



Edukasi Nilai-Nilai Karakter bagi Anak Usia 8–12 Tahun melalui Pendekatan Experiential Learning di Gomong Lama

Maria Grace Putri Edi^{1*}, Karoluslina², M. Samsul Hadi³, Basariah⁴, Jumrawati⁵, Zulva Amelia⁶

¹⁻⁶Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, University of Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125, Indonesia

*Corresponding e-mail: graceedi@staff.unram.ac.id

Abstract

This community service activity aimed to strengthen character values among children aged 8–12 years in Gomong Lama through an experiential learning approach. The activities were conducted using educational games, simulations, group discussions, storytelling, and reflective learning. The methods applied included socialization, character education activities, mentoring, and evaluation. The results showed that children demonstrated improvements in discipline, honesty, empathy, responsibility, and cooperation in daily interactions. The experiential learning approach encouraged children to actively participate and internalize character values through direct experience. This activity also increased community awareness regarding the importance of character education outside formal school environments.

Article History

Received: 23-5-26

Reviewed: 2-6-26

Published: 13-6-26

Key Words

Character Education,
Experiential Learning,
Children, Community
Education

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai karakter pada anak usia 8–12 tahun di lingkungan Gomong Lama melalui pendekatan experiential learning. Kegiatan dilaksanakan melalui permainan edukatif, simulasi, diskusi kelompok, storytelling, dan refleksi pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, edukasi karakter, pendampingan, dan evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan sikap disiplin, kejujuran, empati, tanggung jawab, dan kerja sama pada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan experiential learning mampu mendorong keterlibatan aktif anak sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi melalui pengalaman langsung. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan karakter di luar lingkungan sekolah.

Sejarah Artikel

Diterima: 23-5-26

Direview: 2-6-26

Disetujui: 13-6-26

Kata Kunci

Pendidikan Karakter,
Experiential Learning,
Anak-Anak, Pendidikan
Masyarakat

How to Cite: Putri Edi, M. G., Karoluslina, K., Hadi, S., Basariah, B., Jumrawati, J., & Amelia, Z. (2026). Edukasi Nilai-Nilai Karakter bagi Anak Usia 8–12 Tahun melalui Pendekatan Experiential Learning di Gomong Lama. *Jurnal Dedikasi Madani*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.33394/jdm.v5i1.20826>

 <https://doi.org/10.33394/jp.vxxxyy>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



Pendahuluan

Kelurahan Gomong Lama merupakan salah satu wilayah padat penduduk di Kota Mataram yang memiliki keberagaman latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Anak-anak usia 8–12 tahun di lingkungan ini tumbuh dalam kondisi sosial yang dinamis, di mana pengaruh media digital, serta terbatasnya ruang bermain dan interaksi sosial yang edukatif menjadi tantangan tersendiri dalam pembentukan karakter. Hasil observasi awal dan komunikasi dengan tokoh masyarakat setempat menunjukkan bahwa masih banyak anak yang menunjukkan perilaku kurang disiplin, mudah terpengaruh lingkungan negatif, dan belum mampu menunjukkan sikap empati atau tanggung jawab secara konsisten. Selain itu, kegiatan



pembelajaran di luar sekolah yang bersifat edukatif dan membangun karakter anak masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pendekatan alternatif yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter melalui aktivitas yang bermakna dan sesuai dengan dunia anak-anak.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *experiential learning*, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang melibatkan partisipasi aktif anak dalam aktivitas konkret yang reflektif. Menurut Kolb (1984), *experiential learning* membantu peserta didik untuk belajar melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, sehingga nilai-nilai yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan [2]. [3] Pendekatan ini terbukti efektif dalam membangun karakter karena tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik anak (Sutikno, 2014). Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi edukatif yang inovatif, partisipatif, dan aplikatif, seperti pendekatan *experiential learning*, yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu mengisi kekosongan ruang pendidikan karakter di luar lingkungan sekolah dan menjadi solusi dalam menumbuhkan perilaku positif anak dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan empati kepada anak-anak usia 8–12 tahun di lingkungan masyarakat Gomong Lama melalui pendekatan *experiential learning*. [4] Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam membangun karakter berbasis konteks budaya lokal dan pengalaman langsung misalnya dalam model pembelajaran kewirausahaan berbasis budaya pada anak yang menunjukkan peningkatan karakter melalui aktivitas kontekstual (Hasan et al., 2023), [5] serta desain permainan empati partisipatif yang membantu anak mengembangkan kesadaran emosional (Muravevskaia et al., 2023). Selain itu, [6] melalui keterlibatan aktif mahasiswa dan dosen, kegiatan ini mendukung implementasi *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*, sebagaimana ditekankan Kemendikbudristek 2024 bahwa program MBKM harus berkelanjutan dan berdampak nyata kepada masyarakat. [7] Dari sisi Indikator Kinerja Utama (IKU), program ini mendukung IKU 2 (pengalaman di luar kampus), IKU 3 (kegiatan dosen bersama mitra), dan IKU 6 (kerja sama masyarakat berbasis kebutuhan lokal) sesuai arahan terbaru kebijakan MBKM (Agus Holid, 2024). Secara substansi, kegiatan ini sejalan dengan fokus Pengabdian kepada Masyarakat bidang Pendidikan dan Pembangunan Karakter, sesuai tuntutan nasional dalam memperkuat generasi muda yang adaptif, empatik, dan memiliki karakter Pancasila.

Secara keseluruhan analisis situasi dan permasalahan mitra di lingkungan masyarakat Gomong Lama, ditemukan adanya kebutuhan terhadap penguatan nilai-nilai karakter bagi anak usia 8–12 tahun. Tantangan seperti kurangnya ruang interaksi sosial yang edukatif, pengaruh lingkungan digital yang tidak terkontrol menjadikan pendidikan karakter di luar sekolah sebagai sebuah kebutuhan penting. Masyarakat setempat belum memiliki program yang sistematis dan menyenangkan dalam menanamkan nilai-nilai karakter, sehingga diperlukan inovasi pendekatan yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi melalui pendekatan *experiential learning*, yang terbukti efektif dalam membentuk karakter anak melalui pengalaman langsung yang bermakna. Kegiatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan lokal, tetapi juga mendukung implementasi kebijakan *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)* dengan memberikan ruang bagi dosen



dan mahasiswa untuk berkontribusi langsung kepada masyarakat. Kegiatan ini turut berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU), khususnya dalam hal pelibatan mahasiswa di luar kampus, kolaborasi dosen dengan mitra, dan penguatan kemitraan berbasis kebutuhan nyata. Selain itu, fokus pengabdian ini sejalan dengan agenda nasional dalam membangun generasi muda yang berkarakter, berdaya saing, dan adaptif terhadap dinamika zaman. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengabdian yang berdampak nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

Metode Pengabdian

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter pada anak-anak usia 8–12 tahun di lingkungan Gomong Lama program pengabdian ini dirancang untuk memberikan pendekatan edukatif yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung. Kegiatan ini difokuskan pada anak-anak sebagai peserta utama, tanpa melibatkan sekolah maupun komunitas secara langsung. Program ini akan diikuti oleh 20 anak usia sekolah yang berasal dari berbagai lingkungan di Gomong Lama. Kegiatan akan dilakukan secara bertahap selama 6 bulan, dengan metode yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai secara menyeluruh melalui permainan edukatif, simulasi interaktif, dan refleksi pengalaman kebangsaan, meliputi:

1. Sosialisasi

Tahap awal dalam metode pelaksanaan ini adalah sosialisasi kepada masyarakat Gomong Lama, khususnya anak-anak. Kegiatan ini mencakup penyampaian tujuan dan manfaat program: menjelaskan pentingnya memahami nilai-nilai karakter untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, jujur, dan peduli terhadap sesama sejak usia dini. Melalui penanaman nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, empati, dan tanggung jawab, anak-anak dibekali kemampuan sosial dan emosional yang menjadi dasar dalam membangun kepribadian positif serta kesiapan menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Serta identifikasi kebutuhan dan permasalahan: melakukan survei dan diskusi dengan orang tua, pendidik, dan tokoh masyarakat untuk menggali permasalahan spesifik yang dihadapi terkait rendahnya pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter.

2. Edukasi nilai-nilai karakter

Tahap Persiapan: menyusun materi nilai karakter (misalnya: kejujuran, tanggung jawab, empati, kerjasama) sesuai dengan usia anak dan menyiapkan media pembelajaran (lembar aktivitas).

- a. Pembukaan dan Ice Breaking; melakukan pengenalan antara fasilitator dan anak-anak dan menyelenggarakan permainan pembuka untuk membangun keakraban dan antusiasme. Penyampaian Materi Nilai Karakter: menjelaskan nilai yang akan dipelajari secara sederhana dan kontekstual dengan menggunakan metode bercerita, diskusi ringan, dan media visual.
- b. Aktivitas Experiential Learning: mengajak anak melakukan kegiatan praktik seperti simulasi, bermain peran, kerja kelompok dll. Anak belajar melalui keterlibatan langsung dalam situasi yang mengandung nilai karakter.
- c. Refleksi dan Diskusi: mengajak anak merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan, anak diajak menyimpulkan nilai yang dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.



3. Penerapan Teknologi

Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan edukasi nilai karakter dengan memanfaatkan teknologi. Kegiatan meliputi: Pembuatan Materi: Penggunaan aplikasi desain grafis untuk membuat ilustrasi interaktif tentang nilai-nilai karakter seperti jujur, disiplin, tanggung jawab dll

4. Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk memastikan keberlanjutan program serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan literasi kebangsaan. Kegiatan meliputi:

- a. Monitoring Perkembangan Peserta: Observasi terhadap peningkatan pemahaman anak-anak terkait nilai-nilai karakter
- b. Evaluasi Program: Survei dan wawancara dengan peserta, pendidik, dan masyarakat untuk mengukur dampak dan efektivitas program.
- c. Perbaikan dan Pengembangan Program: Analisis hasil evaluasi untuk melakukan penyesuaian dan peningkatan metode pelaksanaan kegiatan.

5. Keberlanjutan Program

Tahap terakhir ini bertujuan untuk menjaga kesinambungan program dan memperluas dampak positifnya dalam komunitas. Kegiatan meliputi integrasi Nilai Karakter dalam Kegiatan Rutin Lingkungan: nilai-nilai karakter yang telah diajarkan diintegrasikan ke dalam kegiatan harian di lingkungan masyarakat seperti permainan tradisional, kegiatan keagamaan, dan gotong royong, agar nilai tersebut terus dihidupkan dalam keseharian anak.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

1. Sosialisasi Program Edukasi Nilai Karakter

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui sosialisasi kepada anak-anak di lingkungan Gomong Lama mengenai pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini. Tim pengabdian menjelaskan tujuan program, yaitu menanamkan nilai-nilai karakter seperti religius, jujur, toleransi, cinta damai, kerja keras, dan tanggung jawab agar anak-anak mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain penyampaian materi awal, dilakukan pula diskusi ringan bersama anak-anak untuk mengetahui pemahaman mereka terkait perilaku baik dalam kehidupan sosial. Kegiatan sosialisasi berlangsung secara interaktif sehingga anak-anak terlihat antusias mengikuti setiap arahan yang diberikan oleh fasilitator. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta saat menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan pembuka yang diberikan.



Gambar 1. Edukasi Nilai Karakter

2. Edukasi Nilai-Nilai Karakter

Tahap edukasi dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami anak-anak. Materi disampaikan melalui cerita, diskusi ringan, bermain

peran, serta penggunaan media visual berupa poster nilai karakter. Beberapa nilai karakter yang diperkenalkan meliputi: religius, jujur, toleransi, cinta damai, kerja keras dan tanggung jawab. Poster yang digunakan dirancang dengan tampilan menarik agar anak-anak lebih mudah memahami isi materi. Penggunaan media visual ini membantu peserta mengingat nilai karakter yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Anak-anak terlihat aktif ketika diminta memberikan contoh perilaku yang mencerminkan nilai karakter tersebut. Misalnya, anak-anak mampu menjelaskan pentingnya berkata jujur, menghargai teman, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.



Gambar 2. Poster Nilai Karakter

3. Penerapan Teknologi dalam Edukasi Karakter

Pada tahap ini, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas penyampaian materi karakter. Tim pengabdian menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat poster dan media visual interaktif yang memuat pesan-pesan karakter secara sederhana dan menarik. Penggunaan media digital memberikan dampak positif karena anak-anak lebih tertarik pada tampilan visual yang berwarna dan komunikatif. Poster karakter yang dibuat juga mempermudah anak-anak dalam mengingat nilai-nilai yang telah dipelajari. Selain digunakan saat kegiatan berlangsung, media tersebut dapat dimanfaatkan kembali sebagai bahan pembelajaran mandiri maupun media pengingat di lingkungan sekitar anak-anak.



Gambar 3. Poster Pendidikan Karakter Anak Usia Dini



4. Pendampingan dan Evaluasi Program

Pendampingan dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk melihat perkembangan pemahaman anak-anak terhadap nilai karakter yang telah diajarkan. Tim pengabdian melakukan observasi terhadap partisipasi peserta, cara berinteraksi, serta kemampuan anak-anak dalam memahami materi yang diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami pentingnya perilaku jujur, bertanggung jawab, dan menghargai sesama. Mereka juga terlihat lebih aktif bekerja sama dalam kegiatan kelompok serta mampu menyampaikan pendapat dengan percaya diri. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui diskusi sederhana dan pengamatan langsung terhadap perilaku anak-anak selama program berlangsung. Berdasarkan hasil tersebut, program dinilai berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Pendampingan Evaluasi Pemahaman Nilai Karakter

5. Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan program dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam aktivitas sehari-hari anak-anak di lingkungan masyarakat. Nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, toleransi, dan religius diharapkan dapat terus diterapkan melalui kegiatan bermain bersama, gotong royong, maupun aktivitas sosial lainnya. Program ini juga mendapat dukungan positif dari masyarakat sekitar karena dianggap mampu memberikan edukasi moral yang bermanfaat bagi perkembangan anak-anak. Dengan adanya pembiasaan secara berkelanjutan, nilai karakter yang telah diajarkan diharapkan dapat tertanam menjadi bagian dari perilaku sehari-hari peserta. Secara keseluruhan, kegiatan edukasi nilai karakter di Gomong Lama berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta sikap sosial anak-anak. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan penggunaan media visual menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.



Gambar 5. Photo Bersama

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian edukasi nilai-nilai karakter pada anak usia dini di lingkungan Gomong Lama telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman anak-anak mengenai pentingnya karakter dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan sosialisasi, edukasi, penerapan teknologi, pendampingan, hingga keberlanjutan program berjalan secara terstruktur dan mendapat antusiasme yang tinggi dari peserta. Penyampaian materi melalui pendekatan *experiential learning* seperti bercerita, diskusi, bermain peran, simulasi, dan kerja kelompok mampu meningkatkan minat belajar anak-anak serta memudahkan mereka memahami nilai-nilai karakter seperti religius, jujur, toleransi, cinta damai, kerja keras, dan tanggung jawab. Melalui keterlibatan langsung dalam setiap aktivitas, anak-anak dapat belajar dari pengalaman nyata sehingga nilai-nilai karakter lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media visual berbasis teknologi dalam bentuk poster edukatif juga terbukti efektif dalam menarik perhatian peserta dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam interaksi sosial, seperti berkata jujur, menghargai teman, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Keterlibatan masyarakat dan pendamping dalam kegiatan ini turut mendukung keberhasilan program serta menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan penanaman nilai karakter pada anak-anak. Dengan demikian, program edukasi karakter berbasis *experiential learning* ini dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam membentuk kepribadian positif anak usia dini serta menanamkan nilai moral dan sosial yang berguna bagi kehidupan mereka di masa depan.

Saran

Kegiatan pengabdian dengan melakukan edukasi nilai karakter pada anak usia dini di lingkungan Gomong Lama diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan agar nilai-nilai karakter yang telah diajarkan dapat terus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Pendekatan *experiential learning* perlu terus dikembangkan karena terbukti mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan pemahaman anak melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan visual interaktif juga perlu diperbanyak agar proses edukasi menjadi lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh anak usia dini.



Keterlibatan orang tua, pendidik, dan masyarakat juga sangat diperlukan dalam mendukung pembentukan karakter anak secara konsisten, baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial. Dengan adanya kerja sama yang baik antara berbagai pihak, nilai-nilai karakter seperti religius, jujur, toleransi, kerja keras, cinta damai, dan tanggung jawab dapat tertanam dengan lebih optimal. Program serupa juga diharapkan dapat diterapkan di lingkungan masyarakat lainnya sehingga mampu memberikan dampak positif yang lebih luas bagi perkembangan karakter anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mataram, masyarakat Gomong Lama, serta seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Agus Holid. (2024). Kebijakan Implementasi MBKM dan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hasan, A., dkk. (2023). Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak. *ResearchGate*.
- Kemendikbudristek. (2024). Panduan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Muravevskaia, M., dkk. (2023). Participatory Empathy Game Design for Children's Emotional Awareness Development. *International Journal of Child-Computer Interaction*.
- Ridho, M., Sari, R. N., & Handayani, L. (2023). Model Outdoor Experiential Learning dalam Penguatan Nilai Karakter pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 155–168.
- Sutikno, S. (2014). Pendidikan Karakter Berbasis Experiential Learning untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 123–135.