

## Pendidikan Karakter di Era Modern melalui Program *Fun Character Education* untuk Meningkatkan Kesadaran Nilai-Nilai Moral Anak

Ummi Lathifatus Sholichah<sup>1</sup>, Zahrotul Azizah<sup>2\*</sup>, Mita Umi Maghfiroh<sup>1</sup>, Nadia Nur Lailatul Rifqiyah<sup>1</sup>, Al Madinatul Munawaroh<sup>3</sup>, Aini Khabibillah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Kimia, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

### Abstrak

Pada zaman modern kita yang penuh masalah ini, pendidikan karakter lebih penting dari sebelumnya untuk membentuk identitas dan tindakan warga negara masa depan. Pengabdian masyarakat ini membahas implementasi program *Fun Character Education* di RT 34 Desa Sidokepong, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak mengenai nilai-nilai karakter melalui metode yang menyenangkan. Program ini melibatkan 20 anak berusia 5 hingga 12 tahun dan menggunakan media audio visual serta permainan interaktif untuk menyampaikan tema-tema penting seperti adab, kerja sama, dan *bullying*. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai karakter, dengan perubahan positif dalam perilaku mereka setelah mengikuti program. Umpan balik dari orang tua dan masyarakat juga menunjukkan dukungan yang kuat terhadap inisiatif ini. Hasil-hasil ini menyoroti pentingnya pendidikan karakter yang dimulai sejak usia dini dan perlunya masyarakat, keluarga, dan sekolah bekerja sama untuk menumbuhkan suasana yang mendorong anak-anak mengembangkan karakter mereka.

### Kata kunci

Era Modern; *Fun Character Education*; Pendidikan Karakter.

### Abstract

Particularly in this troubled modern age, character education is crucial in moulding the identities and actions of future generations. In this civic duty, we look at how RT 34 Sidokepong Village has been using the *Fun Character Education* program to raise kids' character awareness and comprehension via engaging in positive activities. The program involved 20 children aged 5 to 12 years and used audio-visual media and interactive games to convey important themes such as manners, cooperation, and bullying. The evaluation results demonstrated that the program had a beneficial impact on the children's conduct and that their grasp of character qualities significantly improved. Feedback from parents and the community also showed strong support for this initiative. These findings emphasise the importance of character education implemented from an early age and the need for collaboration between schools, families, and the community to create an environment that supports children's character development.

### Keywords

Modern Era; *Fun Character Education*; Character Education

Korespondensi  
Zahrotul Azizah  
azizah.tkm@unusida.ac.id

## Pendahuluan

Sistem pendidikan merupakan suatu kesatuan yang saling bergantung dan efektif. Guru dan tenaga pendidik lainnya, sumber daya keuangan, sarana fisik, dan peraturan pemerintah merupakan empat bagian yang saling terkait. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu, komponen yang paling penting dan strategis adalah komponen sumber daya manusia bagi para pendidik atau insan pendidikan. Sebab, komponen-komponen lain dapat digunakan secara efektif dan efisien dengan sumber daya manusia yang bermutu (Hermawan, Supiana and Zakiah, 2020).

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pengembangan individu, terutama pada anak-anak yang berada dalam fase pembentukan kepribadian. Pada era modern ini, Dimana teknologi dan informasi berkembang pesat, tantangan dalam membentuk karakter anak semakin kompleks. Berbagai perilaku negatif, seperti bullying dan kurangnya etika dalam berinteraksi, sering kali muncul sebagai dampak dari perubahan sosial yang cepat. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki pendidikan karakter yang tepat untuk mengajarkan nilai-nilai etika dan perilaku sejak usia muda (Sudrajat, 2011).

Mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, Program Pendidikan Karakter Menyenangkan menggunakan elemen audiovisual untuk mengajarkan prinsip-prinsip moral kepada anak-anak (Heraini *et al.*, 2019). Program *Fun Character Education* yang dilaksanakan di RT 34 Desa Sidokepong, Buduran, Sidoarjo, merupakan salah satu upaya untuk mengatasi tantangan ini. Program ini dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan, menggunakan media *audio visual* dan permainan interaktif untuk menarik perhatian anak-anak. Melalui penayangan video edukasi dan kegiatan belajar sambil bermain, anak-anak diajarkan tentang pentingnya adab, kerja sama, dan penghindaran perilaku *bullying*.

Pengabdian masyarakat di Sidoarjo berupa turnamen esports mobile legends (Fitrianto *et al.*, 2024) dan administrasi keuangan dan kesekretariatan (Wicaksono, Sofa and Iswanto, 2024) telah dilaksanakan. Namun, pengabdian masyarakat terkait pendidikan karakter di era modern melalui program *fun character education* untuk meningkatkan kesadaran nilai-nilai moral anak belum banyak dilakukan. Melalui melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan, diharapkan mereka dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan program *Fun Character Education*, menganalisis dampaknya terhadap pemahaman dan perilaku anak-anak, serta menekankan pentingnya pendidikan karakter dalam membentuk generasi yang memiliki integritas dan kemampuan bersosialisasi yang baik.

## Metode

Pendidikan Karakter Menyenangkan memiliki serangkaian langkah yang, jika diikuti, akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Program Pendidikan Karakter Menyenangkan memiliki beberapa langkah dalam metodologinya.

1. Tahap persiapan

Perizinan administratif yang memudahkan pelaksanaan kegiatan baik sebelum maupun setelah pelaksanaan merupakan bagian dari tahap persiapan. Di antara sekian banyak tugas yang dilakukan selama tahap perencanaan adalah perolehan perizinan administratif yang diperlukan dan pemeriksaan lokasi potensial untuk acara Pendidikan Karakter Menyenangkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Desa Sidokepong RT 34 menyelenggarakan berbagai acara pendidikan karakter yang menarik sebagai bagian dari tahap pelaksanaan. Serangkaian kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media audio visual. Indikator keberhasilan dalam program ini diantaranya adalah:

- a. Diikuti oleh target sasaran 20 anak Desa Sidokepong RT 34 yang berusia 5 – 12 tahun.
- b. Perkenalan serta memaparkan program *Fun Character Education* yang berkaitan dengan adab, kerjasama, dan bullying.

### 3. Monitoring dan Evaluasi Program *Fun Character Education*

Monitoring pada Program *Fun Character Education* bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi ketika program berjalan khususnya pada saat pelaksanaan edukasi program. Monitoring dilakukan selama berlangsungnya kegiatan agar kegiatan berjalan sesuai dengan agenda. Selama proses monitoring, Tim secara terbuka akan mempersilahkan anak-anak mengungkapkan perasaannya ketika mendapatkan pembelajaran ini. Hasil tersebut yang akan dijadikan bahan evaluasi dalam pelaksanaan Program *Fun Character Education* yang bertujuan memantau program dengan melihat dari indikator keberhasilan untuk menentukan apakah kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan agenda. Evaluasi hasil bisa dilihat dari perilaku “anak-anak Sidokepong” sebelum mendapat materi program, dan perilaku anak setelah mendapat materi program. Monitoring dan evaluasi dilakukan sebagai bahan untuk memperbaiki program selanjutnya.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Menurut pengabdian masyarakat yang dilakukan di RT 34 Desa Sidokepong Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo dengan metode wawancara kepada pihak RT dan observasi berdasarkan sikap sehari-hari anak-anak di lingkungan tersebut mendapatkan hasil bahwasannya kurangnya pengetahuan anak-anak tentang pendidikan karakter. Padahal, pendidikan karakter sangat penting dimiliki oleh anak – anak di era saat ini (Sofiasyari, Atmaja and Suhandini, 2023). Siswa dapat mengembangkan rasa diri dan keterampilan sosial mereka melalui pendidikan karakter, itulah mengapa penting untuk mengajarkannya kepada mereka di sekolah dasar (Pattaro, 2016).

Kegiatan *fun character education* ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan pengetahuan tentang pentingnya pendidikan karakter kepada anak-anak di RT 34 Desa Sidokepong Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan ini dikemas dengan cara penayangan video dan permainan yang mengandung makna tersirat tentang tema di setiap pertemuannya. Di RT 34, anak-anak sangat menyukai ini. Sekitar 20 anak mengikuti kegiatan tersebut dengan senang setiap pertemuannya. Pemberian bintang untuk peserta yang aktif dalam kegiatan tersebut juga menjadi salah satu daya tarik untuk anak-anak mengikuti kegiatan *fun character education*. Di akhir kegiatan ini peserta didik yang memiliki bintang paling banyak akan diberikan medali sebagai bentuk apresiasi. Kegiatan ini mampu menambah pengetahuan anak-anak tentang pendidikan karakter.

### Pembahasan

Anak-anak di Desa Sidokepong RT. 34 mendapatkan penguatan dan peningkatan cita-cita pendidikan karakter melalui program Pendidikan Karakter Menyenangkan. Untuk setiap topik, berikut adalah hasil dari program pendidikan karakter yang menarik:

#### A. Adab

Kegiatan *fun character education* yang dilaksanakan pada minggu pertama tanggal 28 Juli 2024 dengan bertemakan adab seperti yang terlihat pada gambar 1. Dimana film animasi yang menampilkan Nussa dan Rara mengajarkan cara yang benar untuk menyapa orang tua dan berteman selama instalasi.



Gambar 1. *Fun Character Education* Tema Adab

Setelah melihat video anak-anak diajak bermain sambil belajar dengan mengkategorikan perbuatan baik dan buruk. Berkat semua hal menyenangkan yang telah terjadi, anak-anak sekarang tahu bahwa mereka harus bersikap hormat saat berbicara dengan orang dewasa. Selain itu, dalam hal menjalin pertemanan, anak-anak tahu persis apa yang bisa dan tidak bisa mereka lakukan.

#### B. Kerja Sama

Kegiatan *Fun Character Education* pada minggu kedua dilaksanakan tanggal 4 agustus 2024 dengan mengangkat tema kerja sama seperti yang ditunjukkan pada gambar 2. Kesempatan untuk berbaur dengan individu lain dan terlibat dalam percakapan merupakan komponen utama dari setiap pengalaman kolaboratif, itulah sebabnya subjek ini dipilih. Mengajarkan anak-anak nilai bekerja sama sejak usia muda akan membekali mereka dengan bakat seumur hidup. Sama seperti minggu sebelumnya dimana saat pelaksanaannya diawali dengan melihat video animasi kemudian dilanjutkan dengan belajar sambil bermain. Permainan pada tema ini, dilakukan dengan mengajak anak-anak bermain bola tali dan estafet bola stik untuk berlatih bagaimana cara kerjasama yang baik. Hasil yang didapatkan dari kegiatan diatas anak-anak bisa menyelesaikan sebuah permasalahan secara bersama-sama



Gambar 2. *Fun Character Education* Tema Adab

#### C. Bullying

Pada minggu ketiga, kegiatan *Fun Character Education* dilaksanakan pada tanggal 11 agustus 2024 dengan tema *Bullying* seperti yang terlihat pada gambar 3. Topik ini sangat penting diberikan kepada anak-anak karena di zaman sekarang banyak *bullying* yang sering terjadi di lingkungan anak-anak, baik lingkungan sekolah maupun di rumah. Kegiatan diawali dengan melihat video tentang bahaya dan dampak dari *bullying* kemudian bernyanyi bersama sebagai bentuk pencegahan *bullying*. Hasil dari kegiatan tersebut anak-anak mengetahui bahaya dari perbuatan *bullying* bagi korban maupun pelaku yang melakukan.



Gambar 3. *Fun Character Education* Tema Bullying

### Limitasi

Kajian kegiatan *fun character* ini terbatas pada tingkat RT yaitu RT 34 RW 01 Desa Sidokeping Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo.

## Kesimpulan

Program *Fun Character Education* yang dilaksanakan di RT 34 Desa Sidokepong yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang pendidikan karakter melalui metode audio visual dan kegiatan belajar sambil bermain seperti penayangan video edukasi dan permainan interaktif. Kegiatan ini mencakup tiga tema utama yaitu adab, kerja sama, dan *bullying*, yang masing-masing dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai penting dalam berinteraksi dengan orang lain dan menghindari perilaku negatif.

Hasil dari program ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih sadar akan pentingnya adab dalam berkomunikasi, memahami nilai kerja sama, serta mengenali bahaya *bullying*. Melalui monitoring dan evaluasi yang dilakukan, terlihat adanya perubahan positif dalam perilaku anak-anak setelah mengikuti program ini. Sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai moral dan keterampilan sosial pada anak-anak di usia dini melalui program pendidikan karakter sehingga mereka dapat tumbuh menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi.

## Konflik Kepentingan

Mengenai bagian ini, tidak ada konflik kepentingan yang teridentifikasi.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta, baik Kepala Lapangan Ibu Zahrotul Azizah S.T., M.T. Kepala Desa beserta perangkat desa Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo, warga RT 34 RW 01 Desa Sidokepong, Ketua RT beserta perangkat desa, dan semua pihak yang terlibat.

## Daftar Pustaka

- Fitrianto, R.A. *et al.* (2024) 'Membangun Solidaritas melalui Turnamen Esports Mobile Legends di Komunitas Gaming Pedesaan', *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), pp. 68–72. Available at: <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1328>.
- Heraini, N.A. *et al.* (2019) 'Edu-Fun Character: Program Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Audio Visual.', *Journal of Innovation and Applied Technology*, 5(1), pp. 865–869. Available at: <https://doi.org/10.21776/ub.jiat.2019.005.01.8>.
- Hermawan, I., Supiana, S. and Zakiah, Q.Y. (2020) 'Kebijakan Pengembangan Guru di Era Society 5.0', *JlEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 1(3), pp. 242–264.
- Pattaro, C. (2016) 'Character Education: Themes and Researches. An academic Literature Review', *Italian Journal of Sociology of Education*, 8(1), pp. 6–30. Available at: <https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2016-1-2>.
- Sofiasyari, I., Atmaja, H. and Suhandini, P. (2023) 'Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar di Era 4.0', *Al-Abshar: Journal of Islamic Education Management*, 2(2), pp. 176–189. Available at: <https://doi.org/10.58223/al-abshar.v2i2.107>.
- Sudrajat, A. (2011) 'Mengapa Pendidikan Karakter?', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). Available at: <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>.
- Wicaksono, A., Sofa, D.M. and Iswanto, D. (2024) 'Pelatihan Administrasi Keuangan dan Kesekretariatan Bagi Generasi Z di Wilayah Sidoarjo', *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), pp. 73–79. Available at: <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1319>.