

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN KARAKTER MELALUI GAME SIMULASI DILEMA ETIKA DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN BAGI ANAK

Jingga Erlangga¹⁾, Kurniati Rahmadani²⁾, Amalia Chairunnisa³⁾, Puput Armeilani⁴⁾, Sultan Iqbal Naufal^{5)*}, Chandra Gunawan⁶⁾

Universitas Bina Bangsa

¹⁾jinggagaming1@gmail.com, ²⁾kurniatirahmadhani@gmail.com,
³⁾amaliachnisa12@gmail.com, ⁴⁾puputarmeilani1105@gmail.com,
⁵⁾sultaniqbal.n@gmail.com, ⁶⁾mychandra10@gmail.com

Histori artikel

Received:
02 Juni 2026

Accepted:
24 Agustus 2026

Published:
30 Agustus 2026

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam pembentukan kepribadian anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, tanggung jawab, dan pengambilan keputusan. Namun, pembelajaran karakter yang disampaikan secara konvensional melalui ceramah dan nasihat belum selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami secara langsung situasi yang membutuhkan pertimbangan moral. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran karakter melalui penggunaan game simulasi dilema etika dan pengambilan keputusan bagi anak. Kegiatan dilaksanakan di Desa Singarajan, Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, dengan sasaran anak-anak. Metode yang digunakan adalah Pendidikan Masyarakat melalui pembelajaran partisipatif (*participatory learning*) yang melibatkan peserta secara aktif dalam permainan, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi. Game simulasi dirancang dengan menghadirkan berbagai skenario dilema etika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, kerja sama, dan menghargai orang lain. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan game simulasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan dalam menentukan pilihan, menyampaikan alasan, mendiskusikan konsekuensi keputusan, serta merefleksikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap skenario. Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter anak, khususnya pada aspek empati, tanggung jawab, kejujuran, dan kemampuan mengambil keputusan secara bijaksana.

Kata-kata Kunci: Pendidikan Karakter; Game Simulasi; Dilema Etika; Pengambilan Keputusan; Anak.

* Corresponding author: Sultan Iqbal Naufal (sultaniqbal.n@gmail.com)

Abstract. Character education is an essential part of shaping children's personality, particularly in developing critical thinking, empathy, responsibility, and decision-making skills. However, character learning delivered conventionally through lectures and moral advice does not always provide children with opportunities to directly experience situations that require moral consideration. This community service activity aimed to optimize character learning through the use of an ethical-dilemma and decision-making simulation game for children. The activity was conducted in Singarajan Village, Pontang Sub-district, Serang Regency, Banten Province, with children as the target participants. The method employed was Community Education through participatory learning, which actively involved participants in games, discussions, decision-making, and reflection. The simulation game was designed around various ethical-dilemma scenarios related to everyday life, including honesty, responsibility, caring, cooperation, and respect for others. The results showed that the use of the simulation game was able to create an active, interactive, and contextual learning environment. Participants demonstrated enthusiasm and engagement in making choices, explaining their reasons, discussing the consequences of their decisions, and reflecting on the character values embedded in each scenario. The activity contributed to strengthening children's character, particularly in the areas of empathy, responsibility, honesty, and wise decision-making.

Keywords: Character Education; Simulation Game; Ethical Dilemma; Decision-Making; Children

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam pembentukan kepribadian anak karena tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai nilai baik dan buruk, tetapi juga dengan kemampuan anak untuk memahami, merasakan, dan menerapkan nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari. Pendidikan karakter diperlukan untuk membantu anak mengembangkan tanggung jawab, kepedulian, kejujuran, kemampuan menghargai orang lain, serta kemampuan mengendalikan dan mempertimbangkan perilaku dalam berbagai situasi. Penguatan pendidikan karakter sejak usia dini menjadi penting karena proses pembentukan karakter tidak berlangsung secara instan, melainkan melalui pengalaman, pembiasaan, dan lingkungan yang mendukung. Kajian mengenai strategi pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar juga menunjukkan pentingnya pendekatan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dan melibatkan lingkungan pendidikan secara aktif (Ramadhani et al., 2025; Hadi et al., 2025; Muzakkira et al., 2024).

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik pengalaman belajar anak membuka peluang bagi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan anak berinteraksi dengan materi dan lingkungan belajar secara lebih aktif. Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik (Baharizqi et al., 2023). Hasil *systematic review* dan meta-analisis menunjukkan bahwa *game-based learning* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Alotaibi, 2024).

Penggunaan permainan dalam pendidikan karakter menjadi semakin relevan karena nilai-nilai karakter sering kali bersifat abstrak bagi anak dan membutuhkan pengalaman konkret agar dapat dipahami serta diterapkan. Melalui permainan, anak dapat dihadapkan pada aturan, pilihan, interaksi, dan konsekuensi yang memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman. Penelitian Görün et al. (2025) menunjukkan bahwa program pendidikan karakter berbasis permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku anak. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi dapat dirancang sebagai pengalaman belajar yang memiliki tujuan karakter yang jelas. Pendekatan tersebut juga memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan mengalami secara langsung nilai yang sedang dipelajari.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dikembangkan untuk tujuan tersebut adalah game simulasi dilema etika. Dalam permainan ini, anak dihadapkan pada situasi yang memiliki beberapa alternatif tindakan sehingga mereka perlu mempertimbangkan nilai moral, kepentingan diri sendiri dan orang lain, serta kemungkinan konsekuensi dari keputusan yang diambil. Pendekatan semacam ini memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak hanya mengetahui suatu nilai, tetapi juga berlatih menggunakan pertimbangan moral ketika menghadapi suatu permasalahan. Pengembangan *serious game* untuk mengajarkan etika kepada anak menunjukkan bahwa permainan dapat dirancang untuk menghadirkan situasi moral dan memberikan ruang bagi anak untuk mempertimbangkan pilihan yang tersedia (Audu & Asino, 2024; Dellamarsto et al., 2021). Pembelajaran nilai melalui permainan juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali dan mendiskusikan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sikap menghargai orang lain (Usta & Yorulmaz, 2023).

Pengalaman belajar melalui permainan akan menjadi lebih bermakna ketika anak tidak berhenti pada aktivitas memilih atau menyelesaikan permainan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mendiskusikan dan merefleksikan keputusan yang telah dibuat. Prinsip tersebut sejalan dengan pendekatan *experiential learning* yang menempatkan pengalaman sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menghubungkan pengalaman belajar dengan situasi yang dihadapi dalam kehidupan nyata (Kolb, 1984; Pinasti, 2023). Oleh karena itu, integrasi permainan, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membantu anak memahami nilai karakter secara lebih kontekstual.

Selain memberikan pengalaman belajar yang konkret, permainan juga dapat mendorong keterlibatan dan interaksi antarpeserta. Ketika anak dihadapkan pada pilihan yang berbeda, mereka memiliki kesempatan untuk menyampaikan alasan, mendengarkan

pendapat teman, membandingkan sudut pandang, serta memahami bahwa suatu permasalahan dapat dipertimbangkan dari perspektif yang berbeda. Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip *participatory learning* yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Alisalman, 2022). Permainan berbasis karakter juga dapat memberikan ruang bagi berkembangnya aspek sosial dan emosional karena anak berinteraksi dengan orang lain, mempertimbangkan perasaan dan kepentingan pihak lain, serta belajar memahami konsekuensi dari tindakan yang dipilih.

Perkembangan media digital juga telah membuka peluang pengembangan simulasi dilema etika sebagai media pembelajaran karakter. Rahmadani dan Dayurni (2025), misalnya, mengembangkan DILETA sebagai aplikasi simulasi dilema etika berbasis digital untuk pembelajaran karakter anak. Pengembangan tersebut menunjukkan bahwa simulasi dilema etika dapat dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan nilai karakter dengan situasi yang dapat direspons oleh anak. Temuan tersebut memperkuat peluang pemanfaatan simulasi dilema etika sebagai pendekatan pembelajaran karakter yang lebih interaktif dan kontekstual.

Meskipun berbagai kajian telah menunjukkan potensi permainan sebagai media pembelajaran dan pendidikan karakter, penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan konteks dan pengalaman nyata anak. Berdasarkan hasil observasi dan interaksi dengan anak-anak di Desa Singarajan, Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, pembelajaran nilai-nilai karakter masih perlu diperkuat melalui kegiatan yang lebih menarik dan partisipatif. Anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan pemahaman mengenai nilai moral, tetapi juga kesempatan untuk mempraktikkan proses mempertimbangkan pilihan dan mengambil keputusan ketika menghadapi situasi tertentu. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran karakter melalui game simulasi dilema etika yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan mengoptimalkan pembelajaran karakter melalui game simulasi dilema etika dan pengambilan keputusan bagi anak di Desa Singarajan. Game dirancang dengan menghadirkan berbagai skenario yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian peserta diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan, mempertimbangkan alternatif tindakan, menentukan pilihan, mengemukakan alasan, mendiskusikan konsekuensi, dan melakukan refleksi terhadap nilai karakter yang terkandung dalam setiap skenario. Melalui kegiatan tersebut, pembelajaran karakter diharapkan dapat berlangsung secara lebih aktif, interaktif, kontekstual, dan menyenangkan serta memberikan pengalaman bagi anak untuk

mengembangkan empati, tanggung jawab, kejujuran, kepedulian, dan kemampuan mengambil keputusan secara bijaksana.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan bersama Pemerintah Desa Singarajan, Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, dengan sasaran 8 anak berusia 10 tahun, bertempat di Perpustakaan Pelangi, Desa Singarajan. Metode yang digunakan adalah Pendidikan Masyarakat melalui pembelajaran partisipatif (*participatory learning*) berbasis *game simulation*. Pendekatan ini melibatkan peserta secara aktif dalam permainan, pengambilan keputusan, diskusi, dan refleksi. Materi dan skenario disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak, meliputi kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, empati, kerja sama, menghargai orang lain, dan pengambilan keputusan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dan identifikasi kebutuhan. Tim melakukan observasi terhadap karakteristik peserta dan lingkungan kegiatan, kemudian menyusun skenario permainan, media, materi pendukung, lembar aktivitas, dan instrumen evaluasi.
2. Pengenalan nilai karakter dan aturan permainan. Peserta diberikan pengantar mengenai nilai kejujuran, tanggung jawab, empati, kepedulian, dan pengambilan keputusan, dilanjutkan dengan penjelasan mekanisme dan aturan permainan secara sederhana dan komunikatif.
3. Pelaksanaan *game* simulasi dilema etika. Peserta diberikan beberapa skenario yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan diminta memilih alternatif tindakan serta menyampaikan alasan atas keputusan yang diambil.
4. Diskusi dan pengambilan keputusan. Peserta mendiskusikan pilihan dan alasan masing-masing, mendengarkan sudut pandang teman, serta membandingkan konsekuensi dari setiap pilihan.
5. Refleksi pembelajaran. Peserta menghubungkan situasi dalam permainan dengan pengalaman sehari-hari melalui penyampaian pendapat, diskusi, dan lembar refleksi sederhana.
6. Evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi keterlibatan dan respons peserta, pemahaman terhadap skenario, kemampuan mengemukakan alasan, serta partisipasi dalam diskusi dan refleksi. Pemahaman peserta juga dibandingkan sebelum dan sesudah kegiatan berdasarkan pertanyaan atau tugas sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Optimalisasi Pembelajaran Karakter melalui Game Simulasi Dilema Etika dan Pengambilan Keputusan bagi Anak” dilaksanakan di Perpustakaan Pelangi, Desa Singarajan, Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Kegiatan melibatkan 8 anak berusia 10 tahun sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar karakter melalui permainan yang menghadirkan situasi dilema etika yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan berlangsung melalui enam tahapan, yaitu persiapan dan identifikasi kebutuhan, pengenalan nilai karakter dan aturan permainan, pelaksanaan *game* simulasi dilema etika, diskusi dan pengambilan keputusan, refleksi pembelajaran, serta evaluasi kegiatan.

1. Persiapan dan identifikasi kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi terhadap karakteristik peserta dan lingkungan kegiatan. Hasil identifikasi menjadi dasar dalam menentukan materi dan bentuk permainan yang sesuai dengan pengalaman anak. Tim kemudian menyiapkan skenario dilema etika yang memuat permasalahan, alternatif tindakan, dan konsekuensi dari setiap pilihan. Selain itu, disiapkan media permainan, materi pendukung, lembar aktivitas, serta instrumen evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan.

2. Pengenalan nilai karakter dan aturan permainan

Pada tahap ini peserta diberikan pengantar mengenai nilai-nilai karakter yang menjadi fokus kegiatan, yaitu kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, empati, kerja sama, dan menghargai orang lain. Penyampaian dilakukan secara sederhana dan komunikatif dengan menghubungkan nilai tersebut dengan situasi yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Peserta selanjutnya diperkenalkan dengan mekanisme dan aturan permainan serta diberikan contoh sederhana mengenai cara menghadapi skenario dan menentukan pilihan.

3. Pelaksanaan *game* simulasi dilema etika

Tahap inti dilakukan dengan memberikan beberapa skenario yang menggambarkan situasi dilema etika dalam kehidupan sehari-hari. Setiap skenario menyediakan beberapa alternatif tindakan yang harus dipertimbangkan peserta sebelum menentukan pilihan. Peserta kemudian diminta memilih tindakan yang dianggap paling tepat dan menyampaikan alasan atas pilihannya. Selama permainan, peserta menunjukkan keterlibatan dan antusiasme dalam mengikuti skenario, menentukan pilihan, serta memberikan tanggapan terhadap pilihan peserta lainnya.



Gambar 1. Pelaksanaan *game* simulasi dilema etika dan pengambilan keputusan bersama peserta

Pada pelaksanaan permainan, peserta tidak hanya berinteraksi dengan skenario, tetapi juga menggunakan media digital yang mendukung penyajian situasi dilema etika. Penggunaan media tersebut membantu menghadirkan situasi permainan secara lebih menarik dan memberikan pengalaman interaktif kepada peserta.



Gambar 2. Peserta menggunakan media digital dalam pelaksanaan *game* simulasi

4. Diskusi dan pengambilan Keputusan

Setelah peserta menentukan pilihan, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai alasan dan konsekuensi dari setiap keputusan. Peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pilihan teman, dan membandingkan berbagai

alternatif tindakan. Dalam proses tersebut, peserta diarahkan untuk mempertimbangkan dampak keputusan terhadap diri sendiri maupun orang lain. Diskusi juga menjadi ruang bagi fasilitator untuk memberikan penguatan terhadap nilai karakter yang terdapat dalam setiap skenario.

5. Refleksi pembelajaran

Tahap refleksi dilakukan setelah peserta menyelesaikan rangkaian permainan dan diskusi. Peserta diarahkan untuk menghubungkan situasi yang terdapat dalam permainan dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses tersebut, peserta diajak untuk melihat kembali keputusan yang telah dibuat dan memahami nilai karakter yang terdapat dalam setiap situasi. Refleksi dilakukan melalui penyampaian pendapat dan diskusi sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan pengalaman mereka setelah mengikuti permainan.

6. Evaluasi kegiatan

Hasil evaluasi secara deskriptif dapat dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Karakter melalui Game Simulasi Dilema Etika

Aspek Evaluasi	Hasil Pengamatan
Pemahaman terhadap situasi dilema etika	Peserta mampu memahami permasalahan yang disajikan dalam skenario dan mengenali adanya beberapa pilihan tindakan.
Kemampuan menentukan pilihan	Peserta mampu menentukan alternatif tindakan sesuai dengan pemahaman masing-masing terhadap situasi yang diberikan.
Kemampuan memberikan alasan	Peserta mulai mampu menjelaskan alasan sederhana yang mendasari pilihan yang dibuat.
Pemahaman terhadap konsekuensi	Peserta dapat mengidentifikasi dan mendiskusikan kemungkinan konsekuensi dari pilihan yang berbeda setelah mendapatkan arahan fasilitator.
Partisipasi dalam diskusi	Peserta terlibat dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan teman, dan memberikan tanggapan terhadap pilihan yang berbeda.
Refleksi nilai karakter	Peserta mampu menghubungkan nilai yang terdapat dalam skenario dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
Respons terhadap media dan permainan	Peserta menunjukkan antusiasme dan respons positif terhadap penggunaan game simulasi dan media digital sebagai sarana pembelajaran.

Evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan memperhatikan keterlibatan peserta selama permainan, kemampuan memahami skenario dilema etika, kemampuan menentukan pilihan dan memberikan alasan, serta partisipasi dalam diskusi dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan respons positif terhadap penggunaan permainan sebagai media pembelajaran karakter. Peserta dapat mengikuti alur permainan,

memberikan respons terhadap skenario, menentukan pilihan, serta terlibat dalam pembahasan mengenai konsekuensi dari keputusan yang dibuat.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *game* simulasi dilema etika memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta terlibat langsung dalam proses mengenali permasalahan, menentukan pilihan, mengemukakan alasan, mempertimbangkan konsekuensi, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Kegiatan juga menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pembelajaran karakter yang dikemas melalui permainan dan media digital. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut mengenai peran *game* simulasi dilema etika dalam mendukung pembelajaran karakter dan kemampuan pengambilan keputusan anak.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa *game* simulasi dilema etika dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk menghadirkan pembelajaran karakter secara lebih aktif dan kontekstual bagi anak. Peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai nilai karakter, tetapi berhadapan langsung dengan situasi yang mengharuskan mereka memilih tindakan, memberikan alasan, dan mempertimbangkan konsekuensi. Pola tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran karakter dapat dikembangkan melalui pengalaman yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan situasi moral. Hafina et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan dapat dikembangkan sebagai model pendidikan karakter, sedangkan Sousa et al. (2023) menegaskan bahwa permainan berbasis analog maupun permainan meja memiliki potensi sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif. Dengan demikian, permainan dalam kegiatan ini berfungsi bukan sekadar sebagai media hiburan, tetapi sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan nilai karakter dipelajari melalui pengalaman.

Pada tahap persiapan, pemilihan skenario yang dekat dengan kehidupan sehari-hari menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keterlibatan peserta. Situasi seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, berbagi, menolong, dan menghargai orang lain lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam konteks yang dikenal anak. Hal tersebut sesuai dengan prinsip *experiential learning* yang menempatkan pengalaman konkret sebagai bagian awal dari proses pembelajaran (Kolb, 1984). Pinasti (2023) juga menjelaskan bahwa pengalaman menjadi sumber penting dalam proses belajar ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengalami dan kemudian memaknai pengalaman tersebut. Dalam konteks kegiatan ini, skenario dilema etika memberikan pengalaman konkret yang kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk membicarakan nilai karakter.

Keterlibatan peserta selama permainan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dapat menciptakan ruang bagi anak untuk menjadi subjek dalam proses pembelajaran. Peserta memperoleh kesempatan untuk menentukan pilihan sendiri, menyampaikan alasan, dan merespons pendapat peserta lain. Temuan tersebut sejalan dengan prinsip *participatory learning*, yaitu pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses memperoleh dan membangun pemahaman (Alisalman, 2022). Keterlibatan tersebut juga penting karena pendidikan karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian informasi mengenai nilai baik dan buruk, tetapi membutuhkan kesempatan bagi anak untuk menggunakan nilai tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Dengan demikian, permainan memberikan ruang praktik yang memungkinkan peserta menghubungkan nilai dengan tindakan.

Aspek penting lainnya terlihat pada proses diskusi dan pengambilan keputusan. Ketika peserta diminta menjelaskan alasan atas pilihannya, proses pembelajaran bergeser dari sekadar menentukan jawaban menjadi proses mempertimbangkan suatu tindakan. Peserta juga memperoleh kesempatan untuk mengetahui bahwa teman mereka dapat memiliki pilihan atau alasan yang berbeda. Kondisi tersebut dapat memperluas perspektif anak dalam memahami suatu permasalahan dan mendorong mereka mempertimbangkan dampak keputusan terhadap orang lain. Audu dan Asino (2024) menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat digunakan untuk mengajarkan nilai moral dan etika, sedangkan Usta dan Yorulmaz (2023) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat digunakan dalam pembelajaran nilai. Temuan kegiatan ini memperlihatkan bahwa unsur pilihan, alasan, dan konsekuensi dalam permainan dapat menjadi ruang yang produktif untuk mendiskusikan nilai karakter.

Penggunaan simulasi dilema etika juga memiliki relevansi dengan perkembangan media pembelajaran berbasis digital. Dalam kegiatan ini, media digital digunakan untuk mendukung penyajian skenario dan memberikan pengalaman permainan yang lebih interaktif. Rahmadani dan Dayurni (2025) melalui pengembangan DILETA menunjukkan bahwa simulasi dilema etika dapat dikemas dalam media digital untuk mendukung pembelajaran karakter anak. Temuan tersebut memberikan penguatan bahwa situasi etika dapat diterjemahkan ke dalam bentuk interaktif sehingga peserta tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan, tetapi memberikan respons terhadap situasi yang disajikan. Dalam konteks kegiatan pengabdian ini, penggunaan media digital menjadi salah satu unsur yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta.

Tahap refleksi memberikan fungsi penting dalam menghubungkan pengalaman bermain dengan kehidupan nyata. Setelah menentukan pilihan dan mendiskusikan

konsekuensinya, peserta diarahkan untuk menghubungkan situasi dalam permainan dengan pengalaman yang mungkin mereka hadapi sehari-hari. Proses tersebut sesuai dengan siklus *experiential learning*, di mana pengalaman konkret perlu diikuti refleksi agar peserta dapat membangun pemahaman dari pengalaman tersebut (Kolb, 1984). Refleksi juga membuat nilai karakter yang muncul dalam permainan tidak berhenti pada konteks permainan, tetapi dapat dipertimbangkan kembali dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberadaan refleksi menjadi unsur penting yang membedakan permainan sebagai aktivitas pembelajaran dengan permainan yang hanya berorientasi pada kesenangan.

Hasil evaluasi deskriptif menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif dan terlibat dalam proses permainan, diskusi, serta refleksi. Peserta mampu mengikuti skenario, menentukan pilihan, memberikan alasan sederhana, dan membahas konsekuensi keputusan dengan arahan fasilitator. Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa permainan dapat menjadi strategi pembelajaran yang membantu menciptakan keterlibatan peserta sekaligus memberikan pengalaman sosial dan emosional. Sousa et al. (2023) melalui kajian sistematis terhadap berbagai pendekatan *game-based learning* menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang aktif. Sementara itu, Reynard et al. (2022) menunjukkan potensi intervensi digital dalam mendukung aspek regulasi emosi pada anak dan remaja awal. Meskipun kegiatan ini tidak dirancang untuk mengukur regulasi emosi secara khusus, interaksi, diskusi, dan pertimbangan terhadap perspektif orang lain yang muncul selama permainan menunjukkan adanya ruang bagi perkembangan aspek sosial-emosional.

Temuan kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran karakter melalui permainan sebaiknya tidak dipahami sebagai kegiatan yang berdiri sendiri. Pengalaman bermain dapat menjadi pemicu untuk mengenalkan dan mempraktikkan nilai, tetapi pembentukan karakter membutuhkan penguatan dan pembiasaan dalam lingkungan anak. Hal tersebut sejalan dengan Muzakkira et al. (2024) yang menekankan pentingnya implementasi pendidikan karakter secara konsisten dalam lingkungan pendidikan. Dayurni dan Rahmadani (2026) juga menunjukkan pentingnya penguatan nilai integritas melalui pengalaman pembelajaran yang didukung oleh lingkungan anak. Oleh sebab itu, kegiatan yang dilaksanakan di Desa Singarajan dapat dipandang sebagai salah satu bentuk stimulasi pembelajaran karakter yang perlu dilanjutkan melalui pembiasaan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Meskipun memberikan respons positif, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa permainan telah menghasilkan perubahan karakter secara permanen. Jumlah peserta yang terbatas, waktu pelaksanaan yang singkat, dan evaluasi yang bersifat

deskriptif menjadi keterbatasan kegiatan. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh lebih tepat dimaknai sebagai indikasi bahwa peserta memperoleh pengalaman belajar yang positif dan menunjukkan keterlibatan dalam proses pengambilan keputusan etis. Pengembangan berikutnya dapat menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, melibatkan peserta yang lebih banyak, serta melakukan pengukuran dalam beberapa waktu untuk melihat keberlanjutan penerapan nilai karakter. Pendekatan evaluasi yang lebih sistematis juga akan membantu mengidentifikasi perubahan pemahaman, kemampuan pengambilan keputusan, dan penerapan nilai karakter secara lebih terukur.

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa game simulasi dilema etika memiliki potensi sebagai media pembelajaran karakter yang mengintegrasikan pengalaman bermain, pengambilan keputusan, diskusi, dan refleksi. Keempat unsur tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak hanya mengenali nilai karakter, tetapi juga mempertimbangkan penggunaannya dalam situasi yang konkret. Hasil kegiatan ini memperkuat kajian mengenai permainan sebagai pendekatan pembelajaran karakter (Hafina et al., 2022; Görün et al., 2025), pembelajaran berbasis permainan (Sousa et al., 2023), serta pemanfaatan simulasi dilema etika berbasis digital (Rahmadani & Dayurni, 2025). Dengan demikian, kegiatan di Desa Singarajan menunjukkan bahwa pembelajaran karakter yang dikemas melalui permainan dan didukung diskusi serta refleksi dapat menjadi alternatif pendekatan yang lebih partisipatif, kontekstual, dan sesuai dengan pengalaman belajar anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui game simulasi dilema etika dan pengambilan keputusan dapat menjadi alternatif pembelajaran karakter yang aktif, interaktif, dan kontekstual bagi anak. Pelaksanaan kegiatan melalui tahapan persiapan, pengenalan nilai dan aturan permainan, simulasi dilema etika, diskusi dan pengambilan keputusan, refleksi, serta evaluasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami situasi etis, menentukan pilihan, mengemukakan alasan, mempertimbangkan konsekuensi, dan menghubungkan nilai karakter dengan kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi deskriptif menunjukkan bahwa peserta terlibat secara aktif dan memberikan respons positif selama permainan, diskusi, dan refleksi.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan yang dipadukan dengan diskusi dan refleksi dapat mendukung pengalaman belajar karakter, khususnya dalam penguatan kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, empati, kerja sama, dan kemampuan mengambil keputusan. Meskipun demikian, kegiatan yang melibatkan jumlah peserta terbatas dan dilaksanakan dalam waktu singkat belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perubahan

karakter dalam jangka panjang. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan variasi skenario dan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan penerapan nilai karakter anak secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisalman, M. (2022). Pembelajaran partisipatif sebagai metode dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48572>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Audu, O. C., & Asino, T. I. (2024). Teaching moral and ethical values through game-based learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 13(2), 239–245. <https://doi.org/10.59668/1269.15646>
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Dayurni, P., & Rahmadani, K. (2026). Pengaruh penggunaan aplikasi DILETA terhadap penguatan nilai integritas anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 90–98. <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1352>
- Dellamarsto, B., Setiawan, K., Arisaputra, P., Harefa, J., & Chowanda, A. (2021). Designing serious games to teach ethics to young children. *Procedia Computer Science*, 179, 813–820. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.069>
- Ganira, K. L., & Odundo, P. A. (2023). Experiential learning style models on implementation of pre-primary school social studies curriculum: Systematic review of related literature. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 42(1), 9–20. <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v42i1905>
- Gómez-León, M. I. (2025). Serious games to support emotional regulation strategies in educational intervention programs with children and adolescents: Systematic review and meta-analysis. *Heliyon*, 11(4), e42712. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e42712>
- Görün, L., Baba Kaya, H., Alper, R., Koç, M., Çelen, A., Akpınar, S., Pepe, Ş., & Eroğlu Eskicioğlu, Y. (2025). I am a child, I learn through play; play-based character education. *Frontiers in Psychology*, 16, 1613650. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613650>

- Hadi, Y., Kholis, N., Remanita, Y., & Harta, L. I. (2025). A systematic literature review on character education strategies in primary and secondary schools. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 321–340. <https://doi.org/10.70376/jerp.v3i2.389>
- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125>
- Hendriawan, N. K., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Kodular pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMK Pasudan 1 Kota Serang. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10491–10495. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2927>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Muzakkira, Hussin, Z., & Abdul Razak, R. (2024). Teachers' beliefs towards character education curriculum in primary school: A systematic literature review. *Education 3–13*, 52(8), 1178–1192. <https://doi.org/10.1080/03004279.2022.2142478>
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential learning dan daur belajar sebagai metode belajar berbasis pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Rahmadani, K., & Dayurni, P. (2025). Development of DILETA: A digital-based ethical dilemma simulation application for interactive character education learning for children. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(3), 1132–1141. <https://doi.org/10.21009/jtp.v27i3>
- Ramadhani, O., Marsanda, A., Damayanti, P. D., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2025). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah dasar untuk membangun generasi berkualitas. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 151–160. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.659>
- Reynard, S., Dias, J., Mitic, M., Schrank, B., & Woodcock, K. A. (2022). Digital interventions for emotion regulation in children and early adolescents: Systematic review and meta-analysis. *JMIR Serious Games*, 10(3), e31456. <https://doi.org/10.2196/31456>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Usta, B., & Yorulmaz, B. (2023). Values education with educational games. *Journal of Qualitative Research in Education*, 36, 1–29. <https://doi.org/10.14689/enad.36.1573>