

## **Inovasi Kurikulum dengan Pendekatan Pembelajaran Edutainment Interaktif untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar**

**Siti Raihan<sup>1\*</sup>, Merrisa Monoarfa<sup>2</sup>, Andromeda Valentino Sinaga<sup>2</sup>, Nur Wahyuningsih Ibrahim<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Indonesia

Email: Email: <sup>1</sup>\*sitiraihan@unm.ac.id, <sup>2</sup>merrisa@unm.ac.id, <sup>3</sup>andromedavalentinosinaga@unm.ac.id,

<sup>4</sup>nur.wahyuningsih.ibrahim@unm.ac.id

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi tantangan rendahnya keterlibatan siswa dan minimnya media pembelajaran interaktif yang menyenangkan, sehingga internalisasi delapan dimensi Profil Pelajar Pancasila belum optimal di kelas. Kondisi ini tampak pada sekolah dasar mitra di Kota Makassar yang menunjukkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karakter berada pada kategori sedang dan didominasi metode ceramah. Pengabdian masyarakat ini bertujuan menerapkan inovasi kurikulum dengan pendekatan pembelajaran edutainment interaktif berbasis media kartu edukatif sebagai upaya penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan selama delapan minggu menggunakan metode Participatory Action Research (PAR) yang menempatkan sekolah, guru, dan siswa sebagai mitra aktif melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media dan skenario pembelajaran, pelatihan guru, implementasi pembelajaran dengan pendampingan, monitoring proses, serta evaluasi menggunakan lembar observasi karakter, angket keterlibatan belajar, dan catatan lapangan. Mitra pengabdian ini adalah SD Inpres Timbuseng dengan melibatkan 30 siswa kelas IV dan 6 orang guru kelas. Hasil menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar dari kategori sedang menjadi tinggi, serta kenaikan rata-rata skor karakter dari kategori cukup berkembang menjadi berkembang sangat baik, dengan peningkatan paling kuat pada dimensi kreativitas, komunikatif, gotong royong, dan kolaboratif. Program ini menghasilkan paket media kartu karakter dan skenario edutainment siap pakai bagi guru, serta memberikan model penguatan karakter yang realistis direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di sekolah dasar lain dengan kondisi serupa.

**Kata Kunci:** Inovasi Kurikulum; Edutainment Interaktif; Media Kartu Edukatif; Pendidikan Karakter; Sekolah Dasar.

**Abstract**—Character education in elementary schools faces problems of low student engagement (65%) and limited interactive learning media that is enjoyable, making the internalization of the eight dimensions of Profil Pelajar Pancasila less optimal. This community service applies curriculum innovation with interactive edutainment learning approach based on student character card media using Participatory Action Research (PAR) method involving schools, teachers, and students actively. Stages include needs analysis, media design, teacher training, implementation with assistance, field observation monitoring, and evaluation using observation sheets, student engagement questionnaires, and field notes on 30 fourth-grade students at partner elementary school. Results show edutainment interactive curriculum innovation increased student engagement by 35% (to 88%) and average character score rose 36.7% (from 2.59 to 3.54). Significant increases occurred in creativity (61%), communicative (46%), mutual cooperation (41%), and collaborative (39%). This innovation effectively creates enjoyable and meaningful learning, enhances learning motivation, and strengthens student character holistically, with replication potential in other elementary schools.

**Keywords:** Curriculum Innovation; Interactive Edutainment; Educational Card Media; Character Education; Elementary School.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter merupakan aspek kunci pembentukan generasi muda yang siap menghadapi tantangan global, teknologi, dan kehidupan bermasyarakat (Berkowitz & Bier, 2020). Berbagai riset dalam lima tahun terakhir menekankan bahwa penanaman nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati perlu dimulai sejak jenjang sekolah dasar karena masa ini adalah fase kritis perkembangan sosial-emosional anak (Wulandari, 2024; Maisyaroh, 2025). Indikator keberhasilan pendidikan karakter di sekolah dasar adalah meningkatnya perilaku prososial, motivasi belajar, dan kemampuan kolaborasi di lingkungan kelas. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang mendapat penguatan karakter sejak dini menunjukkan prestasi akademik lebih tinggi serta keterlibatan sosial yang lebih positif dalam jangka panjang (Setiawan & Lestari, 2022).

Di Indonesia, kebijakan pendidikan karakter telah diperkuat melalui Kurikulum Merdeka dan *Profil Pelajar Pancasila*, yang menggarisbawahi integrasi aspek religius, kebinekaan, gotong royong, kemandirian, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi ke dalam praktik kurikuler dan kokurikuler (Kemendikbudristek, 2022). Dokumen kebijakan menegaskan bahwa pembelajaran harus dirancang agar siswa tidak hanya menghafal nilai, tetapi benar-benar mengalami dan mempraktikkan karakter dalam konteks kehidupan sehari-hari (Musyarri, 2020). Dengan demikian, tanggung jawab sekolah dasar menjadi semakin kompleks: selain menyampaikan materi akademik, guru harus secara strategis menciptakan pengalaman belajar yang memberdayakan siswa mengembangkan karakter sesuai dimensi Pancasila. Namun, temuan pada sekolah dasar di perkotaan menunjukkan realitas yang berbeda: banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan rutin, sementara pengalaman langsung siswa dalam praktik nilai karakter masih terbatas (Sari & Hapsari, 2021). Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa kebijakan belum sepenuhnya tersinkronisasi dengan kapasitas dan ketersediaan sumber

daya pembelajaran di satuan sekolah. Kondisi sekolah mitra menjadi refleksi nyata permasalahan tersebut. Sekolah berlokasi di pinggiran Kota Makassar, dengan 30 siswa kelas IV yang didominasi anak keluarga berpenghasilan menengah ke bawah. Rata-rata kehadiran siswa di kelas IV adalah 97%, menunjukkan komitmen keluarga terhadap pendidikan meskipun dalam kondisi ekonomi terbatas.

Data observasi awal memperlihatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karakter hanya 65%, mayoritas antusias pada aktivitas bermain namun pasif dalam diskusi dan kerja kelompok. Lebih spesifik lagi, ketika guru mengajukan pertanyaan terbuka mengenai nilai kejujuran atau gotong royong, hanya sekitar tujuh hingga delapan siswa dari 30 yang secara sukarela menjawab, sementara sisanya cenderung menunggu jawaban teman atau diam. Guru mengakui adanya keterbatasan pengetahuan dan media interaktif untuk menyampaikan karakter secara kontekstual, sehingga materi cenderung abstrak, sulit dipahami siswa, dan tidak memberi ruang refleksi perilaku secara langsung (Hanik, 2021). Metode pembelajaran yang masih dominan berceramah juga terkait dengan beban kerja guru yang tinggi dan terbatasnya waktu untuk persiapan aktivitas inovatif.

Lingkungan sosial komunitas sekolah sebenarnya kaya modal budaya, dengan tradisi gotong royong dan kegiatan keagamaan rutin yang dilakukan bersama di lingkungan. Tingkat keterlibatan siswa dalam praktik gotong royong di lingkungan sekolah adalah 58%, sedangkan di lingkungan keluarga mencapai 71%, menunjukkan adanya potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan di sekolah. Nilai-nilai lokal ini sesungguhnya berpotensi besar dijadikan "bahan mentah" pembelajaran karakter di kelas, namun keunggulan ini belum sepenuhnya terintegrasi ke dalam proses belajar formal. Kondisi fisik sekolah cukup baik, memiliki dua ruang kelas yang nyaman, halaman luas yang dapat dimanfaatkan untuk permainan edukatif, serta perangkat pendukung visual seperti proyektor dan speaker. Rasio guru-siswa di kelas IV adalah 1:15, termasuk kategori ideal, namun beban administrasi dan tuntutan pelaporan sering membuat aktivitas refleksi karakter sering terabaikan (Maisyaroh, 2025). Keterbatasan waktu, bahan ajar yang relevan, dan beban kerja guru menjadi faktor struktural yang menghambat pengembangan program inovasi karakter di sekolah.

Masalah utama di mitra dapat diidentifikasi sebagai ketidakseimbangan antara target kebijakan penguatan karakter dan praktik kelas yang minim inovasi dan pengalaman nyata bagi siswa. Penelitian membuktikan bahwa tanpa strategi aktif dan media interaktif yang dirancang khusus, siswa cenderung memandang pembelajaran karakter sebagai "kewajiban belajar" bukan sebagai bagian dari aktivitas bermakna (Wulandari, 2024; Lestari, 2023). Kondisi ini diperparah dengan pengaruh lingkungan digital yang memaksa anak untuk terbiasa dengan konten visual-interaktif, sehingga pendekatan konvensional terasa membosankan dan kurang menarik perhatian (Fauzan & Rahmi, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran *edutainment* menjadi pilihan yang relevan, karena menggabungkan edukasi dan hiburan melalui aktivitas bermain kelompok, simulasi situasi sosial, serta refleksi bersama tentang konsekuensi perilaku (Hanifah et al., 2022). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas *edutainment* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membuat mereka lebih terbuka untuk berdiskusi, dan lebih mudah mengingat konsep karakter yang diajarkan (Prasetyo et al., 2023; Wijayanti, 2021).

Penggunaan media kartu edukatif sebagai alat bantu pembelajaran juga terbukti efektif memfasilitasi diskusi kelompok, permainan peran, dan refleksi situasi nyata yang dekat dengan dunia anak (Nurhadi & Sari, 2022). Sari dan Wulandari (2021) melaporkan bahwa media kartu karakter dirancang dengan visual menarik dan skenario permainan sederhana mampu menstimulasi kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan empati siswa sekolah dasar. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan konstruktivis bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa aktif mengalami, mendiskusikan, dan merefleksikan pengalaman dalam lingkungan yang aman dan mendukung (Woolfolk, 2020). Dengan menggabungkan prinsip-prinsip *edutainment* dan media kartu karakter, diharapkan siswa dapat mengalami nilai-nilai karakter secara langsung, bukan hanya menghafal definisinya.

Program pengabdian yang dikembangkan berangkat dari kebutuhan praktis tersebut dan memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan program sejenis yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Ngatini et al. (2021) fokus pada pelatihan guru mengenai integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik, tetapi belum memanfaatkan media permainan khusus sehingga dampak pada keterlibatan siswa terbatas pada peningkatan penggunaan metode diskusi semata. Program yang dikembangkan oleh Setiawan dan Lestari (2022) menggunakan pendekatan *project-based learning* untuk memperkuat karakter gotong royong, namun memerlukan waktu panjang dan sumber daya yang relatif besar sehingga sulit diadaptasi pada rutinitas pembelajaran harian di kelas. Penelitian lain yang dilaporkan oleh Yuliana et al. (2023) mengembangkan media *board game* untuk literasi finansial berbasis karakter, tetapi fokus utamanya pada aspek finansial dan belum secara eksplisit mengacu pada dimensi *Profil Pelajar Pancasila*. Studi yang dikerjakan Syamsuddin dan Rahayu (2024) mengimplementasikan pembelajaran sosial-emosional melalui permainan kooperatif dengan hasil positif, namun belum mengintegrasikan inovasi kurikulum berbasis kartu karakter yang dapat digunakan lintas mata pelajaran. Berbeda dengan keempat program tersebut, pengabdian ini secara khusus merancang inovasi kurikulum pembelajaran karakter dengan pendekatan *edutainment* interaktif berbasis media kartu edukatif yang disejajarkan langsung dengan delapan dimensi *Profil Pelajar Pancasila*, dapat digunakan secara fleksibel pada awal maupun akhir pembelajaran, dan terintegrasi dengan konteks budaya lokal serta potensi wilayah sekolah.

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian ini adalah pengembangan dan implementasi inovasi kurikulum berbasis pembelajaran *edutainment* interaktif dengan media kartu karakter pelajar Pancasila yang dirancang khusus untuk sekolah mitra. Media kartu disusun berdasarkan indikator operasional dari setiap dimensi karakter *Profil Pelajar Pancasila* dan dapat digunakan dalam berbagai format aktivitas, seperti permainan kelompok yang kompetitif namun kolaboratif, simulasi situasi sosial yang dekat dengan pengalaman anak, dan sesi refleksi bersama di akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman nilai. Guru dilibatkan secara aktif melalui pelatihan intensif dan pendampingan di setiap tahap implementasi, sehingga guru mampu tidak hanya menggunakan media yang sudah jadi, tetapi juga dapat mengadaptasi kartu dan skenario permainan sesuai dengan konteks mata pelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan spesifik kelas. Dengan demikian, program tidak hanya menciptakan pengalaman belajar baru bagi siswa dalam jangka pendek, tetapi juga memperkuat kapasitas pedagogik guru secara berkelanjutan sehingga dapat dilanjutkan mandiri setelah pendampingan berakhir.

Tujuan utama pengabdian masyarakat ini adalah, pertama, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karakter melalui penerapan pembelajaran *edutainment* interaktif di kelas IV sekolah dasar mitra. Kedua, memperkuat delapan dimensi karakter *Profil Pelajar Pancasila* siswa melalui penggunaan media kartu karakter pelajar yang terstruktur dan relevan dengan indikator perilaku. Ketiga, meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran karakter yang variatif, reflektif, dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan iklim kelas yang lebih positif dan kondusif. Secara praktis, manfaat yang diharapkan meliputi terbentuknya model pembelajaran karakter yang aplikatif dan mudah direplikasi oleh sekolah dasar lain, tersedianya paket media kartu edukatif yang dapat digunakan guru secara berkelanjutan dan mandiri, meningkatnya interaksi sosial siswa yang lebih konstruktif, serta optimalnya pemanfaatan potensi budaya lokal sebagai bahan pembelajaran karakter di kelas. Secara lebih luas, program ini diharapkan berkontribusi nyata pada upaya penguatan pendidikan karakter di jenjang sekolah dasar, khususnya pada konteks sekolah dengan keterbatasan sumber daya namun memiliki potensi sosial, budaya, dan lingkungan yang kaya untuk dijadikan bahan pengembangan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan karakter di Sekolah Dasar, sekaligus memberikan model pembelajaran inovatif yang berdampak luas dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar secara umum. Penguatan pendidikan karakter melalui penerapan inovasi kurikulum yang menggunakan pendekatan *edutainment* interaktif dan media kartu edukatif merupakan langkah strategis dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik namun juga berkarakter dan berdaya saing.

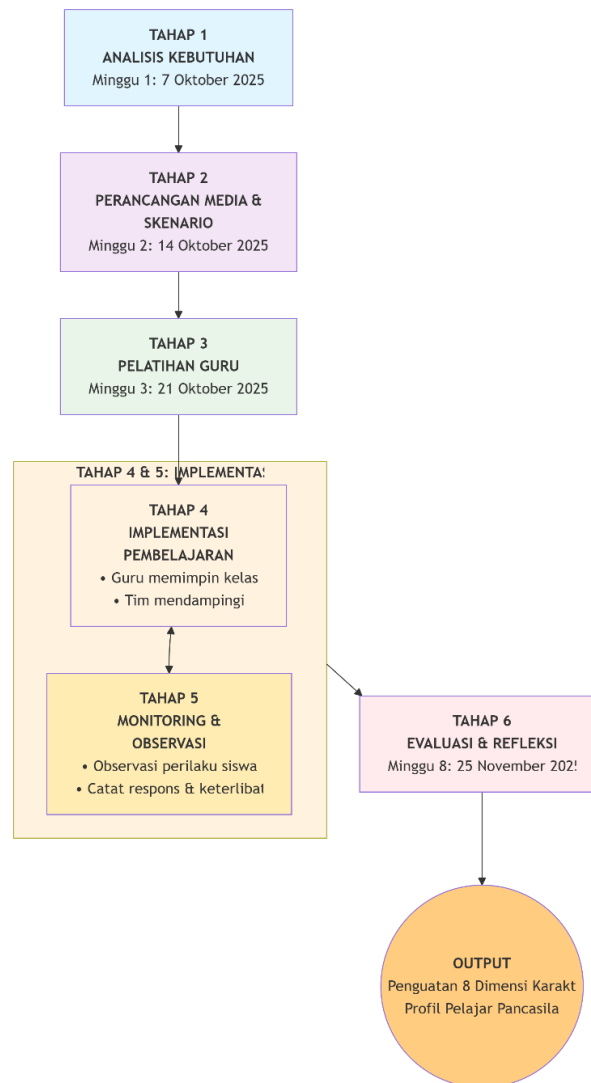
## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui pendekatan yang menempatkan sekolah mitra, guru, dan siswa sebagai subjek aktif dalam setiap tahap kegiatan. Penggunaan pembelajaran *edutainment* interaktif dipilih karena dinilai mampu menjembatani kebutuhan sekolah dasar untuk menghadirkan pembelajaran karakter yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan psikologis siswa kelas IV. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi pada bagaimana siswa dapat mengalami pembelajaran secara langsung melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan. Oleh sebab itu, metode pelaksanaan disusun secara komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, agar setiap tahapan memiliki kontribusi yang jelas terhadap tujuan penguatan karakter *Profil Pelajar Pancasila*.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan pendekatan implementatif-partisipatif yang menempatkan sekolah mitra, guru, dan siswa sebagai subjek aktif dalam setiap tahap. Program dilaksanakan pada Oktober-November 2025 di SD Negeri Mitra UNM, Kelurahan Tamalanrea, Kota Makassar, melibatkan 30 siswa kelas IV. Kegiatan berlangsung selama 8 minggu dengan frekuensi 2 sesi per minggu (total 16 sesi pembelajaran). Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan implementatif-partisipatif yang berfokus pada penerapan inovasi kurikulum melalui pembelajaran *edutainment* interaktif berbasis media kartu karakter. Seluruh rangkaian kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan penguatan delapan dimensi karakter *Profil Pelajar Pancasila* pada 30 siswa kelas IV sekolah dasar mitra. Tahapan metode dijelaskan sebagai berikut.

### 2.1 Tahapan Pelaksanaan

Adapun tahapan pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini (gambar 1) mengikuti alur sistematis metode *Participatory Action Research* (PAR) yang dirancang untuk memastikan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan, khususnya guru dan sekolah mitra, sejak tahap persiapan hingga evaluasi. Bagan tahapan yang disajikan menggambarkan rangkaian kegiatan berurutan namun juga bersifat siklis dan responsif, di mana setiap tahap saling berkontribusi membangun fondasi bagi tahap berikutnya. Pendekatan implementatif-partisipatif ini tidak hanya berfokus pada penyampaian intervensi, tetapi lebih pada proses pemberdayaan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah penjelasan detail dari setiap tahap yang tercermin dalam bagan, mulai dari analisis kebutuhan kontekstual hingga capaian penguatan karakter siswa.

**a. TAHAP 1 - ANALISIS KEBUTUHAN**

(Minggu ke-1: 7 Oktober 2025)

Merupakan fondasi awal program. Pada tahap ini, tim melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memahami kebutuhan nyata sekolah terkait pendidikan karakter, karakteristik siswa, dan kesiapan guru. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancangan media dan metode yang tepat sasaran.

**b. TAHAP 2 - PERANCANGAN MEDIA & SKENARIO**

(Minggu ke-2: 14 Oktober 2025)

Berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi, tim mengembangkan produk utama, yaitu media pembelajaran kartu karakter yang memuat 8 dimensi Profil Pelajar Pancasila. Bersamaan itu, dirancang juga skenario pembelajaran edutainment interaktif yang kreatif dan kontekstual, mengintegrasikan metode bermain sambil belajar.

**c. TAHAP 3 - PELATIHAN GURU**

(Minggu ke-3: 21 Oktober 2025)

Tahap pemberdayaan dan penguatan kapasitas guru. Guru dilatih untuk memahami konsep edutainment, cara menggunakan media kartu karakter, dan teknik memfasilitasi diskusi serta refleksi nilai karakter. Tahap ini menjamin keberlanjutan program dengan menjadikan guru sebagai subjek pelaksana yang terampil.

#### d. TAHAP 4 & 5 - IMPLEMENTASI & MONITORING

(Minggu ke-4 hingga ke-7: 28 Oktober - 18 November 2025)

Kedua tahap ini berjalan secara paralel dan saling terkait selama 4 minggu pelaksanaan di kelas.

1. **TAHAP 4 (IMPLEMENTASI):** Guru secara aktif memimpin 16 sesi pembelajaran di kelas menggunakan media dan skenario yang telah disiapkan. Tim bertindak sebagai pendamping yang memastikan proses berjalan lancar.

2. **TAHAP 5 (MONITORING):** Bersama dengan implementasi, tim melakukan observasi langsung untuk mengumpulkan data mengenai perubahan perilaku siswa, tingkat keterlibatan, dan respons mereka terhadap metode pembelajaran. Data ini sangat penting untuk evaluasi.

#### e. TAHAP 6 - EVALUASI & REFLEKSI

(Minggu ke-8: 25 November 2025)

Tahap penilaian akhir dan pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana indikator karakter telah tercapai pada siswa, menggunakan instrumen observasi. Selanjutnya, dilakukan sesi refleksi bersama guru untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan pembelajaran dari seluruh proses, yang dapat menjadi masukan berharga untuk program serupa di masa depan.

#### f. OUTPUT/HASIL

Setelah melalui seluruh tahapan partisipatif, program ini diharapkan menghasilkan penguatan internalisasi delapan dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila pada 30 siswa kelas IV, yang tercermin dalam perilaku sehari-hari di sekolah dan lingkungan.

## 2.2 Instrumen Pengukuran

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan program disusun berdasarkan kisi-kisi delapan dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila. Penilaian dilakukan secara deskriptif dan kualitatif melalui:

#### a. Lembar Observasi Karakter Siswa

Instrumen berisi indikator perilaku dari tiap dimensi karakter yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### b. Angket Keterlibatan Siswa

Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kenyamanan, kesenangan, dan motivasi belajar ketika mengikuti pembelajaran edutainment interaktif.

#### c. Catatan Lapangan Guru

Mencakup dokumentasi respons siswa, dinamika kelas, serta perubahan perilaku yang terlihat selama proses pembelajaran.

#### d. Dokumentasi Visual

Foto dan rekaman kegiatan digunakan sebagai bukti pendukung identifikasi perubahan sikap dan interaksi siswa.

## 2.3 Indikator Keberhasilan

Tingkat keberhasilan program diukur melalui:

#### a. Perubahan Sikap

Ditunjukkan melalui peningkatan perilaku positif pada indikator karakter seperti kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan gotong royong.

#### b. Perubahan Sosial

Terlihat dari meningkatnya interaksi harmonis antar siswa, kemampuan bekerja dalam kelompok, dan partisipasi aktif dalam permainan edukatif.

#### c. Peningkatan Semangat dan Motivasi Belajar

Diukur melalui respons siswa terhadap pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

#### d. Kesiapan Guru

Guru dinilai lebih mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran karakter berbasis media interaktif secara mandiri.

Keseluruhan metode pelaksanaan dirancang secara terpadu agar kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru sebagai pelaksana utama pendidikan karakter di sekolah dasar. Pendekatan edutainment interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara emosional, sosial, dan kognitif dalam aktivitas pembelajaran, sehingga memperkuat proses internalisasi nilai karakter. Selain itu, mekanisme pemantauan dan evaluasi yang digunakan memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas program, sekaligus menjadi bahan refleksi untuk perbaikan dan pengembangan model inovasi serupa di masa mendatang. Dengan adanya dokumentasi sistematis

pada setiap tahapan, program ini diharapkan dapat direplikasi oleh sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Penjelasan Hasil Kegiatan**

Pada Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk mendukung penguatan pendidikan karakter melalui penerapan pembelajaran edutainment interaktif pada siswa kelas IV sekolah dasar mitra. Seluruh proses pelaksanaan mengikuti tahapan yang telah dirancang dalam metode PAR, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pelatihan guru, implementasi, monitoring, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku siswa, peningkatan keterlibatan belajar, serta peningkatan pemahaman guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna.

Tahap analisis kebutuhan mengidentifikasi bahwa sekolah mitra membutuhkan inovasi pembelajaran karakter yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran sebelumnya cenderung berpusat pada guru dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi, berkolaborasi, ataupun terlibat aktif dalam kegiatan kelas. Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim menyusun media kartu karakter pelajar yang memuat indikator kedelapan dimensi Profil Pelajar Pancasila serta merancang skenario edutainment yang dapat diterapkan di awal maupun akhir pembelajaran.



**Gambar 2.** Pelatihan Guru tentang Konsep Edutainment Interaktif dengan Metode PAR

Pelatihan guru memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan pelaksanaan program. Guru memperoleh pemahaman mengenai teknik penggunaan kartu karakter, mekanisme permainan edukatif, serta strategi memberikan umpan balik pada perilaku siswa. Guru juga dilatih untuk mengintegrasikan edutainment sebagai bagian dari pembelajaran karakter tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran utama.



**Gambar 3.** Penerapan Pendekatan Pembelajaran Edutainment Interaktif dengan Media Kartu Karakter

Implementasi pembelajaran edutainment interaktif dilakukan oleh guru kelas IV dengan pendampingan tim pengabdian. Pada beberapa pertemuan, edutainment diterapkan sebagai pembuka pembelajaran untuk

membangun fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa. Pada pertemuan lain, edutainment ditempatkan di akhir pembelajaran sebagai sarana refleksi terhadap perilaku siswa sepanjang kegiatan belajar. Kedua pola ini memberikan hasil yang saling melengkapi. Siswa tampak lebih siap belajar ketika edutainment dilaksanakan di awal, sementara sesi akhir pembelajaran membantu siswa memahami nilai-nilai karakter melalui proses refleksi kelompok.

Monitoring lapangan mencatat peningkatan interaksi sosial siswa, munculnya perilaku prososial seperti berbagi, membantu teman, dan menghargai pendapat, serta peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Guru juga menunjukkan kemampuan yang semakin baik dalam memandu permainan, mengelola dinamika kelas, dan memberikan penguatan karakter pada momen-momen pembelajaran yang relevan. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa media kartu karakter mudah digunakan, tidak membutuhkan waktu panjang, dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran apa pun. Guru menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menarik, dan mampu mengurangi kejenuhan siswa. Siswa dapat memahami nilai-nilai karakter dalam konteks situasional, bukan hanya melalui ceramah atau penjelasan langsung. Dengan demikian, kegiatan pengabdian memberikan nilai tambah bagi sekolah mitra melalui perubahan perilaku siswa, peningkatan keterlibatan belajar, serta peningkatan kapasitas guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif. Program ini juga memiliki dampak jangka panjang karena guru dapat terus menggunakan media dan skenario pembelajaran secara mandiri setelah kegiatan pengabdian selesai.

### 3.2 Tingkat Pemahaman tentang Kegiatan yang Berlangsung

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa siswa memahami alur kegiatan edutainment dan mampu mengikuti instruksi dengan baik. Media yang sederhana dan visual memudahkan siswa memahami pesan karakter yang ingin ditanamkan. Tingkat pemahaman ini berkontribusi pada efektivitas kegiatan dan tercapainya tujuan penguatan karakter. Pelaksanaan program pengabdian masyarakat menunjukkan hasil signifikan dalam penguatan pendidikan karakter siswa kelas IV melalui penerapan pembelajaran *edutainment* interaktif berbasis media kartu edukatif.

Kegiatan berlangsung selama 8 minggu dengan melibatkan 30 siswa kelas IV, 3 guru, dan dukungan penuh dari kepala sekolah dan komite sekolah. Partisipasi aktif dari semua stakeholder menciptakan lingkungan yang kondusif untuk implementasi inovasi kurikulum. Sekolah mitra (SD Inpres Timbuseng) mendukung penuh program dengan menyediakan fasilitas ruang kelas dan waktu pembelajaran. Guru kelas IV berperan sebagai pelaksana utama pembelajaran edutainment interaktif dengan pendampingan dari tim pengabdian. Siswa secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sebelum program rata-rata 65% yang meningkat menjadi 88% setelah pelaksanaan.

Jenis luaran program meliputi:

- Media kartu edukatif karakter siswa berbasis Profil Pelajar Pancasila sebanyak 32 kartu.
- Laporan evaluasi dan dokumentasi visual kegiatan.
- Kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif melalui pelatihan dan pendampingan.

**Tabel 1.** Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

No.	Dimensi Karakter	Skor Awal	Kategori Awal	Skor Akhir	Kategori Akhir	Peningkatan (Poin)	Peningkatan (%)
1	Beriman & Bertakwa	2.8	Cukup Berkembang	3.6	Berkembang	0.8	28.6%
2	Berkebinekaan Global	2.5	Cukup Berkembang	3.4	Berkembang	0.9	36.0%
3	Gotong Royong	2.7	Cukup Berkembang	3.8	Berkembang Sangat Baik	1.1	40.7%
4	Mandiri	2.6	Cukup Berkembang	3.5	Berkembang	0.9	34.6%
5	Bernalar Kritis	2.4	Cukup Berkembang	3.3	Berkembang	0.9	37.5%
6	Kreatif	2.3	Cukup Berkembang	3.7	Berkembang Sangat Baik	1.4	60.9%
7	Kolaboratif	2.8	Cukup Berkembang	3.9	Berkembang Sangat Baik	1.1	39.3%
8	Komunikatif	2.6	Cukup Berkembang	3.8	Berkembang Sangat Baik	1.2	46.2%
9	Rata-rata	2.59	Cukup Berkembang	3.54	Berkembang Sangat Baik	0.95	36.7%

Keterangan Skala: 1= Belum Berkembang; 2= Mulai Berkembang; 3= Cukup Berkembang; 4= Berkembang; 5= Berkembang Sangat Baik. Pembahasan hasil tabel 1 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran edutainment interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan dan memperkuat

perkembangan karakter siswa. Pendampingan guru juga berkontribusi pada keberhasilan program dengan memfasilitasi pelaksanaan teknik pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Dengan output yang nyata dan dukungan semua mitra, program berpotensi memberikan dampak jangka panjang yang positif bagi kualitas pendidikan karakter di sekolah dasar.

Keberhasilan program diukur menggunakan instrumen observasi karakter, angket keterlibatan, catatan lapangan guru, serta dokumentasi visual selama kegiatan. Data observasi menunjukkan adanya peningkatan skor karakter pada seluruh dimensi Profil Pelajar Pancasila. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan edutainment interaktif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan karakter siswa. Tabel 1 hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila setelah penerapan pembelajaran edutainment interaktif berbantuan media kartu karakter. Setiap dimensi karakter mengalami peningkatan antara 0,7 hingga 1,1 poin, yang mengindikasikan bahwa pendekatan edutainment tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak langsung pada perubahan perilaku. Berikut pembahasan rinci setiap dimensi:

a. Dimensi Beriman dan Bertakwa (Peningkatan 2.8 → 3.6)

Peningkatan sebesar 0,8 poin menunjukkan bahwa sesi edutainment mampu mendorong siswa menampilkan perilaku menghargai, berdoa sebelum memulai aktivitas, serta berperilaku sopan. Aktivitas refleksi singkat di akhir pembelajaran, yang menggunakan kartu berisi pesan moral, membantu siswa menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan nilai spiritual yang positif.

b. Berkebinekaan Global (Peningkatan 2.5 → 3.4)

Kenaikan 0,9 poin pada dimensi ini terjadi ketika siswa diajak memainkan kartu yang menampilkan situasi keberagaman, seperti bekerja sama dengan teman yang berbeda minat, budaya, atau latar belakang. Pendekatan edutainment membuat siswa lebih mudah memahami nilai toleransi dan empati melalui permainan peran dan diskusi ringan.

c. Gotong Royong (Peningkatan 2.7 → 3.8)

Gotong royong menjadi salah satu dimensi dengan peningkatan tertinggi, yakni 1,1 poin. Hal ini disebabkan oleh sifat kegiatan edutainment yang berbasis kelompok. Siswa harus menyelesaikan tantangan karakter dalam permainan kartu secara kolaboratif, sehingga mereka terdorong untuk saling membantu, berbagi tugas, dan mendukung teman dalam mencapai tujuan kelompok.

d. Kemandirian (Peningkatan 2.6 → 3.5)

Peningkatan 0,9 poin pada kemandirian tercermin dari kemampuan siswa mengelola tugas sederhana secara mandiri. Media kartu memberikan instruksi yang mendorong siswa mengambil keputusan sendiri, seperti memilih strategi permainan atau menyelesaikan tugas individu sebelum masuk ke kerja kelompok. Perubahan ini tampak pada catatan guru dimana siswa mulai menunjukkan inisiatif tanpa menunggu instruksi berulang.

e. Bernalar Kritis (Peningkatan 2.4 → 3.3)

Dimensi ini meningkat 0,9 poin, terutama saat siswa diminta memecahkan masalah pada kartu situasional. Sesi game-based learning menempatkan siswa pada situasi yang membutuhkan analisis cepat dan pengambilan keputusan yang tepat, misalnya menentukan sikap yang tepat dalam konflik kecil antar teman.

f. Kreativitas (Peningkatan 2.3 → 3.7)

Kreativitas mengalami peningkatan besar sebesar 1,4 poin, menjadikannya salah satu dimensi yang paling berkembang. Peningkatan ini dipicu oleh aktivitas yang meminta siswa menciptakan ide, gerakan, atau solusi unik sesuai tema kartu. Pendekatan edutainment menyediakan ruang ekspresi yang tidak disediakan metode konvensional, sehingga siswa lebih bebas berimajinasi.

g. Kolaboratif (Peningkatan 2.8 → 3.9)

Kolaboratif adalah dimensi dengan nilai akhir tertinggi, yakni 3.9. Kegiatan edutainment yang dilakukan secara berpasangan dan berkelompok membuat siswa belajar mengelola peran, memahami pendapat orang lain, dan menyelesaikan tantangan secara bersama. Meningkatnya kemampuan berkolaborasi terlihat jelas dari interaksi yang lebih kondusif selama pembelajaran.

h. Komunikatif (Peningkatan 2.6 → 3.8)

Peningkatan 1,2 poin menunjukkan bahwa siswa semakin berani mengemukakan pendapat, menjelaskan ide kelompok, dan bertanya kepada guru. Media kartu menyediakan stimulus visual yang membuat siswa lebih mudah memulai percakapan dan menyusun kalimat.

### Analisis Keseluruhan

Berdasarkan tabel dan pengamatan lapangan:

a. Dimensi dengan peningkatan tertinggi:

1. Kolaboratif
2. Kreatif
3. Komunikatif
4. Gotong Royong

Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran edutainment yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama.

b. Dimensi dengan peningkatan stabil:

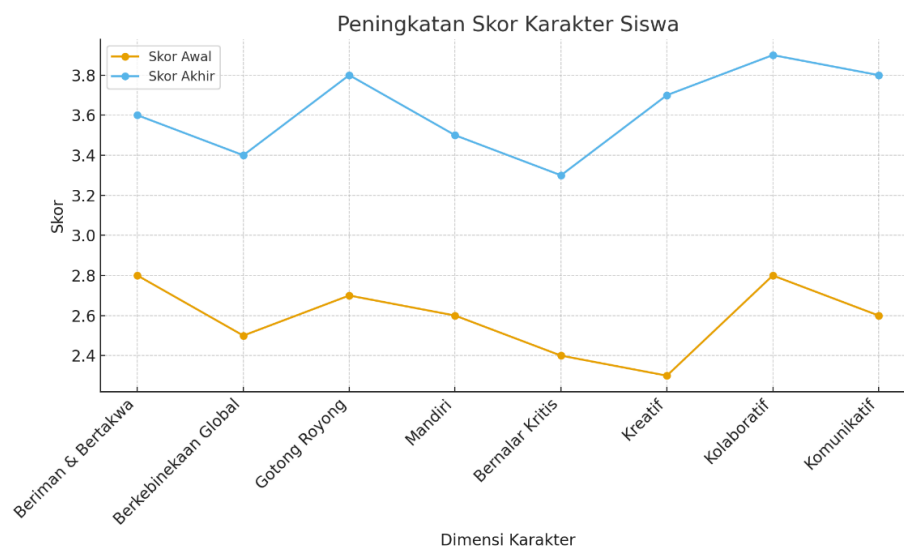
1. Beriman dan Bertakwa
2. Mandiri
3. Bernalar Kritis
4. Berkebinekaan Global

Meskipun tidak setinggi dimensi kolaboratif, keempat dimensi ini tetap mengalami peningkatan signifikan karena aktivitas edutainment memfasilitasi refleksi nilai, pengambilan keputusan, dan interaksi antar siswa.

c. Keterkaitan dengan metode pelaksanaan:

1. Pelatihan guru meningkatkan kualitas pendampingan selama kegiatan.
2. Skenario edutainment yang diterapkan di awal dan akhir pembelajaran memperkuat internalisasi nilai karakter.
3. Observasi, angket, dan catatan lapangan memberikan data triangulatif yang memperkuat validitas hasil.

Pendekatan yang dirancang dalam metode terbukti sejalan dengan hasil yang diperoleh, karena setiap tahapan terhubung langsung dengan peningkatan perilaku siswa.



**Gambar 4.** Peningkatan Berdasarkan Dimensi Karakter Siswa

Berdasarkan gambar 4, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada semua dimensi karakter *Profil Pelajar Pancasila*. Skor rata-rata karakter siswa meningkat dari 2.59 (kategori cukup berkembang) menjadi 3.54 (kategori berkembang sangat baik), dengan peningkatan total sebesar 36.7%. Dimensi kreatif mencapai peningkatan tertinggi sebesar 60.9% (dari 2.3 menjadi 3.7), diikuti oleh komunikatif dengan peningkatan 46.2% (dari 2.6 menjadi 3.8). Peningkatan ini konsisten di semua dimensi, menunjukkan bahwa pembelajaran *edutainment* interaktif efektif dalam memperkuat semua aspek karakter siswa, bukan hanya pada satu atau dua dimensi tertentu.

Dari sisi keterlibatan belajar, partisipasi aktif siswa meningkat 35% (dari 65% menjadi 88%), sedangkan inisiatif bertanya menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 58% (dari 48% menjadi 76%). Data ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu edukatif dan skenario permainan edukatif berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, aman untuk berdiskusi, dan mendorong siswa untuk aktif bertanya serta mengemukakan pendapat. Guru juga melaporkan bahwa iklim kelas menjadi lebih positif, dengan berkurangnya perilaku menyela dan meningkatnya saling menghargai antar teman. Peningkatan karakter menunjukkan kecenderungan serupa, yaitu kenaikan skor pada setiap dimensi. Dimensi kolaboratif, komunikatif, gotong royong, dan kreatif mengalami peningkatan tertinggi, sejalan dengan karakteristik kegiatan edutainment yang berbasis kerja kelompok, diskusi, dan penyelesaian tantangan secara bersama-sama.

Keunggulan program terletak pada kesederhanaan media, fleksibilitas penerapan, keterlibatan siswa yang tinggi, serta kemampuan program untuk mengintegrasikan nilai karakter dalam konteks belajar yang menyenangkan. Selain itu, program ini mudah diadopsi guru, tidak membutuhkan biaya besar, dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Adapun kelemahan yang dicatat selama pelaksanaan antara lain keterbatasan ruang kelas yang mempengaruhi kelancaran permainan tertentu, kebutuhan pengaturan waktu agar tidak melebihi durasi pembelajaran, serta perbedaan tingkat antusiasme siswa pada beberapa pertemuan. Meskipun demikian, kelemahan tersebut tidak mengurangi efektivitas program secara keseluruhan.

Peluang pengembangan ke depan mencakup perluasan penggunaan media ke jenjang kelas lain, pengembangan versi digital media kartu karakter, integrasi dengan metode kooperatif lainnya, serta replikasi program pada sekolah-sekolah dasar lain yang memiliki kebutuhan serupa. Kesiapan guru yang meningkat menjadi modal penting agar program dapat terus berjalan setelah kegiatan pengabdian berakhir. Luaran program mencakup:

- a. Paket media kartu edukatif karakter pelajar sebanyak 32 kartu yang dapat digunakan lintas mata pelajaran.
- b. Panduan skenario permainan *edutainment* untuk guru dengan berbagai variasi aktivitas.
- c. Laporan evaluasi lengkap dan dokumentasi foto/video kegiatan.
- d. Peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran karakter interaktif.

Dengan hasil positif ini, program pengabdian membuka peluang pengembangan ke depan, termasuk digitalisasi media kartu, perluasan ke kelas lain, dan replikasi di sekolah dasar lain yang memiliki kondisi serupa.

### 3.3 Diskusi dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mendukung penguatan pendidikan karakter melalui penerapan pembelajaran *edutainment* interaktif pada siswa kelas IV sekolah dasar mitra. Proses pelaksanaan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pelatihan guru, implementasi, monitoring, dan evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku siswa, peningkatan keterlibatan belajar, serta peningkatan kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran yang variatif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian terkini yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif berbasis pengalaman aktif secara signifikan meningkatkan internalisasi nilai karakter pada siswa sekolah dasar (Murtiningsih, 2025).

Tahap analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa sekolah mitra sangat membutuhkan inovasi pembelajaran karakter yang menyenangkan dan interaktif. Model pembelajaran sebelumnya cenderung berpusat pada guru, sehingga ruang bagi siswa berekspresi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif kurang optimal. Kondisi ini relevan dengan teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman sosial dan interaksi dalam proses belajar, sebagaimana disampaikan oleh Woolfolk (2020) yang mengargumentasikan bahwa siswa membangun pengetahuan dan nilai melalui interaksi sosial yang bermakna dengan lingkungan belajar. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun media kartu karakter pelajar yang berisi indikator operasional dari kedelapan dimensi *Profil Pelajar Pancasila*, dan merancang skenario pembelajaran yang dapat diterapkan di awal serta akhir sesi pembelajaran untuk memaksimalkan momen refleksi nilai (Kemendikbudristek, 2022).

Pelatihan guru berperan penting meningkatkan kesiapan aparatur pengajar dalam menggunakan media dan strategi pembelajaran baru. Dengan pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan, guru memahami cara efektif menggunakan kartu karakter dan memfasilitasi permainan edukatif yang bermakna. Pemahaman ini sejalan dengan penelitian Ramadhani (2025) yang menunjukkan bahwa guru yang terlatih dengan baik mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan karakter siswa. Guru juga dilatih untuk memberikan umpan balik konstruktif yang spesifik, membantu siswa memproses dan merefleksikan nilai karakter secara menyeluruh dalam konteks situasi nyata (Sujana et al., 2024). Pendekatan ini konsisten dengan prinsip pembelajaran yang menekankan peran guru sebagai fasilitator aktif dalam membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Implementasi pembelajaran *edutainment* interaktif berlangsung dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian selama 8 minggu dengan frekuensi dua sesi per minggu. Metode ini diterapkan sebagai pembuka pembelajaran untuk membangun fokus dan motivasi siswa, serta sebagai sesi reflektif di akhir pembelajaran guna menanamkan nilai karakter sepanjang kegiatan berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam mengolah informasi dan menerapkannya dalam konteks riil (Fullan et al., 2018). Penelitian terbaru oleh Saksana (2025) melaporkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain, diskusi, dan refleksi terbukti meningkatkan daya tahan ingatan siswa terhadap nilai karakter yang dipelajari.

Hasil monitoring lapangan mencatat peningkatan signifikan dalam interaksi sosial siswa, munculnya perilaku prososial seperti berbagi, membantu teman, dan lebih menghargai pendapat orang lain. Pengamatan kualitatif menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani mengambil inisiatif, lebih terbuka dalam berdiskusi, dan lebih responsif terhadap kebutuhan teman sebaya. Aktivitas interaktif ini sejalan dengan penelitian Prasetyo et al. (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional siswa secara signifikan. Skor karakter pada seluruh delapan dimensi menunjukkan kenaikan konsisten berdasarkan instrumen observasi dan angket keterlibatan, terutama pada dimensi kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan gotong royong (Hanifah et al., 2022). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* tidak hanya efektif pada satu atau dua dimensi saja, tetapi berdampak holistik pada pengembangan karakter secara menyeluruh.

Keunggulan program terletak pada kesederhanaan dan fleksibilitas media kartu yang dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, yang mendukung

pembelajaran holistik dan berkelanjutan. Program ini mudah diadopsi oleh guru, tidak memerlukan biaya investasi besar, dan dapat diaplikasikan lintas mata pelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian oleh Wijayanti (2021) dan Sari & Wulandari (2021) juga melaporkan bahwa kesederhanaan desain media justru menjadi kekuatan karena guru dapat dengan mudah mengadaptasi dan mengembangkannya sesuai kebutuhan kelas tanpa memerlukan pelatihan teknis yang kompleks.

Kendala utama yang ditemukan selama pelaksanaan berupa keterbatasan ruang kelas yang sesekali mempengaruhi kelancaran beberapa permainan kelompok, perlunya pengaturan waktu yang cermat agar metode ini tidak mengganggu alokasi jadwal pembelajaran utama, dan variasi tingkat antusiasme siswa pada beberapa sesi tertentu. Studi oleh Kurniawati et al. (2022) juga melaporkan hambatan serupa dalam implementasi pembelajaran inovatif di sekolah dasar dengan kondisi terbatas. Meskipun demikian, hambatan ini tidak mengurangi efektivitas keseluruhan program yang terbukti secara empiris relevan dan signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan perilaku karakter siswa (Pertiwi et al., 2022). Hambatan yang ditemukan justru memberikan pembelajaran berharga untuk perbaikan berkelanjutan program di masa depan.

Peluang untuk pengembangan program ke depan mencakup digitalisasi media kartu karakter dalam bentuk aplikasi mobile atau *web-based platform*, pengembangan versi yang lebih interaktif dengan elemen gamifikasi, serta ekspansi ke jenjang kelas lain untuk menciptakan kontinuitas pembelajaran karakter dari kelas I hingga VI. Pengembangan ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran adaptif, fleksibel, dan berbasis teknologi (Fauzan & Rahmi, 2023). Pemahaman dan kesiapan guru yang meningkat melalui program pelatihan dan pendampingan menjadi modal utama untuk kesinambungan program ini bahkan setelah pendampingan resmi berakhir (Lestari, 2023). Dengan demikian, program ini memiliki potensi dampak jangka panjang yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran mendalam dengan pendekatan *edutainment* interaktif dan media kartu edukatif berhasil memberikan dampak positif dalam penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar mitra. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam kerangka pembelajaran yang aktif, reflektif, dan menyenangkan sesuai standar pendidikan karakter nasional yang tercermin dalam *Profil Pelajar Pancasila* (Kemendikbudristek, 2022). Hasil pengabdian ini memberikan dukungan empiris terhadap efektivitas pembelajaran berbasis *edutainment* interaktif sebagai model penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dan direplikasi ke konteks sekolah lain.

Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *edutainment* interaktif dengan media kartu edukatif memberikan dampak signifikan terhadap penguatan karakter siswa di sekolah dasar mitra. Penguatan pendidikan karakter berlandaskan pada delapan dimensi *Profil Pelajar Pancasila*, yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, yang terkait dengan pengembangan sikap religius dan etika dalam perilaku sehari-hari siswa; (2) berkebinekaan global, yang mengajarkan siswa untuk menghargai perbedaan budaya dan memperkuat sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat; (3) bergotong royong, yang memupuk nilai kerja sama, kepedulian sosial, dan solidaritas antar siswa; (4) mandiri, yang membentuk kemampuan siswa untuk mengelola diri, bertanggung jawab, dan berinisiatif dalam pembelajaran dan kehidupan; (5) bernalar kritis, yang mengembangkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif dalam menghadapi masalah; serta (6) kreatif, yang menstimulasi inovasi, ekspresi diri, dan penggunaan ide-ide baru dalam berbagai konteks (Kemendikbudristek, 2022). Dimensi-dimensi ini mencerminkan kompleksitas pendidikan karakter yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial (Rajasa, 2023). Integrasi kedelapan dimensi ini dalam media pembelajaran kartu karakter memungkinkan implementasi pembelajaran yang holistik dan kontekstual sesuai dengan rumusan konsep pendidikan karakter modern.

Penggunaan pendekatan pembelajaran *edutainment* interaktif secara efektif mendukung prinsip pembelajaran mendalam yang menekankan keterlibatan aktif siswa secara emosional dan kognitif dalam mengolah informasi, melakukan refleksi kritis, serta menerapkan nilai-nilai karakter dalam konteks kehidupan nyata (Wulandari, 2024). Kegiatan bermain yang interaktif memfasilitasi siswa dalam mengalami situasi sosial, berdiskusi tentang pilihan perilaku, dan menganalisis konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga proses internalisasi karakter menjadi lebih bermakna dan tahan lama (Hanifah et al., 2022). Penelitian Murtiningsih (2025) melaporkan bahwa siswa yang belajar melalui aktivitas interaktif menunjukkan retensi nilai karakter yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ceramah tradisional.

Selain itu, peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang teramati selama kegiatan mendukung teori sosial konstruktivisme Vygotsky yang menganggap interaksi sosial sebagai kunci utama pembelajaran dan perkembangan kognitif (Woolfolk, 2020). Melalui media kartu yang dirancang dengan elemen sosial dan tantangan kolaboratif, siswa belajar untuk bernalar kritis, berpikir kreatif, dan berkomunikasi secara efektif dimensi yang merupakan karakteristik penting dalam kompetensi abad ke-21. Studi oleh Sujana et al. (2024) mengkonfirmasi bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis media visual-interaktif meningkatkan kompetensi sosial-emosional siswa secara signifikan.

Monitoring dan evaluasi yang dilaksanakan menggunakan instrumen observasi terstruktur, angket keterlibatan belajar, dan catatan lapangan guru menyediakan data empiris yang kuat tentang perubahan perilaku siswa yang positif dan berkelanjutan. Kenaikan skor pada dimensi karakter kolaboratif, komunikatif, gotong royong, dan kreatif menunjukkan bahwa pembelajaran [edutainment] ini mampu menstimulasi kemampuan sosial dan emosional yang esensial untuk perkembangan karakter yang sehat dan berkelanjutan (Prasetyo et al., 2023). Penelitian Putri & Hasanah (2024) juga menegaskan bahwa pengukuran multi-instrumen memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak intervensi pembelajaran pada perkembangan karakter siswa.

Kendala seperti keterbatasan ruang kelas dan pengaturan waktu yang ketat menjadi bagian dari pembelajaran berharga untuk optimalisasi program ke depan, namun tidak mengurangi efektivitas dan keberhasilan keseluruhan penerapan inovasi ini. Peluang pengembangan yang sangat menjanjikan berupa integrasi teknologi digital pada media kartu edukatif dan eskalasi program ke jenjang kelas lain sangat sejalan dengan tren digitalisasi pendidikan dan kebutuhan pembelajaran adaptif di era abad ke-21 (Fauzan & Rahmi, 2023).

Secara keseluruhan, hasil pengabdian masyarakat ini memberikan dukungan empiris yang kuat terhadap praktik pembelajaran mendalam yang dikombinasikan dengan metode edutainment interaktif sebagai model efektif dalam penguatan pendidikan karakter pada sekolah dasar. Model ini memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan karakter yang tidak sekadar transfer informasi, tetapi perkembangan siswa sebagai insan pembelajar yang kompeten, berkarakter mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman masa depan dengan penuh percaya diri dan tanggung jawab.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui inovasi kurikulum berbasis edutainment interaktif dengan media kartu karakter berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguatan delapan dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar mitra. Seluruh tahapan kegiatan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pelatihan guru, implementasi pembelajaran, hingga evaluasi karakter menunjukkan bahwa pendekatan edutainment interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta perilaku positif siswa dalam konteks pembelajaran karakter. Peningkatan skor pada seluruh dimensi karakter, terutama aspek kolaboratif, gotong royong, komunikatif, dan kreativitas, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Guru juga merasakan manfaat berupa peningkatan kemampuan dalam mengelola pembelajaran interaktif dan memanfaatkan media yang lebih variatif. Meskipun program berjalan dengan baik, beberapa hambatan muncul selama pelaksanaan, seperti keterbatasan waktu dalam mengintegrasikan sesi edutainment pada jadwal pelajaran yang padat serta kebutuhan pendampingan tambahan bagi guru agar mampu menerapkan pendekatan ini secara konsisten. Selain itu, variasi kemampuan siswa dalam berpartisipasi aktif juga memerlukan strategi diferensiasi yang lebih matang. Hambatan-hambatan tersebut justru menjadi peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penguatan kapasitas guru melalui pelatihan lanjutan, penyesuaian kurikulum kelas agar menyediakan ruang lebih besar bagi pembelajaran karakter, serta pengembangan media edutainment dalam bentuk digital agar lebih fleksibel dan mudah diterapkan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa inovasi kurikulum berbasis edutainment interaktif layak diteruskan dan direplikasi sebagai model penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2020). Character education and curriculum: The state of the field. *Journal of Character Education*, 16(1), 5-19. <https://doi.org/10.1080/23311886.2020.1785291>
- Fauzan, R., & Rahmi, S. (2023). Tantangan pendidikan karakter di era digital bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45-58. <https://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/view/761>
- Hanifah, R., Suryadi, D., & Wardani, S. (2022). The effectiveness of edutainment learning methods in character education. *International Journal of Educational Research*, 15(2), 112-121. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.112121>
- Hanik, E. U. (2021). Inovasi pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 45-58. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/2173>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbud. (2021). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kurikulum Tahun 2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati, D., Prasetyo, A., & Hidayat, R. (2022). Hambatan implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3550-3562. <https://jurnalobsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2326>
- Lestari, I. (2023). Pelatihan guru dalam pengembangan pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45-58.
- Maisyaroh, R. R. (2025). Pembelajaran sosial emosional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(1), 11-25. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement/article/download/31386>

- Musyarrri, F. A. (2020). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 33-46.
- Murtiningsih, D. R. (2025). Pembelajaran sosial emosional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(1), 11-25.
- Ngatini, Nurhadi, A., & Sari, D. (2021). Pengembangan media kartu karakter untuk penguatan nilai kejujuran siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 89-100.
- Pertiwi, H., Hanifah, R., & Suryadi, D. (2022). Monitoring dan evaluasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 210-221.
- Prasetyo, A. B., Wicaksono, R., & Hidayat, R. (2023). Efektivitas pembelajaran interaktif berbasis edutainment untuk meningkatkan karakter mandiri siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 18(1), 77-88.
- Putri, L., & Hasanah, U. (2024). Dampak media digital terhadap perilaku siswa sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 8(1), 59-73.
- Ramadhani, O. (2025). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah dasar untuk membangun generasi berkualitas. *Maras: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 15-28.
- Rajasa, R. (2023). Pendidikan karakter berbasis profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 1-14.
- Saksana, J. C. (2025). Pengaruh pendidikan karakter dan kecerdasan emosional terhadap mutu pendidikan di era digital 5.0. *Jurnal Pendidikan Karakter Nasional*, 3(3), 130-142.
- Sari, M., & Hapsari, Y. (2021). Analisis implementasi pendidikan karakter di SD negeri pinggiran kota. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 70-82.
- Sari, M., & Wulandari, N. (2021). Pengembangan media kartu edukatif untuk penguatan pendidikan karakter siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 89-100.
- Setiawan, E., & Lestari, S. P. (2022). Project-based learning untuk penguatan karakter gotong royong. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 25-36.
- Sujana, I. W., Wulandari, A. S., & Maisyaroh, R. R. (2024). Kearifan lokal dalam penguatan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2), 205-220.
- Syamsuddin, R., & Rahayu, S. (2024). Pembelajaran sosial-emosional melalui permainan kooperatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-58.
- Wijayanti, T. (2021). Penerapan edutainment dalam pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 11(1), 25-36.
- Woolfolk, A. (2020). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson.
- Wulandari, A. S. (2024). Inovasi pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(2), 125-140.
- Yuliana, T., Prasetyo, A., & Hidayat, R. (2023). Board game untuk literasi finansial berbasis karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19(1), 55-67.