

Penguatan Karakter Religius Dan Kreativitas Anak Melalui Permainan Edukatif Pendidikan Jasmani Di Gampong Lambheu Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar

Erizal Kurniawan ^{1,*}, Aldiansyah Akbar ¹, Rawi Juwanda ¹, Nada Syafira ¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Abulyatama; e-mail: kurniawanerizal@gmail.com, aldiansyah.akbar@gmail.com, rawijuwanda_penjaskesrek@abulyatama.ac.id, nadasyafirra251@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: kurniawanerizal@gmail.com

Submitted: 08/04/2026; Revised: 13/04/2026; Accepted: 20/04/2026; Published: 21/04/2026

Abstract

Strengthening religious character and creativity is an essential aspect of elementary school education. This community service research aims to enhance children's religious character and creativity through educational games based on physical education in Gampong Lambheu, Darul Imarah District, Aceh Besar Regency. The program was conducted over four weeks with two sessions per week, involving 50 children, and integrated interactive religious education with physical activities designed to stimulate creativity and teamwork. The results showed measurable improvements across all aspects, with religious character increasing from 60% to 82% (22%), creativity from 58% to 80% (22%), and social skills from 62% to 85% (23%). In addition, children demonstrated higher participation levels and improved social interaction during the activities. The holistic and collaborative approach, involving families, the community, and local government, proved effective in supporting the sustainability of the program. These findings indicate that educational games based on physical education represent an innovative and effective model for strengthening children's religious character and creativity within a community-based setting.

Keywords: Child creativity, Educational games, Religious character, Physical education

Abstrak

Penguatan karakter religius dan kreativitas anak merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Penelitian pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan karakter religius dan kreativitas anak melalui permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar. Kegiatan dilaksanakan selama empat minggu dengan dua sesi per minggu, melibatkan 50 anak, serta mengintegrasikan pendidikan agama interaktif dan aktivitas jasmani yang menstimulasi kreativitas dan kerja sama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek religius dari 60% menjadi 82% (22%), kreativitas dari 58% menjadi 80% (22%), serta kemampuan sosial dari 62% menjadi 85% (23%). Selain itu, anak menunjukkan partisipasi aktif dan peningkatan interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Pendekatan holistik dan kolaboratif melalui keterlibatan keluarga, komunitas, dan pemerintah lokal terbukti efektif dalam mendukung keberlanjutan program. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani merupakan model inovatif yang efektif untuk penguatan karakter religius dan kreativitas anak berbasis komunitas.

Kata kunci: Kreativitas anak, Permainan edukatif, Karakter religius, Pendidikan jasmani

1. Pendahuluan

Penguatan karakter religius dan kreativitas anak merupakan aspek penting dalam pendidikan, khususnya pada usia sekolah dasar. Pendidikan jasmani dan permainan edukatif telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan efektif (Fadllurrohan & Firdaus, 2024; Febriani et al., 2024; Purwadi, 2022). Pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada peningkatan kebugaran fisik, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab (Purwadi, 2022; Sina, 2026).

Di sisi lain, karakter religius merupakan fondasi penting dalam pembentukan kepribadian anak, yang mencakup sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, serta kepedulian sosial. Penanaman nilai religius sejak dini dapat dilakukan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, salah satunya melalui integrasi dalam aktivitas permainan (Setyaningsih & Sabiq, 2021). Permainan edukatif memungkinkan anak belajar secara alami melalui pengalaman langsung, sekaligus mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial (Fadllurrohan & Firdaus, 2024; Purwanto et al., 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi pendidikan jasmani dengan pendidikan karakter mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih holistik. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai moral dan religius anak (Azizah et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan permainan dalam konteks lokal, seperti permainan tradisional, terbukti efektif dalam membangun karakter dan kreativitas anak sesuai dengan budaya setempat (Azzahra & Febriani Sya, 2023).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada konteks sekolah formal dan cenderung menekankan satu aspek tertentu, seperti keterampilan motorik atau pendidikan karakter secara parsial. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih integratif dan kontekstual, khususnya di lingkungan masyarakat. Naskah ini menawarkan pendekatan pengabdian berbasis komunitas di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, dengan mengintegrasikan pendidikan jasmani, permainan edukatif, dan nilai-nilai religius secara terpadu.

Kebaruan (*state of the art*) dari kegiatan ini terletak pada pengembangan model pembelajaran berbasis komunitas yang menggabungkan tiga dimensi utama, yaitu karakter religius, kreativitas anak, dan aktivitas jasmani secara simultan. Selain itu, kegiatan ini juga menerapkan pendekatan kolaboratif berbasis pentahelix yang melibatkan unsur masyarakat, keluarga, dan pemerintah setempat, sehingga penguatan karakter anak dapat berlangsung secara berkelanjutan (Ismuniar et al., 2025).

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menumbuhkan karakter religius dan kreativitas anak melalui permainan edukatif pendidikan jasmani di

Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat minggu, dengan dua sesi per minggu, masing-masing berdurasi 90 menit, dan melibatkan 50 anak usia sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan bersifat holistik dan kolaboratif, mengintegrasikan pendidikan agama, permainan edukatif, dan aktivitas jasmani, serta melibatkan sekolah, keluarga, komunitas, dan pemerintah lokal sebagai bagian dari strategi pentahelix (Ismuniar et al., 2025).

Tahap pertama adalah persiapan kegiatan, yang meliputi survei awal untuk menilai kondisi anak, fasilitas yang tersedia, kebutuhan masyarakat, dan tingkat pemahaman anak terhadap nilai religius. Hasil survei ini digunakan untuk menyusun rencana kegiatan yang sesuai dengan konteks lokal. Selain itu, fasilitator diberikan pelatihan khusus mengenai game-based learning, pedagogi pendidikan jasmani, dan integrasi nilai agama ke dalam aktivitas fisik agar kegiatan dapat berlangsung efektif dan menyenangkan (Azizah et al., 2025; Sina, 2026).

Tahap kedua adalah orientasi dan pembukaan kegiatan, di mana anak-anak diperkenalkan dengan tujuan program, aturan permainan, serta nilai-nilai religius yang akan diterapkan. Tahap ini bertujuan membangun motivasi, kesiapan mental, dan sikap positif anak sebelum mengikuti sesi inti (Harvianto et al., 2025). Kegiatan ini juga melibatkan orang tua untuk memberikan dukungan dan memastikan anak-anak merasa aman dan nyaman.

Tahap ketiga adalah sesi pendidikan agama interaktif. Anak-anak diberi materi nilai moral dan spiritual melalui cerita, doa, dan diskusi kelompok yang dikemas dengan cara kreatif sehingga mudah dipahami. Materi ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak dan dikombinasikan dengan aktivitas fisik ringan agar anak tetap fokus dan termotivasi (Setyaningsih & Sabiq, 2021). Contohnya, anak-anak diminta melakukan gerakan tertentu sambil menghafal doa atau menirukan perilaku positif yang diajarkan.

Tahap keempat adalah sesi permainan edukatif jasmani yang menjadi inti kegiatan. Permainan dibagi menjadi beberapa jenis:

- 1) Sirkuit keterampilan, di mana anak bergerak melalui pos-pos yang menantang kemampuan motorik, koordinasi, dan kreativitas. Pos tersebut bisa berupa lari zig-zag, melompat di area tertentu, atau memindahkan benda sesuai instruksi.
- 2) Permainan tradisional, seperti tarik tambang, estafet, atau permainan lokal, yang menekankan kerja sama, strategi, dan kepatuhan terhadap aturan.
- 3) Permainan kolaboratif kreatif, di mana anak diminta merancang gerakan, strategi, atau pola permainan dalam kelompok. Aktivitas ini melatih berpikir kreatif, problem solving, dan kemampuan komunikasi anak.

Tahap kelima adalah refleksi dan evaluasi, di mana setiap sesi diakhiri dengan diskusi kelompok. Anak-anak diajak menceritakan pengalaman mereka, apa yang telah dipelajari, serta bagaimana mereka menerapkan nilai religius dan kreativitas dalam permainan. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi, kreativitas, kerja sama, dan pemahaman nilai religius, serta catatan fasilitator untuk menilai kemajuan anak secara individual (Febriani et al., 2024; Purwadi, 2022).

Tahap keenam adalah dokumentasi kegiatan, yang dilakukan secara sistematis melalui foto, video, dan catatan lapangan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti ilmiah, bahan evaluasi, dan media komunikasi hasil pengabdian kepada sekolah, keluarga, dan masyarakat (Harvianto et al., 2025).

Tahap terakhir adalah pendekatan kolaboratif dan tindak lanjut, di mana keterlibatan berbagai pihak memastikan keberlanjutan program. Sekolah menyediakan dukungan fasilitas, guru mendampingi anak, keluarga menguatkan nilai yang dipelajari di rumah, dan komunitas serta pemerintah lokal mendukung implementasi serta pengawasan kegiatan. Pendekatan ini memastikan program tidak hanya efektif selama pengabdian, tetapi juga dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari anak (Ismuniar et al., 2025).

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan ini menekankan pendekatan sistematis, terstruktur, dan partisipatif. Integrasi pendidikan agama, permainan edukatif, dan aktivitas jasmani dengan kolaborasi multi-pihak menghasilkan model pengabdian masyarakat yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan, serta dapat menjadi referensi bagi program pengembangan karakter anak di komunitas lain.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di Gampong Lambheu berlangsung selama empat minggu dengan dua sesi per minggu. Kegiatan diikuti oleh 50 anak usia sekolah dasar dan difokuskan pada penguatan karakter religius dan kreativitas melalui permainan edukatif pendidikan jasmani. Hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan beberapa temuan utama.



Sumber: Hasil Pelaksanaan kegiatan (2026)

Gambar 1. Foto bersama perangkat desa

Tabel 1. Rekapitulasi hasil pelaksanaan kegiatan

Aspek	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Religius	60	82
Kreativitas	58	80
Sosial	62	85

Sumber: Data hasil pelaksanaan (2026)

Pertama, dari aspek partisipasi anak, hampir seluruh peserta aktif mengikuti setiap sesi. Anak-anak terlihat antusias dalam permainan sirkuit keterampilan, lomba estafet, dan permainan kolaboratif kreatif. Aktivitas ini juga mendorong interaksi sosial yang lebih baik antar-anak, termasuk kemampuan bekerja sama dalam tim. Gambar kegiatan (misalnya foto sirkuit keterampilan atau anak bermain dalam kelompok) dapat digunakan untuk mendokumentasikan dinamika aktivitas.

Kedua, dari segi pemahaman nilai religius, anak-anak menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap perilaku baik, disiplin, dan nilai moral. Berdasarkan lembar observasi fasilitator, lebih dari 80% anak dapat mengaplikasikan nilai religius yang diajarkan dalam kegiatan bermain (Setyaningsih & Sabiq, 2021). Grafik sederhana dapat dibuat untuk menampilkan peningkatan pemahaman nilai religius sebelum dan sesudah kegiatan.



Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan dengan siswa (2026)

Gambar 2. Kegiatan bersama siswa

Ketiga, dari sisi kreativitas, anak-anak mampu menghasilkan ide-ide baru selama sesi permainan kolaboratif, seperti menciptakan gerakan, pola, atau strategi permainan yang inovatif. Observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan problem solving. Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif efektif menstimulasi kreativitas anak (Fadllurrohman & Firdaus, 2024; Purwanto et al., 2025).



Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan remaja Masjid (2026)

Gambar 3. Kegiatan bersama remaja masjid

Keempat, dampak sosial dan ekonomi yang dirasakan mitra, meskipun bersifat tidak langsung, terlihat dari meningkatnya partisipasi orang tua dalam kegiatan anak, peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan jasmani, dan motivasi anak untuk beraktivitas positif. Dokumentasi berupa foto kegiatan bersama orang tua atau interaksi komunitas dapat menegaskan temuan ini.

3.1. Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diukur, yaitu karakter religius, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Berdasarkan data rekapitulasi, aspek religius meningkat dari 60% menjadi 82% (peningkatan 22%), aspek kreativitas dari 58% menjadi 80% (22%), dan aspek sosial dari 62% menjadi 85% (23%). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani mampu memberikan dampak positif secara simultan terhadap perkembangan multidimensi anak.

Pada aspek religius, peningkatan sebesar 22% menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai keagamaan dalam aktivitas permainan efektif dalam membentuk perilaku anak. Anak-anak tidak hanya memahami nilai religius secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan sehari-hari, seperti berdoa, disiplin, dan bekerja sama. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) lebih efektif dalam menanamkan nilai moral dibandingkan pendekatan teoritis semata. Hasil ini sejalan dengan penelitian Setyaningsih & Sabiq, (2021) yang menegaskan bahwa penguatan karakter religius melalui aktivitas kontekstual mampu meningkatkan kesadaran moral anak, serta didukung oleh Azizah et al., (2025) yang menunjukkan efektivitas game-based learning dalam integrasi nilai religius dan perilaku anak.

Pada aspek kreativitas, peningkatan sebesar 22% menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan stimulus yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Aktivitas seperti permainan sirkuit keterampilan, lomba estafet, dan permainan kolaboratif mendorong anak untuk menciptakan variasi gerakan, menyusun strategi, serta menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pengembangan kognitif yang mendorong berpikir divergen dan inovatif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Fadllurrohman & Firdaus, (2024); dan Purwanto et al., (2025) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan problem solving anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Sementara itu, aspek sosial menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 23%, yang mengindikasikan bahwa interaksi dalam permainan kelompok memberikan kontribusi signifikan terhadap kemampuan sosial anak. Anak-anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif. Proses pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan interaksi langsung memungkinkan anak untuk belajar nilai-nilai sosial secara alami melalui pengalaman bermain. Hal ini sejalan dengan konsep

pendidikan karakter holistik yang menekankan pentingnya integrasi aspek sosial dalam proses pembelajaran (Purwadi, 2022).

Keberhasilan peningkatan pada ketiga aspek tersebut juga dipengaruhi oleh pendekatan kolaboratif berbasis pentahelix yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah setempat. Keterlibatan berbagai pihak ini memperkuat proses internalisasi nilai yang tidak hanya terjadi selama kegiatan berlangsung, tetapi juga berlanjut dalam kehidupan sehari-hari anak. Dukungan orang tua dan lingkungan sosial terbukti meningkatkan motivasi anak untuk terus menerapkan perilaku positif yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan Ismuniar et al., (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan kolaboratif mampu meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program pendidikan karakter di masyarakat.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi beberapa tantangan, seperti variasi minat anak terhadap aktivitas religius dan keterbatasan fasilitas pendukung. Namun, melalui strategi inovatif seperti penggunaan permainan variatif, storytelling, dan pemanfaatan media sederhana berbasis lingkungan, hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik. Pendekatan ini justru menunjukkan bahwa keterbatasan sarana tidak menjadi penghalang utama dalam pelaksanaan program, melainkan dapat menjadi peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran (Harvianto et al., 2025)

Secara keseluruhan, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan karakter religius, kreativitas, dan kemampuan sosial anak secara terintegrasi. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat parsial, model berbasis komunitas yang diterapkan dalam kegiatan ini menawarkan keunggulan dalam hal kontekstualitas, partisipasi, dan keberlanjutan. Oleh karena itu, model ini dapat dikategorikan sebagai inovasi (*state of the art*) dalam pengembangan pendidikan karakter berbasis masyarakat dan berpotensi untuk direplikasi di berbagai daerah dengan karakteristik serupa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani efektif dalam meningkatkan karakter religius, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi nilai religius dalam aktivitas jasmani mampu membentuk perilaku anak secara holistik, tidak hanya pada aspek moral, tetapi juga kognitif dan sosial. Keberhasilan program didukung oleh pendekatan kolaboratif berbasis pentahelix yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah, sehingga penguatan karakter tidak hanya terjadi selama kegiatan, tetapi juga berlanjut dalam kehidupan sehari-hari anak. Model ini terbukti efektif dan kontekstual untuk diterapkan di lingkungan masyarakat, khususnya di daerah pedesaan. Rekomendasi yang dapat diberikan adalah perlunya pengembangan program serupa secara berkelanjutan dengan dukungan sarana yang lebih memadai, pelatihan fasilitator, serta integrasi dengan program pendidikan

formal. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain evaluasi yang lebih kuat, seperti pendekatan eksperimen atau analisis statistik, guna memperkuat validitas temuan. Dengan demikian, model permainan edukatif berbasis pendidikan jasmani ini berpotensi menjadi rujukan inovatif dalam penguatan karakter anak berbasis komunitas.

Daftar Pustaka

- Azizah, A. N. I., Sugiyat, Abbas, N., Firmansyah, A., & Apriani, M. (2025). Penguatan Aspek Nilai Agama dan Moral Melalui Pendidikan Karakter dengan Game-Based Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al Basirah*, 5(1), 54–66. <https://doi.org/10.58326/jab.v5i1.322>
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1).
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- Fadllurrohman, F., & Firdaus, R. (2024). Analisis SWOT Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1416–1426. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3570>
- Febriani, I. R., Nurfajariyah, A. P., Anissa, P. N., & Hambali, B. (2024). Memperkuat karakter siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 48–55. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>
- Harvianto, Y., Ulfa, Z. D., Perdana, J. A., PS, U. H., Razzi, F., & Wahyudi, A. N. (2025). *Penguatan Karakter dan Kesadaran Hidup Sehat melalui PJOK bagi Siswa*. CV Eureka Media Aksara.
- Ismuniar, C., Noviyanti, N. I., Apriliyana, N. P., Johan, R. B., & Sovayunanto, R. (2025). Strategi Penguatan Karakter Anak Melalui Kolaborasi Pentahelix di Kota Tarakan. *INNOVA-S: Journal of Innovation and Sustainable Services*, 43–48.
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(2). <https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16>
- Purwadi, D. A. (2022). Penguatan karakter anak usia 6-8 tahun melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(1), 26–37. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i1.1573>
- Purwanto, D., Huda, M. S., & Rulyansah, A. (2025). Pelatihan Permainan Sirkuit Untuk Menumbuhkan Karakter GOROMAN Siswa Sekolah Dasar Sidoarjo. *Sewagati*, 9(6), 1481–1488.
- Setyaningsih, M., & Sabiq, A. F. (2021). Praktik pendidikan agama Islam berbasis penguatan karakter religius dan jujur di lingkungan full day school: Studi kasus di SD Plus Tahfizhul Quran (PTQ) Annida Salatiga. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 10–22.
- Sina, I. (2026). *Fondasi Pembelajaran PJOK: Filosofi, Pedagogi, dan Pembentukan Karakter melalui Aktivitas Jasmani*. Perkumpulan Inovasi Teknologi Pendidikan Indonesia.