

MORAL ADVENTURE: EDUKASI KARAKTER SANTUN MELALUI BOARDGAME INTERAKTIF DI KALANGAN ANAK SD

Agus Wahyudi¹, Afib Rulyansah², Dewi Widiani Rahayu³, Yuanita Syaiful⁴

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: aguswahyudi@unusa.ac.id

Abstrak

Penguatan nilai-nilai moral pada anak usia sekolah dasar menjadi aspek penting dalam membentuk tanggung jawab sosial sejak dini. Namun, di tengah arus digitalisasi dan lunturnya interaksi tatap muka, budaya mengucapkan kata “maaf,” “tolong,” dan “terima kasih” mulai terpinggirkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar sopan santun sebagai fondasi tanggung jawab sosial melalui media board game edukatif *Moral Adventure*. Kegiatan ini dilaksanakan bersama siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif. Melalui rangkaian kegiatan seperti sosialisasi, pendampingan permainan, dan sesi refleksi, anak-anak diajak memahami dan mempraktikkan nilai-nilai moral dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya sikap saling menghormati, empati, serta kolaborasi antar teman. Selain sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, board game *Moral Adventure* juga memperkuat peran sekolah sebagai mitra dalam menanamkan nilai-nilai kewargaan dan membangun budaya sopan santun di lingkungan pendidikan dasar.

Kata kunci: tanggung jawab sosial, sopan santun, *board game*, pendidikan dasar

Pendahuluan

Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital telah melahirkan Generasi Alpha, yakni generasi yang tumbuh dalam ekosistem digital yang serba cepat dan terhubung. Meskipun memiliki keunggulan dalam hal adaptasi teknologi dan informasi, Generasi Alpha juga menghadapi tantangan serius dalam aspek sosial dan emosional, termasuk dalam hal komunikasi interpersonal dan penghayatan nilai-nilai moral dasar. Penurunan kualitas interaksi sosial secara langsung dan meningkatnya keterpaparan terhadap konten digital yang serba instan telah menggeser orientasi nilai anak-anak terhadap sopan santun, empati, serta penghormatan terhadap orang lain.

Fenomena tersebut mengemuka dalam kehidupan keseharian di lingkungan pendidikan dasar, di mana penggunaan tiga kata ajaib—*maaf*, *tolong*, dan *terima kasih*—yang merepresentasikan nilai-nilai dasar moral mulai terpinggirkan. Sikap anak-anak yang segan atau enggan mengucapkan kata-kata tersebut menjadi cermin adanya dekadensi moral yang harus segera direspons melalui pendekatan yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi mereka.

Dalam menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui media *board game* edukatif bertajuk "**Moral Adventure**" dirancang untuk menjadi solusi inovatif. Permainan ini tidak hanya menyenangkan dan interaktif, namun secara

substansial membawa misi edukatif yang kuat dalam membentuk karakter dan memperkuat nilai-nilai moral dasar di kalangan siswa-siswi Sekolah Dasar. Melalui pendekatan gamifikasi, anak-anak diajak untuk mengenali, merasakan, dan mengimplementasikan nilai-nilai moral dalam situasi nyata yang disimulasikan melalui skenario permainan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah:

1. Menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya nilai maaf, tolong, dan terima kasih dalam interaksi sosial sehari-hari;
2. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan namun bermakna, berbasis interaksi sosial;
3. Mendukung pencapaian **tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) poin ke-4**, yaitu *pendidikan berkualitas*, melalui integrasi pembelajaran karakter dengan metode inovatif.

Secara konseptual, kegiatan ini merujuk pada berbagai literatur yang memperkuat dasar intervensinya. Berk (2020) menegaskan bahwa Generasi Alpha mengalami pergeseran dalam pengembangan kemampuan sosial akibat minimnya interaksi tatap muka. Miller et al. (2021) menunjukkan bahwa nilai moral seperti *maaf*, *tolong*, dan *terima kasih* adalah fondasi penting dalam membangun relasi sosial yang sehat. Lebih lanjut, Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2016) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (gamification) terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Studi oleh Kirkley dan Kirkley (2019) juga mendukung penggunaan board game sebagai alat pembelajaran kolaboratif yang memfasilitasi diskusi dan refleksi nilai-nilai moral. Penelitian serupa oleh Hu dan Hu (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan sosial-emosional siswa. Dalam konteks lokal, Pramudito dan Wicaksono (2022) membuktikan bahwa implementasi media permainan dalam pendidikan dasar dapat memperkuat internalisasi nilai sosial di kalangan siswa.

Dengan landasan empirik dan teoritik tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam membangun karakter generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga tangguh secara moral dan sosial. Pendekatan edukasi berbasis *board game* menjadi media alternatif yang potensial untuk mendukung pendidikan karakter dalam era digital yang kian kompleks.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui pengembangan media edukatif berupa *board game* yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral dasar: *maaf*, *tolong*, dan *terima kasih*. Sebagaimana Kolb (1984) memperkenalkan model pembelajaran empat tahap:

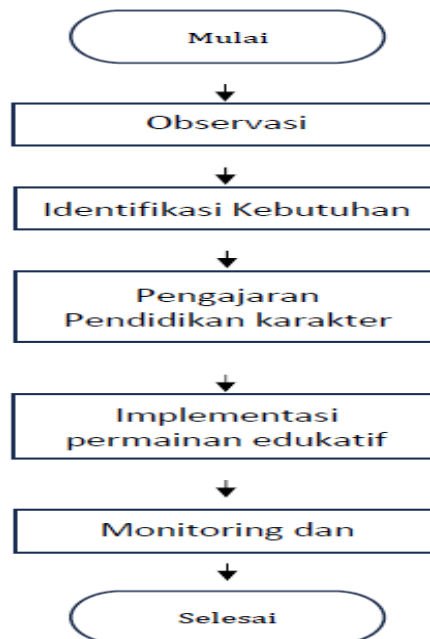
1. **Concrete Experience** (mengalami langsung),
2. **Reflective Observation** (merenungkan pengalaman),
3. **Abstract Conceptualization** (membangun konsep), dan
4. **Active Experimentation** (menguji dalam situasi baru).

Model ini menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik mengalami siklus penuh, dimulai dari pengalaman nyata—seperti bermain board game. Dalam konteks kegiatan PKM ini, memberikan ruang bagi anak-anak belajar nilai moral tidak cukup dengan mendengarkan ceramah, tetapi dengan *mengalami*, *mencoba*, dan *merenungkan* melalui aktivitas nyata seperti bermain. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV di SDN Tenggilis Mejoyo 1, Surabaya, dengan rentang usia 9–10 tahun tepatnya kelas 6, yang merupakan representasi dari Generasi Alpha.

Desain Kegiatan

Metode pelaksanaan terdiri dari empat tahap utama:

1. **Perencanaan** – meliputi identifikasi masalah, penyusunan konsep permainan, serta produksi komponen *board game*.
2. **Sosialisasi dan Pelatihan** – pelatihan dilakukan kepada fasilitator (mahasiswa) untuk memahami mekanisme permainan dan nilai-nilai yang dikandung.
3. **Implementasi** – permainan diterapkan secara langsung kepada siswa dalam sesi terstruktur selama 90 menit.
4. **Refleksi dan Evaluasi** – dilakukan observasi perilaku selama permainan dan diskusi pasca kegiatan untuk menilai pemahaman nilai moral peserta.



Gambar. Diagram Alur Kegiatan

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam evaluasi meliputi:

- Observasi perilaku penggunaan kata *maaf*, *tolong*, dan *terima kasih*;
- Wawancara informal dan sesi refleksi;
- Dokumentasi visual dan narasi selama kegiatan.
- Boardgame ‘Moral Adventure’



Gambar. Proses Pembuatan Instrumen Boardgame

Hasil dan Pembahasan

Implementasi kegiatan dilaksanakan pada 7 Juli 2025 dengan melibatkan 26 siswa kelas IV. Siswa dibagi menjadi empat kelompok dan memainkan permainan “Moral Adventure” dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Permainan dilengkapi dengan papan visual, pion, dadu, serta kartu tantangan yang berisi situasi sosial sehari-hari yang menuntut penerapan nilai moral.



Gambar. Pelaksanaan Kegiatan di Sekolah

Secara keseluruhan, mekanisme permainan dalam *Moral Adventure* dirancang dengan sangat sederhana namun tetap menarik. Permainan ini mengutamakan kelancaran alur dan pengertian yang mudah dipahami oleh pemain, terutama bagi anak-anak kelas 4 SD. Aturan permainan yang jelas dan tidak rumit memungkinkan siswa-siswi untuk langsung terlibat dalam permainan tanpa merasa bingung atau terbebani dengan peraturan yang panjang. Hal ini menjadi salah satu faktor penting yang membuat permainan ini sangat mudah dipahami oleh peserta *playtesting*.



Gambar. Pelaksanaan Boardgame di Ruang Kelas

Selain itu, kesesuaian tema permainan dengan tujuan edukasi sangatlah penting. Tema yang diangkat dalam permainan ini yaitu nilai-nilai maaf, tolong, dan terima kasih yang terpadu dengan sangat baik dalam skenario permainan yang menantang. Permainan ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga relevan dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Setiap langkah dalam permainan mengarah pada situasi yang mengharuskan pemain untuk menggunakan tiga kata ajaib tersebut, yang mendukung proses internalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Board game Moral Adventure terbukti berhasil mencapai tujuannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Permainan ini mengajarkan nilai-nilai penting seperti tolong, maaf, dan terima kasih, sambil menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan interaktif bagi para siswa-siswi. Melalui permainan ini, anak-anak dapat menumbuhkan rasa empati dan kesadaran sosial terhadap pentingnya bersikap sopan dan menghargai orang lain. Beberapa aspek teknis, seperti elemen desain dan variasi level permainan, masih dapat disempurnakan untuk meningkatkan pengalaman bermain. Secara umum, *Moral Adventure* menunjukkan potensi besar sebagai alat edukasi dalam membentuk karakter positif bagi generasi Alpha, terutama dalam mengajarkan nilai-nilai sosial yang relevan dengan kehidupan mereka.

Temuan Utama

1. Peningkatan Respons Verbal Positif

Selama permainan berlangsung, mayoritas siswa secara spontan menggunakan kata-kata “tolong,” “maaf,” dan “terima kasih” baik saat menyelesaikan tantangan maupun berinteraksi dengan sesama pemain.

2. Antusiasme dan Partisipasi Aktif

Permainan memicu keterlibatan penuh siswa. Komponen visual seperti pion karakter dan rumah 3D meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti permainan.

3. Refleksi Nilai Sosial

Sesi diskusi pasca permainan menunjukkan bahwa siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan situasi nyata seperti meminta maaf kepada teman atau membantu orang tua.

Temuan dari kegiatan ini menegaskan bahwa media permainan seperti *board game* berpotensi besar dalam menanamkan nilai moral pada anak-anak. Hal ini sejalan dengan studi Kirkley & Kirkley (2019) yang menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk pendidikan kolaboratif dan moral. Hamari et al. (2016) juga menekankan bahwa elemen gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan retensi pembelajaran.

Penggunaan skenario realistis dalam permainan memungkinkan siswa memahami konsekuensi dari setiap tindakan secara langsung, memperkuat konsep *experiential learning* sebagaimana dijelaskan oleh Kolb. Desain permainan yang menyisipkan tantangan sosial mendorong pemain untuk membuat keputusan moral dalam konteks interaktif, sebuah pendekatan yang lebih bermakna dibanding metode ceramah konvensional. demikian, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan seperti keterbatasan jumlah board game berkualitas tinggi dan perbedaan fasilitas antar kelompok yang berpotensi memengaruhi pengalaman belajar. Namun, dengan manajemen fasilitator yang baik, seluruh siswa tetap dapat mengikuti permainan secara maksimal.

Kesimpulan

Pengembangan dan implementasi *board game* “*Moral Adventure*” terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai moral kepada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan empati, kesadaran sosial, dan kemampuan berkomunikasi secara sopan. Kegiatan ini mendukung pencapaian pendidikan karakter dalam kerangka SDGs poin ke-4 dan dapat direplikasi pada konteks pendidikan dasar lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu kepala sekolah SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya beserta Bu Sulis selaku Guru Kelas 4 yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini. Serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah memfasilitasi pendanaan dari PKM ini.

Daftar Pustaka

- Berk, L. E. (2020). *The Role of Technology in Developmental Changes of Generation Alpha*. *Child and Youth Services*, 41(1), 1–16.
- Miller, K. A., et al. (2021). *Moral Development and Social Responsibility in Children*. *Journal of Moral Education*, 50(3), 345–362.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.
- Kirkley, S. E., & Kirkley, J. (2019). *The Role of Board Games in Education: A Review of the Literature*. *Computers & Education*, 128, 1–12.
- Pramudito, A., & Wicaksono, F. (2022). *Enhancing Moral Values through Game-Based Learning in Primary Education*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 15–25.
- Hu, J., & Hu, L. (2021). *The Impact of Game-Based Learning on Critical Thinking Skills in Primary Education*. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(3), 1–13.
- Chen, C. H., et al. (2020). *Teacher Training for Game-Based Learning in Primary Education: Challenges and Solutions*. *Computers in Human Behavior*, 107, 106–113.