama satu hari yang diawali dengan pemberian materi pendidikan karakter di dalam kelas, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan edukatif di lapangan sekolah. Setelah diberikan pengarahan mengenai tata cara permainan, siswa diminta mengikuti setiap aktivitas yang telah dirancang dan selanjutnya diberikan pertanyaan serta refleksi mengenai nilai-nilai karakter yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Paparan Materi

Paparan materi dilakukan di dalam kelas dengan memberikan penjelasan mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disampaikan meliputi nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, dan sikap tolong-menolong.

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab sehingga siswa dapat memahami konsep karakter sebelum mengikuti kegiatan permainan edukatif.

2. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan melalui permainan edukatif yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Permainan yang digunakan adalah permainan "Kucing dan Tikus" serta permainan "Tepuk Ampar Pisang" yang dimodifikasi dengan lagu anak-anak. Kedua permainan tersebut dirancang untuk melatih kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, serta kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Adapun langkah-langkah kegiatan pelatihan yang dilakukan meliputi:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, lokasi, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan penyusunan materi pendidikan karakter yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tim pelaksana juga mempersiapkan permainan edukatif serta instrumen observasi yang digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi pendidikan karakter di dalam kelas. Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, siswa diarahkan menuju lapangan sekolah untuk mengikuti permainan edukatif yang telah disiapkan.

Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan **"Kucing dan Tikus"**. Dalam permainan ini siswa membentuk lingkaran dan saling bergandengan tangan. Satu orang siswa berperan sebagai tikus dan satu orang siswa berperan sebagai kucing, sedangkan siswa lainnya bertugas sebagai benteng yang melindungi tikus dari kejaran kucing. Melalui permainan ini siswa dilatih untuk bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing, mematuhi aturan permainan, serta menumbuhkan rasa peduli terhadap anggota kelompok.

Permainan kedua yang dilakukan adalah **"Tepuk Ampar Pisang"** yang dimodifikasi dengan lagu anak-anak. Pada permainan ini seluruh siswa membentuk satu lingkaran besar yang terdiri atas 21 siswa. Setiap siswa meletakkan tangannya berdampingan dengan tangan teman di sebelahnya. Ketika lagu dinyanyikan, siswa secara bergantian menepuk tangan teman di sampingnya mengikuti irama lagu. Saat lagu dihentikan secara tiba-tiba, siswa yang mendapatkan giliran terakhir diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi karakter yang telah disampaikan sebelumnya.

Permainan "Tepuk Ampar Pisang" bertujuan untuk melatih konsentrasi, kedisiplinan, kerja sama, kemampuan mendengarkan instruksi, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dan berinteraksi secara positif dengan teman-temannya dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Setelah seluruh permainan selesai dilaksanakan, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan refleksi dan menyampaikan pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan. Kegiatan refleksi dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab guna memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter yang telah dipelajari.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku siswa selama kegiatan berlangsung serta melalui sesi refleksi dan tanya jawab setelah permainan selesai. Aspek yang diamati meliputi kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, dan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa serta sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Penerapan Permainan Edukatif dalam Membangun Karakter Siswa Kelas V UPT SD Negeri 064033 Kecamatan Medan Johor" telah dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2026 dengan melibatkan 21 siswa kelas V. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diberikan meliputi nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, dan sikap tolong-menolong.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pendidikan Karakter kepada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 064033

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab sehingga siswa dapat memahami konsep karakter yang akan diterapkan selama kegiatan berlangsung. Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan di lapangan sekolah melalui permainan edukatif.

Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan "Kucing dan Tikus". Dalam permainan ini siswa membentuk lingkaran dan saling bergandengan tangan. Satu orang siswa berperan sebagai tikus dan satu orang siswa berperan sebagai kucing, sedangkan siswa lainnya bertugas sebagai benteng yang melindungi tikus dari kejaran kucing. Melalui permainan ini siswa belajar bekerja sama, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan dalam kelompok. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat antusias dan berusaha mempertahankan benteng yang telah dibentuk untuk melindungi tikus dari kejaran kucing.



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan Kucing dan Tikus

Permainan kedua yang dilakukan adalah "Tepuk Ampar Pisang" yang dimodifikasi dengan lagu anak-anak. Seluruh siswa membentuk satu lingkaran besar yang terdiri atas 21 siswa. Ketika lagu dinyanyikan, siswa secara bergantian menepuk tangan teman di sebelahnya mengikuti irama lagu. Saat lagu dihentikan, siswa yang mendapatkan giliran terakhir diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi karakter yang telah disampaikan sebelumnya. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Melalui permainan tersebut, siswa belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, bekerja sama, serta berani menyampaikan pendapat.



Gambar 3. Pelaksanaan Permainan Tepuk Ampar Pisang

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada aspek kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sikap tolong-menolong. Data hasil observasi karakter siswa selama kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Karakter Siswa Selama Kegiatan

No	Aspek Karakter	Jumlah Siswa Menunjukkan Karakter	Jumlah Siswa Belum Optimal	Persentase (%)
1.	Kerja sama	17	4	80,95
2.	Tanggung jawab	18	3	85,71
3.	Disiplin	20	1	95,24
4.	Tolong-menolong	19	2	90,48

Berdasarkan tabel 1, karakter disiplin memperoleh persentase tertinggi yaitu 95,24%. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengikuti aturan permainan, memperhatikan instruksi yang diberikan, serta menunggu giliran dengan tertib selama kegiatan berlangsung. Karakter tolong-menolong juga menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 90,48%, di mana sebagian besar siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman dan membantu anggota kelompok dalam menyelesaikan permainan.

Pada aspek tanggung jawab diperoleh persentase sebesar 85,71%. Sebagian besar siswa mampu menjalankan peran yang diberikan dan menyelesaikan tugas sesuai aturan permainan. Sementara itu, aspek kerja sama memperoleh persentase 80,95%, yang merupakan persentase terendah dibandingkan aspek karakter lainnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada permainan "Kucing dan Tikus" masih terdapat beberapa siswa yang melepaskan pegangan tangan sehingga benteng yang dibentuk kurang optimal dalam melindungi tikus dari kejaran kucing. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan pembiasaan lebih lanjut dalam bekerja sama dan mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Lickona (1991) yang menyatakan bahwa pembentukan karakter tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran dan pembiasaan yang berkelanjutan. Selain itu, hasil kegiatan ini juga mendukung penelitian Rahmiati, Minawati, dan Handayani (2020) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif sederhana dapat menumbuhkan nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial pada siswa sekolah dasar. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga nilai-nilai karakter lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada akhir kegiatan dilakukan sesi refleksi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter yang telah dipraktikkan selama permainan. Sebagian besar siswa mampu menyebutkan manfaat kerja sama, pentingnya tanggung jawab, serta perlunya sikap disiplin dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran melalui permainan lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membangun karakter siswa sekolah dasar. Meskipun masih ditemukan beberapa siswa yang belum menunjukkan kerja sama secara optimal pada permainan tertentu, sebagian besar siswa mengalami perkembangan positif dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sikap tolong-menolong. Oleh karena itu, kegiatan edukatif berbasis permainan perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai upaya

penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan permainan edukatif di UPT SD Negeri 064033 Kecamatan Medan Johor telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa. Kegiatan yang diawali dengan pemberian materi pendidikan karakter dan dilanjutkan dengan permainan edukatif "Kucing dan Tikus" serta "Tepuk Ampar Pisang" mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 21 siswa kelas V, permainan edukatif terbukti mampu menumbuhkan dan memperkuat karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sikap tolong-menolong. Aspek disiplin memperoleh capaian tertinggi dengan persentase 95,24%, diikuti sikap tolong-menolong sebesar 90,48%, tanggung jawab sebesar 85,71%, dan kerja sama sebesar 80,95%. Meskipun masih ditemukan beberapa siswa yang belum menunjukkan kerja sama secara optimal pada permainan "Kucing dan Tikus", secara keseluruhan kegiatan menunjukkan adanya perkembangan positif pada perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan aktivitas belajar dengan pengalaman bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penyusunan jurnal ilmiah yang berjudul "Membangun Karakter Siswa SD Negeri 064033 Melalui Kegiatan Edukatif dan Bermain" ini dapat diselesaikan dengan baik berkat dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam seluruh rangkaian proses penelitian ini.

Pertama-tama, ucapan terima kasih yang paling tulus penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, seluruh staf pengajar, dan tenaga kependidikan di *SD Negeri 064033*. Terima kasih atas izin, keterbukaan, serta bantuan fasilitas yang diberikan selama penulis melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah. Dedikasi para guru dalam mendampingi siswa menjadi inspirasi besar bagi penulis dalam merampungkan karya ini.

Secara khusus, rasa terima kasih dan kasih sayang penulis haturkan kepada *seluruh siswa-siswi SD Negeri 064033* yang menjadi subjek sekaligus pusat dari penelitian ini. Keceriaan, antusiasme, dan partisipasi aktif mereka dalam setiap kegiatan edukatif dan permainan yang dirancang tidak hanya memberikan data yang berharga, tetapi juga memberikan energi positif yang luar biasa selama proses penelitian berlangsung.

Penulis juga menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada rekan-rekan sejawat, dosen pembimbing, serta para pakar yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi kesempurnaan artikel ilmiah ini.

Akhir kata, semoga hasil penelitian yang tertuang dalam jurnal ini dapat memberikan

kontribusi nyata, menjadi referensi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, serta menginspirasi metode pembelajaran yang kreatif dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa yang unggul dan berakhlak mulia.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan finansial terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

Referensi

- Abdullah, A., Hastuti, S., & Karmila, M. (2016). *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astini, N. K. S., Nurhasanah, I., Rachmayani, N. D., & Suarta, I. M. (2017). *Permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan anak*. Jurnal Pendidikan, 12(1), 45–53.
- Dalmeri. (2014). *Pendidikan karakter dan implementasinya dalam pembelajaran*. Jurnal Al-Ulum, 14(1), 269–288.
- Hasiana, I. (2015). *Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak usia dini*. Jurnal Pedagogia, 4(1), 32–40.
- Huda, M. (2018). *Aktivitas Bermain dan Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, S. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Megawangi, R. (2014). *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Bogor: Indonesia Heritage Foundation.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurjanah, S., & Puspitasari, D. (2020). *Efektivitas metode bermain dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(1), 45–58.
- Prastowo, A. (2018). *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kencana.
- Rahmianti, R., Minawati, S., & Handayani, T. (2020). *Pengaruh permainan edukatif terhadap nilai karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 112–125.
- Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zuchdi, D. (2019). *Pendidikan Karakter: Konsep Dasar dan Implementasi di Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.