

**PENGUATAN ASPEK NILAI AGAMA DAN MORAL MELALUI PENDIDIKAN
KARAKTER DENGAN *GAME-BASED LEARNING* PADA ANAK USIA DINI**

***STRENGTHENING RELIGIOUS AND MORAL VALUES THROUGH CHARACTER
EDUCATION WITH GAME-BASED LEARNING IN EARLY CHILDHOOD***

Annafi' Nurul 'Ilmi Azizah^a

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

fifi.azizah9@gmail.com

Sugiyat^b

Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

sugiyatsw@gmail.com

Ngatmin Abbas^c

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

ngatminabbas@gmail.com

Aldito Firmansyah^d

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

alditofrmnsyah@gmail.com

Muzalifah Apriani^e

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

muzalifahapriani11@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk aspek nilai agama dan moral pada anak usia dini. Namun, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik sering kali menjadi tantangan dalam proses internalisasi nilai-nilai tersebut. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat aspek nilai agama dan moral melalui pendidikan karakter berbasis *Game Based Learning* (GBL) di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. Metode yang digunakan melibatkan anak secara aktif dalam berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral. Anak-anak diberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui permainan berbasis simulasi, seperti peran dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai kejujuran dan tolong-menolong, serta aktivitas menyenangkan, seperti kerja sama menyusun puzzle, disiplin menunggu antrian, kreatif dalam kegiatan melukis, berbagi dan peduli terhadap sesama, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama dan moral, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam pendidikan karakter bagi anak usia dini.

Kata kunci: *Pendidikan Karakter, Nilai Agama dan Moral, Game Based Learning, Game Edukatif, Anak Usia Dini*

Abstract

Character education plays an important role in shaping the aspects of religious and moral values in early childhood. However, less engaging learning approaches often pose a challenge in the process of internalizing these values. This community service activity aims to strengthen the aspects of religious and moral values through character education based on Game Based Learning (GBL) at KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. The method used actively involves children in various educational games designed to instill religious and moral values. Children are given interactive learning experiences through simulation-based games, such as roles in daily life that reflect the values of honesty and helping each other, as well as enjoyable activities like cooperating to assemble puzzles, being disciplined in waiting in line, being creative in painting activities, sharing and caring for others, and having a high sense of curiosity. The results of the activities show that the use of Game Based Learning can increase children's engagement in learning, strengthen their understanding of religious and moral values, and create a more enjoyable and effective learning atmosphere. Thus, this approach can become an innovative alternative in character education for early childhood.

Keywords: *Character Education, Religious and Moral Values, Game Based Learning, Educational Games, Early Childhood*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter memiliki peran krusial dalam membentuk kepribadian anak sejak usia dini, terutama dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral. Pendidikan memiliki peran artikulasi dalam membekali seseorang dengan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan (Azizah dkk, 2023). Ki Hadjar Dewantara dalam (Kurniasari & Susanti, 2021) menyampaikan bahwa budi pekerti harus dikembangkan sedini mungkin agar anak menjadi manusia merdeka. Budi pekerti ialah pandangan tentang baik buruk, benar salah, yang dapat dan tidak dapat dilakukan (Yuliana & Pd, 2006). Berbagai pendekatan telah dilakukan dalam rangka menanamkan nilai karakter pada anak usia dini, mulai dari keteladanan, pembiasaan, hingga cerita moral. Namun, sebagian besar pengabdian atau penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Ananda (2017) dan Safitri et al. (2019) masih menggunakan metode konvensional yang bersifat pasif dan kurang menarik bagi anak. Sementara itu, studi yang mengangkat pendekatan Game Based Learning (GBL) dalam konteks pendidikan karakter anak usia dini masih terbatas, dan mayoritas belum memfokuskan pada integrasi nilai agama dan moral secara langsung.

Agama adalah menguasai diri seseorang dan membuat ia tunduk dan patuh kepada Tuhan dengan menjalankan ajaran agama (Sodikin, 2003). Agama merupakan segenap kepercayaan kepada Tuhan dan kebaktian serta kewajiban yang berkaitan dengan kepercayaan itu (Ananda, 2017). Nilai agama dan budi pekerti tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran sebab dalam UU No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa pendidikan karakter diterapkan dalam pembelajaran (Putri et al., 2022).

Menurut Piaget anak berpikir melalui dua cara tentang moralitas, anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat lingkungan tidak berubah dan anak menyadari aturan dan hukum dibuat manusia (Ananda, 2017). Seseorang manusia dalam hidupnya akan mengalami perkembangan nilai agama dan budi pekerti yaitu dengan tahap anak tau cara berfikir tentang keadilan peraturan yang bersifat objektif dan tahap anak mulai menyadari adanya kebebasan (Safitri et al., 2019). Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti (Ningsih, 2021). Budi pekerti manusia akhirnya adalah realisasi dan sekaligus menunjukkan jati diri manusia itu sendiri (Latifah, 2015).

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pendidikan karakter adalah rendahnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran akibat metode yang kurang menarik. Pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung kurang efektif dalam menarik minat anak usia dini, sehingga mereka kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai agama serta moral dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Syaodih dalam (Anggraini & Syafril, 2018) perkembangan nilai agama dan moral anak yaitu: anak mulai bersikap menirukan (*imitation*) cara pandang serta tingkah laku orang lain, anak mulai bergaul dengan lingkungan sosialnya dan terpengaruh dengan keadaan di lingkungan sekitar.

Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Menurut Novrinda et al dalam (Somad, 2021) orang tua perlu memberikan stimulus perkembangan otak dengan mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki. Strategi yang dapat digunakan guru dalam menanamkan nilai agama dan budi pekerti antara lain: keteladanan, pembiasaan, nasihat, dan hukuman (Ansori, 2016). Namun Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman secara lebih efektif untuk menjadikan anak berperilaku sesuai dengan aturan yang didasarkan pada ajaran agamanya (Azizah et al., 2024).

Selain orang tua, Guru diharapkan dapat mengembangkan nilai budi pekerti yang baik, nilai agama, kejujuran, disiplin, dan peduli lingkungan (Adawiyah dalam Nantara, 2022). Penanaman nilai agama dan budi pekerti merupakan suatu proses edukatif yang berupa kegiatan atau usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana (Karima et al., 2022). *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter anak usia dini. GBL memungkinkan anak belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai agama dan moral dengan lebih baik. Berbagai permainan edukatif, seperti simulasi peran, cerita interaktif, dan

aktivitas kelompok, dapat membantu anak dalam menginternalisasi konsep kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan nilai-nilai lainnya secara alami.

Di era digital saat ini, anak-anak semakin akrab dengan teknologi dan berbagai jenis permainan digital. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan edukatif berbasis teknologi juga dapat menjadi solusi yang relevan dalam pembelajaran karakter. Dengan menggunakan game yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai agama dan moral, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain meningkatkan keterlibatan anak, penggunaan *Game Based Learning* juga dapat memberikan manfaat bagi guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran karakter. Guru dapat lebih mudah mengajarkan nilai-nilai penting melalui pendekatan yang lebih dekat dengan dunia anak, sedangkan orang tua dapat lebih aktif dalam mendampingi anak selama bermain sekaligus mengajarkan konsep-konsep moral yang terkandung dalam permainan tersebut.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali, dengan tujuan memperkuat aspek nilai agama dan moral melalui pendidikan karakter berbasis *Game Based Learning*. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

B. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini mengambil topik Penguatan Aspek Nilai Agama dan Moral melalui Pendidikan Karakter dengan *Game Based Learning* pada Anak di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. Materi yang diberikan difokuskan pada penguatan nilai agama dan moral melalui pendidikan karakter berbasis GBL. Pengabdian kepada Masyarakat dalam kegiatan ini dilaksanakan selama 7 hari yaitu mulai tanggal 9 hingga 15 Februari 2025 pada jam 08.00-10.00 WIB setiap harinya. Lokasi pelaksanaan PkM yaitu di KB Tarbiyatul 'Ula, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah.

Pertanyaan mendasar yang menjadi pijakan kegiatan ini adalah: *Apakah pendekatan Game Based Learning (GBL) efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini?* Untuk menjawab pertanyaan tersebut, kegiatan ini dirancang dengan tujuan utama yaitu memperkuat nilai agama dan moral melalui pendidikan karakter berbasis GBL. Materi difokuskan pada penerapan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja

sama, empati, dan kedisiplinan melalui permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan usia anak.

Metode pelaksanaan dibagi dalam tiga tahapan utama yang terintegrasi langsung dengan tujuan pengabdian: 1) Persiapan dan Perencanaan, pada tahap ini tim PkM melakukan observasi serta koordinasi dengan pihak sekolah dan tenaga pendidik dan identifikasi kebutuhan serta permasalahan di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. 2) Pelaksanaan kegiatan, pada tahap ini tim PkM memberikan pemahaman kepada pendidik terkait *Game Based Learning*, selain itu Anak-anak diberikan berbagai permainan edukatif yang mengandung nilai agama dan moral. Dan tim PkM mengamati interaksi dan respons anak dalam pembelajaran berbasis permainan. 3) Evaluasi, pada tahap ini tim PkM menilai efektivitas metode GBL dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai agama dan moral, serta mengumpulkan umpan balik dari pendidik dan peserta didik. Berikut jadwal kegiatan:

Tabel 1.
Jadwal Kegiatan

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kegiatan	Media	Jam
1.	Senin, 9 Februari 2025	Nilai Keagamaan. Mengajarkan nilai-nilai spiritual sesuai dengan agama yang dianut, seperti berdoa, bersyukur, menghormati sesama.	LCD, Laptop.	08.00-10.00 WIB
2.	Selasa, 10 Februari 2025	Kerja sama. Lomba menyusun puzzle untuk mengajarkan anak bekerja sama dalam kelompok, bermain dengan teman, dan berbagi peran.	Puzzle Kayu Jigsaw	08.00-10.00 WIB
3.	Rabu, 11 Februari 2025	Berbagi dan peduli. Menyusun puzzle tetris untuk mengajarkan anak berbagi dengan orang lain yang membutuhkan dan peduli terhadap kesulitan atau penderitaan orang lain di sekitarnya.	<i>Puzzle Tetris Full Color</i>	08.00-10.00 WIB
4.	Kamis, 12 Februari 2025	Kreativitas. Melukis untuk menumbuhkan kreativitas dan menjelajahi hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan.	<i>Magic Water Drawing Book</i>	08.00-10.00 WIB
5.	Jum'at, 13 Februari 2025	Ketangguhan Emosional dan Disiplin. Bermain basket untuk membantu anak belajar mengelola emosi, seperti menangani rasa marah, kecewa, atau	Ring dan Bola basket	08.00-10.00 WIB

		sedih. Serta mengajarkan anak untuk mengikuti aturan dan antri bergiliran.		
6.	Sabtu, 14 Februari 2025	Rasa Ingin Tahu. Menebak gambar untuk mengajarkan anak senantiasa penasaran, bertanya, dan berusaha untuk memahami hal-hal baru.	Flashlight Proyektor	08.00-10.00 WIB
7.	Senin, 16 Februari 2025	Cinta Tanah Air. Mengenalkan pancasila untuk mengajarkan pada anak mencintai dan bangga terhadap tanah airnya.	Lambang Pancasila	08.00-10.00 WIB

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan berdasarkan metode yang telah dirancang untuk memastikan efektivitas penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam memperkuat nilai agama dan moral pada anak-anak di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan: Persiapan dan Perencanaan, pada tahap ini tim pelaksana PkM melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan di KB Tarbiyatul 'Ula yaitu pada tanggal 7 Februari 2025. Kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan seperti LCD, Laptop, Puzzle Kayu Jigsaw, Ring dan Bola basket, *Magic Water Drawing Book*, *Puzzle Tetris Full Color*, *Flashlight* Proyektor, dan Lambang Pancasila. Tim PkM juga melakukan perizinan serta koordinasi dengan pihak sekolah dan tenaga pendidik mengenai pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Observasi dan Koordinasi Pelaksanaan PkM

Pelaksanaan Kegiatan dimulai pada tanggal 9 Februari 2025. Pada tahap ini tim PkM memberikan pemahaman kepada pendidik tentang konsep GBL dan cara mengaplikasikannya dalam pendidikan karakter. Melakukan simulasi dan praktik langsung penggunaan GBL dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian pada tahap inti kegiatan implementasi *Game Based Learning* yaitu Anak-anak diberikan pengalaman belajar melalui permainan edukatif berbasis

simulasi. Permainan meliputi aktivitas kerja sama, disiplin, empati, dan kejujuran yang dirancang sesuai dengan nilai agama dan moral. Setiap sesi permainan diikuti dengan refleksi untuk memperkuat pemahaman anak terhadap nilai-nilai yang diajarkan. Tim PkM juga melakukan observasi terhadap respons dan partisipasi anak-anak selama kegiatan.

Kegiatan ini dilaksanakan selama tujuh hari dengan fokus pada integrasi pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan efektif dalam membentuk karakter anak. Dengan pendekatan yang sistematis, diharapkan *Game Based Learning* dapat menjadi strategi yang berkelanjutan dalam pendidikan karakter anak usia dini. Berikut pemaparan kegiatannya:

1. Penanaman Nilai-nilai Agama

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari pertama yaitu tanggal 9 Februari 2025. Tim PkM mengenalkan nilai-nilai agama pada anak, mengajarkan nilai-nilai spiritual sesuai dengan agama yang dianut, seperti berdoa, bersyukur, menghormati sesama. Anak-anak diajarkan untuk berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Anak-anak diajak untuk mengungkapkan rasa syukur atas berbagai hal, seperti makanan, keluarga, dan teman. Anak-anak diajarkan untuk menggunakan kata-kata sopan seperti “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih”. Simulasi interaksi sosial yang baik, seperti bagaimana berbicara dengan teman dan guru dengan hormat. Dengan berbagai aktivitas ini, anak-anak tidak hanya memahami konsep nilai keagamaan secara teori, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang digunakan memastikan pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan berkesan bagi mereka.

2. Penanaman Kerja sama pada Anak dengan Media Puzzle Kayu Jigsaw

Pada kegiatan hari kedua yaitu Selasa, 10 Februari 2025, tim PkM menyiapkan permainan Puzzle Kayu Jigsaw untuk kegiatan lomba. Kegiatan lomba menyusun puzzle dirancang untuk mengajarkan anak-anak tentang kerja sama dalam kelompok, pentingnya bermain bersama teman, dan berbagi peran dalam mencapai tujuan bersama. Kegiatan ini dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak. Setiap kelompok diberikan satu set puzzle, tim PkM menjelaskan aturan permainan, termasuk batas waktu yang diberikan untuk menyusun puzzle. Anak-anak didorong untuk berdiskusi dalam kelompok mengenai strategi terbaik untuk menyusun puzzle dengan cepat dan tepat. Tim PkM mengamati interaksi antar anak dan memberikan bimbingan jika diperlukan. Setelah selesai, tim PkM mengajak anak-anak berdiskusi tentang pentingnya kerja sama, saling membantu, dan berbagi tugas dalam mencapai tujuan. Melalui kegiatan ini, anak-anak

dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan berbagi peran dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung.



Gambar 2. Kegiatan menyusun Puzzle Kayu Jigsaw

3. Penanaman Karakter Suka Berbagi dan Peduli Sesama dengan Media *Puzzle Tetris Full Color*.

Pada kegiatan hari ketiga yaitu Rabu, 11 Februari 2025, tim PKM menyiapkan media permainan berupa *Puzzle Tetris Full Color*. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan nilai berbagi dan peduli kepada anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan menyusun puzzle tetris. Aktivitas ini dirancang untuk membantu anak memahami pentingnya berbagi dengan orang lain yang membutuhkan serta meningkatkan empati terhadap kesulitan atau penderitaan orang di sekitarnya. Pada kegiatan ini Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak. Setiap kelompok diberikan satu set puzzle tetris yang harus disusun secara bersama-sama. Setiap anggota kelompok diberikan bagian puzzle yang berbeda dan harus bekerja sama untuk menyusunnya menjadi bentuk yang utuh. Setelah semua kelompok menyelesaikan puzzle, guru mengajak anak-anak untuk berdiskusi tentang bagaimana berbagi dapat membantu menyelesaikan tantangan lebih cepat dan lebih mudah.



Gambar 3. Kegiatan Menyusun Puzzle Tetris Full Color

4. Menumbuhkan Kreativitas Anak dengan *Magic Water Drawing Book*

Pada kegiatan hari keempat yaitu Kamis, 12 Februari 2025, tim PkM menyiapkan media bermain *Magic Water Drawing Book*. Dengan metode ini, anak-anak dapat mengekspresikan ide dan imajinasi mereka secara bebas, tanpa khawatir akan kesalahan, karena gambar akan menghilang setelah beberapa saat dan dapat digunakan kembali. Aktivitas ini dirancang agar menyenangkan, edukatif, dan membantu perkembangan motorik halus anak. Kegiatan diawali dengan tim PkM memperkenalkan *Magic Water Drawing Book* dan cara penggunaannya kepada anak-anak. Kemudian setiap tim diberi peralatan lukis seperti buku dan *cutton buds* yang sudah dibasahi. Anak diminta untuk menyelesaikan secara berkelompok. Setelah selesai anak diminta mempresentasikan hasil dari lukisannya. Tim PkM mengajak anak-anak untuk berbicara tentang pengalaman mereka selama melukis dan bagaimana perasaan mereka saat berkarya.



Gambar 4. Kegiatan Melukis *Magic Water Drawing Book*

5. Penanaman Ketangguhan Emosional dan Disiplin dengan Bermain Basket

Pada kegiatan hari kelima yaitu Jum'at, 13 Februari 2025, tim PkM menyiapkan media bermain berupa Ring dan Bola basket. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan

ketangguhan emosional dan disiplin pada anak-anak melalui permainan basket. Dengan bermain basket, anak-anak dapat belajar mengelola emosi, meningkatkan kesabaran, serta memahami pentingnya aturan dan kerja sama dalam sebuah permainan. Aktivitas ini dirancang agar menyenangkan dan memberikan pengalaman berharga dalam pengembangan karakter anak. Kegiatan ini diawali dengan menjelaskan aturan dasar permainan basket secara sederhana agar mudah dipahami anak. Anak-anak diperkenalkan dengan teknik dasar seperti menggiring bola, melempar, dan menangkap bola. Anak-anak dilatih untuk mengikuti instruksi dengan baik, seperti baris sebelum memulai permainan dan mengikuti giliran bermain. Anak diajak untuk berlatih menggiring bola dan menembak ke ring dengan sabar dan fokus. Tim PkM mengamati bagaimana anak-anak merespons situasi ketika menang atau kalah dan memberikan bimbingan dalam mengelola emosi mereka.



Gambar 5. Kegiatan Basket

6. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu dengan Media *Flashlight* Proyektor

Pada kegiatan hari keenam yaitu Sabtu, 13 Februari 2025. Tim PkM menyiapkan media bermain berupa *flashlight* proyektor. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak-anak melalui permainan menebak gambar menggunakan *flashlight* proyektor. Dengan metode ini, anak-anak diajak untuk berpikir kritis, bertanya, dan berusaha memahami hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Tim PkM memperkenalkan *flashlight* proyektor kepada anak-anak dan menjelaskan cara penggunaannya. Kemudian memproyeksikan gambar secara acak ke dinding atau layar menggunakan *flashlight* proyektor. Anak-anak secara bergantian menebak gambar yang muncul dan memberikan jawaban mereka. Tim PkM mendorong anak-anak untuk mengajukan pertanyaan terkait gambar yang ditampilkan. Diskusi terbuka dilakukan untuk meningkatkan keberanian anak dalam menyampaikan pendapat dan bertanya.



Gambar 6. Kegiatan menebak gambar flashlight proyektor

7. Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air pada Anak

Pada kegiatan hari terakhir, yaitu Senin, 16 Februari 2025. Tim PkM mengajak anak untuk mengenal Pancasila. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada anak-anak melalui pengenalan Pancasila. Dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak diajak untuk memahami nilai-nilai dasar dalam Pancasila serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak diajak menyebutkan lima sila Pancasila dengan cara yang menarik, seperti melalui lagu atau gerakan sederhana. Tim PkM mengajak anak-anak untuk mendiskusikan bagaimana cara mereka menerapkan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, toleransi, dan saling menghormati.

Evaluasi kegiatan ini dilakukan untuk menilai secara menyeluruh efektivitas penerapan Game Based Learning (GBL) dalam memperkuat nilai agama dan moral anak-anak di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali. Evaluasi mencakup empat aspek utama yang saling berkaitan dan mendukung kesimpulan umum, yakni keterlibatan peserta, pemahaman terhadap nilai, efektivitas metode, dan tanggapan pendidik. Peningkatan partisipasi aktif anak selama kegiatan menjadi indikator awal efektivitas metode GBL. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian permainan, terutama yang berbentuk simulasi peran dan kerja kelompok. Antusiasme ini menjadi dasar penting untuk memfasilitasi pemahaman nilai secara lebih mendalam.

Tingginya keterlibatan berdampak langsung pada peningkatan pemahaman anak terhadap nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, kedisiplinan, dan kepedulian. Hal ini tercermin dari perilaku mereka selama kegiatan berlangsung, seperti menunggu giliran bermain dengan tertib, saling membantu, dan mengungkapkan empati terhadap teman yang mengalami kesulitan. Keterkaitan antara keterlibatan aktif dan peningkatan pemahaman menunjukkan bahwa pendekatan GBL lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Permainan yang dirancang

secara kontekstual memudahkan anak untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan secara alami dan menyenangkan.

D. KESIMPULAN

Kegiatan penguatan nilai agama dan moral melalui pendidikan karakter berbasis *Game Based Learning* (GBL) di KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Metode GBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama dan moral, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari kegiatan ini adalah: 1) Peningkatan Keterlibatan Anak, Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter. 2) Pemahaman Nilai Agama dan Moral, Melalui simulasi peran dan aktivitas berbasis permainan, anak-anak lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai kejujuran, disiplin, kerja sama, dan empati. 3) Dukungan dari Pendidik, Pendidik memberikan tanggapan positif terhadap metode GBL, serta menunjukkan kesediaan untuk menerapkannya secara berkelanjutan. 4) Efektivitas *Game Based Learning*, Metode ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Dengan hasil yang positif ini, disarankan agar program serupa dapat dikembangkan dan diperluas cakupannya, serta dilakukan evaluasi secara berkala untuk meningkatkan efektivitasnya.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala KB Tarbiyatul 'Ula, Andong, Boyolali yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini. Para pendidik yang telah berpartisipasi aktif serta berkomitmen dalam menerapkan pendidikan karakter berbasis *Game Based Learning* (GBL). Anak-anak peserta kegiatan yang dengan antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran, menjadikan kegiatan ini lebih bermakna. Tim pelaksana PkM yang telah bekerja keras dalam menyusun, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan ini dengan penuh dedikasi. Semoga program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dan menjadi inspirasi bagi berbagai pihak dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. N. 'Ilmi, & dkk. (2023). ILMU PENDIDIKAN ISLAM(Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia). In A. N. 'Ilmi Azizah (Ed.), *Tahta Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2). TAHTA MEDIA GROUP.
- Kurniasari, A. F., & Susanti, W. M. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama & Budi Pekerti*.
- Yuliana, O. L., & Pd, M. (2006). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wuny*, 1–10.
- Sodikin, R. A. (2003). Konsep Agama Dan Islam. *Alqalam*, 20(97), 1. <https://doi.org/10.32678/alqalam.v20i97.643>
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Safitri, D. G. L., & Lestari, W. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. AULAD: Journal on Early Childhood, 2(1), 45–52.
- Putri, F. R., Hidayanti, R., & Maylani, I. (2022). Penanaman Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 39–48.
- Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 29–44. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>
- Ningsih, T. (2021). Pendidikan Karakter (Teori dan Praktik). In *Cetakan 1*.
- Latifah, N. (2015). Pendidikan Dan Penanaman Budi Pekerti. *Society*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.20414/society.v6i2.1469>
- Anggraini, W., & Syafril, S. (2018). Pengembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Somad, M. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 171–186. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>
- Ansori, R. A. M. (2016). Strategi Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Islam pada Peserta Didik. *Jurnal Pusaka: Media Kajian Dan Pemikiran Islam*, 4(2), 14–32. http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/84
- Azizah, A. N. 'Ilmi, Nisa'ul Arifah, A., Astutik, A. W., Wulandari, B., Intan, E., Khusnul, A., Pradhana, W., Faizzatis, N., Na'imatul, S., Nur'aini, H., Nurul, R., Muthmainnah, A., Rizky, Q. S., Sifaul, A. M., Sulastri, S., & Widayanti, W. (2024). *PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI* (A. N. 'Ilmi Azizah (ed.); Vol. 136). TAHTA MEDIA GROUP.
- Nantara, D. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan di Sekolah dan Peran Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 229–238.
- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Kinasih, A. S., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2022). Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(2), 273–292. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>