

Masa depan dimulai hari ini: Membangun kebiasaan positif pada anak TK

Kevin Katili, Danniell Tristano L. Godwin, Dewi Pertiwi* , Richie Farandy Rahardjo
School of Business and Management, Petra Christian University, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: dewi.pertiwi@petra.ac.id)

Received: 3-December-24; Revised: 22- December-24; Accepted: 04- January-25

Abstract

This community service aims to introduce the concept of diligence and laziness to students of Bethel Sulung 3 Kindergarten, Surabaya, through an interactive approach designed to attract attention and facilitate student understanding. The methods include guessing games, education with puppet stages, coloring activities, and spelling and reading simple sentences. The guessing game involves classifying daily activities based on the concept of diligent and lazy, accompanied by explanations and collecting points as motivation. The puppet stage shows animal stories about diligence and laziness. Continued with a question and answer session to strengthen student understanding. Coloring activities using characters from the puppet storyline, ants and bees, to hone creativity and instill the value of hard work. Simple literacy, introducing new vocabulary about diligence and laziness, spelling exercises, and student reading. The data was obtained from observations and analysis of children's work results, such as the number of points received and the quality of students' coloring. Using methods in this interactive learning has proven effective in improving students' understanding of the concept of diligent and lazy and motivating kindergarten students to participate in activities actively.

Keywords: Diligent and Lazy, Interactive, Kindergarten

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep rajin dan malas kepada siswa TK Bethel Sulung 3 Surabaya melalui pendekatan interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa. Metode yang digunakan meliputi permainan tebak gambar, edukasi dengan panggung boneka, aktivitas mewarnai, serta mengeja dan membaca kalimat sederhana. Permainan tebak gambar melibatkan penggolongan aktivitas sehari-hari berdasarkan konsep rajin dan malas, disertai penjelasan dan pengumpulan poin sebagai motivasi. Panggung boneka mempertunjukkan kisah hewan tentang rajin dan malas. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menguatkan pemahaman siswa. Aktivitas mewarnai dengan memakai karakter dari jalan cerita boneka, semut dan lebah untuk mengasah kreativitas menanamkan nilai kerja keras. Literasi sederhana, memperkenalkan kosakata baru tentang rajin dan malas, latihan mengeja, membaca oleh siswa. Adapun data diperoleh dari observasi dan analisis hasil pekerjaan anak, seperti jumlah poin yang diperoleh dan kualitas mewarnai para siswa. Penggunaan metode pada pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman murid tentang konsep rajin dan malas serta memotivasi siswa TK untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan.

Kata kunci: Rajin dan Malas, Interaktif, siswa TK

How to cite: Katili, K., Godwin, D. T. L., Pertiwi, D., & Rahardjo, R. F. (2025). Masa depan dimulai hari ini: Membangun kebiasaan positif pada anak TK. *Penamas: Journal of Community Service*, 5(1), 21–31. <https://doi.org/10.53088/penamas.v5i1.1371>

1. Pendahuluan

Pembentukan kebiasaan positif sejak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk kepribadian dan karakter anak-anak. Anak-anak pada usia dini,



khususnya pada tahap Taman Kanak-Kanak (TK), berada dalam fase perkembangan yang sangat kritis, di mana nilai-nilai yang ditanamkan akan berdampak jangka panjang terhadap kehidupan mereka. Pada usia ini, anak-anak cenderung memiliki kemampuan menyerap informasi yang tinggi, sehingga menjadi masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kebiasaan positif yang mendukung pertumbuhan mereka. Kebiasaan positif, seperti rajin, disiplin, dan bertanggung jawab, menjadi landasan penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. Hukubun et al (2024) menjelaskan bahwa kebiasaan positif yang ditanamkan sejak dini membantu membentuk pola pikir produktif dan meningkatkan kemampuan adaptasi sosial anak-anak.

Dalam konteks pendidikan karakter, kebiasaan positif tidak hanya melibatkan aspek akademik, tetapi juga mencakup kemampuan anak untuk memilih aktivitas yang bermanfaat dibandingkan dengan perilaku negatif, seperti bermalas-malasan. Pendidikan karakter yang dirancang secara efektif dapat membantu anak-anak memahami nilai-nilai moral seperti integritas, kerja keras, dan tanggung jawab (Surtini, 2022). Pendidikan karakter pada anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat dan berbudi pekerti luhur. Salah satu pendekatan yang banyak diterapkan adalah melalui integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Supeni (2014) menyatakan bahwa pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral.

Pentingnya menanamkan nilai-nilai moral sejak dini juga didukung oleh teori ekologi perkembangan manusia. Dalam teori ini, menekankan bahwa lingkungan sekitar anak, termasuk keluarga dan sekolah, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan mereka (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Oleh karena itu, kerjasama antara guru, orang tua, dan masyarakat menjadi kunci dalam membentuk kebiasaan positif pada anak. Selain itu, melalui pendekatan pendidikan yang berpusat pada anak menegaskan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak-anak usia dini untuk menanamkan nilai-nilai yang diinginkan (Jhon et al., 2024).

TK Bethel Sulung 3 Surabaya dipilih sebagai lokasi pengabdian masyarakat karena beberapa alasan. Pertama, visi dan misi sekolah yang menekankan pembentukan karakter siswa menjadi pribadi berbudi pekerti luhur, beriman, serta mendukung peningkatan mutu pendidikan. Kepala sekolah dan pengajar di TK ini juga menunjukkan keterbukaan dan dukungan penuh terhadap program pengabdian masyarakat yang bertujuan memperkuat pendidikan karakter anak-anak. Kedua, lokasi sekolah yang strategis dan dekat dengan tempat tinggal beberapa mahasiswa yang terlibat dalam program pengabdian masyarakat mempermudah aksesibilitas serta pelaksanaan kegiatan. Faktor-faktor ini memungkinkan program pendidikan karakter dapat dirancang dan diimplementasikan dengan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di TK Bethel Sulung 3.

Dalam pelaksanaannya, salah satu tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan pendidikan karakter di TK Bethel Sulung 3 adalah menyampaikan tema “Rajin vs Malas” dengan cara yang menarik dan mudah dipahami anak-anak. Anak-anak di TK ini memiliki potensi besar, tetapi memerlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk memahami konsep perilaku produktif dan dampaknya terhadap kehidupan mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif, seperti permainan dan *storytelling*, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral. Dalam hal ini, metode pembelajaran interaktif yang dirancang secara kreatif tidak hanya mempermudah anak-anak dalam menyerap informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nurjanah, Astutik & Sulistyani, 2022).

Sebagai contoh, penggunaan panggung boneka dengan cerita bertema “Rajin vs Malas” melibatkan karakter hewan yang mewakili kebiasaan positif dan negatif. Pendekatan ini dinilai efektif karena anak-anak cenderung lebih mudah mengidentifikasi diri dengan karakter yang sederhana dan menarik (Ummah, 2019). Menyatakan bahwa penggunaan cerita dengan tokoh hewan mampu meningkatkan empati anak-anak serta pemahaman mereka terhadap konsekuensi dari perilaku tertentu. Selain itu, aktivitas mewarnai yang melibatkan karakter dari cerita tersebut tidak hanya melatih kreativitas anak tetapi juga membantu memperkuat pesan moral yang disampaikan.

Pendidikan karakter pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitif mereka. Dalam teorinya tentang perkembangan kognitif menjelaskan bahwa anak-anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Nurhidaya, et al., 2024). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang dirancang harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak untuk memastikan bahwa nilai-nilai moral yang diajarkan dapat dipahami dan diinternalisasi dengan baik. Selain itu, melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD) menekankan pentingnya peran pendampingan dalam proses pembelajaran (Cole, M. & Scribner, 1978). Dalam konteks ini, guru memegang peran penting dalam memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Melalui program pengabdian masyarakat yang mengangkat tema “Rajin vs Malas” di TK Bethel Sulung 3 Surabaya, diharapkan anak-anak dapat memahami perbedaan antara perilaku rajin dan malas serta dampaknya terhadap kehidupan mereka. Program ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pendidikan karakter berbasis aktivitas interaktif. Dengan pendekatan yang terstruktur dan berbasis bukti, hasil dari program ini diharapkan dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lain dalam menerapkan pendidikan karakter yang efektif. Selain itu, program ini diharapkan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi anak-anak, guru, dan masyarakat di sekitar TK Bethel Sulung 3 Surabaya.

2. Metode Pengabdian

Metode pengabdian yang digunakan adalah *service learning*. Metode ini merupakan sebuah metode holistik yang bertujuan untuk memahami materi atau pengajaran yang dipelajari dengan konteks kehidupan. Dimana didalam kegiatan ini akan terjadi hubungan timbal balik antara mahasiswa dan murid yang akan diajarkan (Sutanto, Imelda et al).

Pendekatan Kegiatan

Pengabdian masyarakat ini melibatkan kegiatan interaktif dengan para siswa dan siswi di TK Bethel Sulung 3 Surabaya. Kegiatan kegiatan yang dilakukan dirancang agar dapat memancing perhatian dari para murid TK, dan para murid dapat fokus dan mendalami pembelajaran yang diberikan. Dengan menggunakan kegiatan kegiatan yang interaktif dan seru, diharapkan agar murid dapat terlibat dan memahami konsep rajin dan malas.

Pelaksanaan Kegiatan

Permainan Tebak Gambar "Rajin dan Malas"

Pada aktivitas pertama, murid-murid diberikan berbagai gambar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Para murid akan menggolongkan gambar-gambar yang diberikan, antara rajin atau malas. Murid akan diminta alasan dalam menggolongkan gambar dalam golongan rajin atau malas. Dengan kegiatan ini kami akan dapat memahami pengetahuan murid tentang rajin dan malas. Dalam setiap jawaban yang benar, maka murid yang menjawab akan mendapatkan stars, dengan murid yang memiliki stars terbanyak akan mendapatkan hadiah. Hadiah ini dilakukan agar murid-murid dapat menjadi lebih semangat dalam menjawab dan berpartisipasi.

Edukasi Dengan Media Panggung Boneka Bertema "Rajin vs Malas"

Pada aktivitas kedua, kami menggunakan media panggung boneka, dengan menggunakan tema "Rajin dan Malas". Terdapat berbagai cerita dan tokoh-tokoh hewan dalam panggung boneka yang menunjukkan perbedaan antara kerajinan dan kemalasan. Setiap menyelesaikan satu cerita, akan diadakan sesi tanya jawab kepada murid-murid agar murid dapat berpikir dan esensi cerita dapat tertanam pada murid-murid.

Mewarnai Gambar Hidup Rajin

Pada aktivitas ketiga, murid diberikan gambar mengenai tokoh-tokoh dari panggung boneka sebelumnya. Gambar-gambar karakter rajin seperti, semut, lebah, kupu-kupu, dan lain-lain. Murid diminta untuk mewarnai gambar-gambar tersebut. Dengan kegiatan ini, diharapkan agar murid dapat mengingat cerita yang diberikan, dan terutama melatih kreativitas dan kerajinan dalam bekerja para murid.

Belajar Mengeja Dan Membaca Kalimat Aktivitas Rajin Dan Malas

Aktivitas keempat, melibatkan aktivitas literasi sederhana bagi murid TK. Murid-murid diajarkan untuk mengeja kalimat yang berkaitan dengan rajin dan malas. Pada aktivitas keempat ini, para murid dapat mengasah pengejaan mereka dan juga dapat memahami kosakata-kosakata baru. Selain itu murid juga diminta untuk menggolongkan kalimat tersebut dalam rajin atau malas, seperti dalam aktivitas

pertama tetapi dalam bentuk kalimat. Dengan ini murid akan dapat lebih lagi mendalami konsep rajin dan malas.

Pengumpulan Data

Dari kegiatan-kegiatan diatas, maka dapat dilakukan observasi terhadap murid-murid TK Bethel Sulung 3 Surabaya. Kegiatan-kegiatan diatas akan dapat memberikan data mengenai pemahaman para murid mengenai konsep rajin dan malas. Selain dari observasi, kami dapat menggunakan hasil kerja para murid, seperti stars, dan tugas gambar. Stars dapat membantu dalam mengobservasi pemahaman masing-masing murid. Tugas gambar dapat menguji kerajinan para murid dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Hasil Pengabdian

Permainan Tebak Gambar “Rajin Dan Malas”

Aktivitas pertama dimulai dengan bermain tebak aktivitas dan penggolongan rajin dan malas. Para murid diberikan beberapa gambar dan menebak aktivitas dari gambar tersebut. Para murid juga diberikan pertanyaan untuk menggolongkan apakah aktivitas tersebut tergolong dalam rajin atau malas serta memberikan alasannya. Murid yang menjawab dengan benar akan diberikan *stars* yang nantinya murid dengan perolehan *stars* terbanyak akan mendapatkan hadiah .



Gambar 1. Kegiatan Tebak Gambar

Dengan dilakukannya aktivitas ini, para murid mengetahui apa saja aktivitas yang tergolong rajin dan apa aktivitas yang tergolong malas, dan alasannya. Saat permainan ini dimainkan, para siswa-siswi TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya terlihat sangat bersemangat untuk menjawab dan memperoleh *stars*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan antusiasme dan keinginan yang besar para murid untuk menjawab

Edukasi Dengan Media Panggung Boneka Bertema “Rajin vs Malas”

Aktivitas kedua yang dilakukan adalah edukasi dengan media panggung boneka yang bertemakan “Rajin vs Malas”. Dalam aktivitas ini terdapat 5 boneka/hewan yang memiliki kebiasaan rajin dan sebagian lagi selalu bermalas-malasan. Pada saat

kegiatan ini, para murid juga diberikan pertanyaan apakah kegiatan setiap boneka rajin atau malas. Dari aktivitas ini para murid terlihat sangat tertarik untuk menonton dan mendengarkan ceritanya. Para murid juga bersikap aktif dalam menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan.



Gambar 2. Murid Tertarik Dengan Cerita dan Media.



Gambar 3. Kegiatan Edukasi dengan Panggung Boneka

Mewarnai Gambar Hidup Rajin

Aktivitas ketiga adalah kegiatan mewarnai gambar hidup rajin. Para murid diberikan kertas yang berisikan gambar-gambar hidup rajin yang nantinya akan mereka warnai. Terdapat beberapa gambar yang harus diwarnai oleh para murid yaitu, 1) semut; 2) kupu-kupu; 3) lebah; 4) belalang; 5) kumbang; 6) kepik; 7) capung; dan 8) kumpulan

semua binatang. Gambar yang harus diwarnai oleh para murid merupakan karakter dari edukasi panggung boneka yang telah ditampilkan pada aktivitas sebelumnya.



Gambar 4. Hasil mewarnai para murid

Tujuan dari aktivitas ini ada melatih kreativitas anak melalui metode mewarnai. Para murid dilatih untuk detail dalam mewarnai dan kreatif dalam pemilihan warna yang digunakan. Aktivitas ini juga bertujuan untuk membuat para murid mengingat kembali cerita panggung boneka yang telah dilakukan pada aktivitas sebelumnya dan menekankan pada karakter manakah yang rajin dan manakah yang malas.

Belajar Mengeja Dan Membaca Kalimat Aktivitas Rajin Dan Malas

Mengajari anak TK konsep rajin dan malas melalui kegiatan mengeja dan membaca merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan karakter. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai positif seperti tanggung jawab dan disiplin sesuai usia. Melalui kegiatan mengeja dan membaca kata-kata yang mewakili tindakan kerja keras dan kemalasan, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan literasi, seperti memperluas kosa kata dan memahami struktur kalimat, tetapi juga belajar bahwa kerja keras dapat menghasilkan hasil yang memuaskan, sementara kemalasan dapat membawa konsekuensi negatif.

Kegiatan ini bertujuan tidak hanya untuk mendukung pengembangan akademik, tetapi juga untuk menanamkan kesadaran moral sejak dini. Melalui pendekatan interaktif, anak-anak diajak memahami hubungan sebab dan akibat, serta menyadari bahwa upaya dan ketekunan memiliki peran penting dalam mencapai kesuksesan. Manfaat yang didapat tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman bacaan, namun juga menanamkan nilai-nilai karakter yang menjadi landasan berharga bagi pengembangan masa depan. Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat untuk membangun pola pikir yang menghargai kerja keras dan tanggung jawab.

Hasil Pengamatan Kegiatan Pengabdian

Kunjungan dan aktivitas pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya menunjukkan beberapa hasil, hasil dibagi menjadi dua yaitu reaksi murid TK atas materi yang telah diberikan dan diajarkan, dan dampak yang timbul akibat dari pengajaran yang telah diberikan. Hal ini dapat menjadi bukti

kesuksesan kunjungan mahasiswa. Berikut merupakan hasil yang didapatkan oleh para murid TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

Reaksi Murid TK

Pada saat para mahasiswa hadir di dalam kelas, para murid terlihat sangat antusias, hal tersebut dapat dilihat dari semangat dan terbukanya mereka dalam menyambut para mahasiswa yang akan mengajar. Pada saat aktivitas pertama (permainan tebak gambar) akan dilakukan para murid sangat antusias dalam menjawab dan menebak gambar yang telah diberikan. Jawaban dan alasan yang telah diberikan oleh para murid juga sangat baik, mereka mampu berpikir secara kritis terhadap aktivitas yang ditunjukkan. Hampir seluruh murid berebutan untuk menjawab dan memberikan pendapatnya terhadap gambar yang ditunjukkan. Namun terdapat beberapa murid yang terlihat asik sendiri dan kurang memperhatikan. Hal ini dapat terjadi karena sistem pengajaran yang dilakukan dengan memberikan *stars* kepada murid, yang nantinya murid dengan perolehan *stars* paling banyak akan mendapatkan hadiah tambahan.

Masuk ke aktivitas yang kedua (panggung boneka), para murid terlihat sangat tertarik dengan boneka yang dibawa dan digunakan. Pada saat aktivitas dilakukan, para murid selalu berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan pendapat yang cukup baik. Pada aktivitas ini seluruh murid memperhatikan dan terlihat antusias dalam menjawab. Tidak hanya menjawab, namun para murid juga memperlihatkan sikap keingintahuan yang besar dengan melontarkan beberapa pertanyaan.

Pada aktivitas ketiga (mewarnai gambar hidup), para murid terlihat sangat semangat untuk melakukan aktivitas mewarnai. Para murid dibebaskan memilih gambar apa yang akan diwarnai dan mereka mewarnai dengan tenang. Hasil mewarnai para murid juga terlihat rapi. Beberapa murid yang telah selesai mewarnai juga meminta gambar lagi untuk dapat melanjutkan mewarnai lagi. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa minat para murid dalam melakukan aktivitas mewarnai sangat besar.

Aktivitas terakhir (mengeja dan membaca), para murid cukup antusias dan berani untuk mengeja dan membaca kalimat rajin maupun malas yang telah dituliskan di papan tulis. Beberapa murid sudah lancar dalam mengeja dan membaca, pelafalan para murid juga sudah cukup baik dan jelas. Namun beberapa murid, sekitar 70% masih mengalami kesusahan dalam mengeja dan membaca sehingga perlu dituntun agar dapat mengeja dengan jelas.

Pengaruh dan Dampak Kunjungan

Aktivitas tebak gambar bertujuan untuk mengukur pengetahuan para murid dapat hal perbedaan manakah aktivitas yang tergolong rajin dan manakah aktivitas yang tergolong malas. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh para murid, dapat diketahui bahwa pengetahuan mereka terkait perbedaan aktivitas rajin dan malas sudah baik. Pada aktivitas kedua edukasi dengan media boneka panggung, para murid lebih ditekankan kembali terkait aktivitas apa saja yang tergolong rajin dan aktivitas apa saja

yang tergolong malas. Pada aktivitas ini juga, para murid diberikan pengetahuan terkait apa saja kebiasaan yang dilakukan oleh setiap karakter boneka yang dimainkan seperti, 1) semut yang selalu bekerja keras; 2) kupu kupu yang membantu penyerbukan; 3) lebah yang bekerja sama dengan kupu kupu untuk mengumpulkan nektar dan membuat madu; dst.

Pada aktivitas mewarnai, para murid diberikan kebebasan untuk memilih gambar apa yang akan diwarnai, para murid juga diberikan kebebasan dalam pemilihan warna yang digunakan untuk mewarna gambar hidup rajin yang telah diberikan. Aktivitas ini melatih kreativitas dan konsentrasi anak dalam melakukan sebuah aktivitas. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keterampilan motorik anak karena mewarnai dapat membantu anak dalam melatih otot-otot pada jari jemari mereka. Mewarnai merupakan salah satu kegiatan dalam 3M (Mewarnai, Menggunting, dan Menempel) yang mampu meningkatkan motorik halus anak (Wathon, 2020).

Kemudian aktivitas belajar mengeja dan membaca bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan anak. Perkembangan otak, peningkatan kreativitas anak, pengembangan kemampuan linguistik dapat diperoleh dengan anak belajar mengeja dan membaca (WyethNutrition, 2021). Dengan demikian, pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa tidak memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi para murid, namun juga dapat melatih perkembangan otak, peningkatan kreativitas, dan kemampuan linguistik pada murid TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Kristen Petra di TK Bethel Sulung 3 Surabaya dengan tema "Rajin vs Malas" berhasil menanamkan nilai-nilai positif melalui pendekatan edukasi interaktif. Berdasarkan observasi dan hasil kerja siswa, program ini memberikan dampak signifikan dalam memperkuat pemahaman murid terhadap konsep rajin dan malas, serta menumbuhkan rasa antusias para siswa selama kegiatan.

Aktivitas seperti permainan tebak gambar, edukasi panggung boneka, mewarnai gambar, dan belajar mengeja telah terbukti efektif dalam melatih kreativitas, keterampilan motorik, dan literasi anak-anak. Selain itu, kegiatan ini membantu memperkuat karakter positif seperti tanggung jawab, kerja keras, dan kedisiplinan pada usia dini.

Dari hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan tidak hanya meningkatkan pemahaman murid tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan sikap yang lebih baik terhadap aktivitas produktif. Program ini menjadi bukti bahwa pendidikan karakter secara kreatif dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan anak-anak sebagai individu yang bertanggung jawab dan produktif di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Kami ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam Program Pengabdian Masyarakat pada mata kuliah Keuangan Personal di semester Genap 2024. Kerja keras, dedikasi, dan semangat kalian dalam menyampaikan edukasi tentang Rajin vs Malas kepada siswa TK Bethel Sulung 3 Surabaya sangatlah luar biasa dan patut diapresiasi. Kami juga mengapresiasi dukungan yang luar biasa dari Kepala Sekolah dan staf TK Bethel Sulung 3 Surabaya atas kesempatan yang diberikan, sehingga program ini dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi dan Ibu Nanik selaku mentor, atas bimbingan, dan arahan yang telah diberikan selama pelaksanaan program ini. Semoga kerja sama yang terjalin dapat memberikan manfaat yang berarti, baik bagi para peserta maupun institusi yang terlibat, serta menjadi inspirasi bagi kegiatan pengabdian di masa yang akan datang.

Referensi

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Teori Ekologi Bronfenbrenner Sebagai Sebuah Pendekatan Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Unik. 7, 6.
- Cole, M. & Scribner, S. (1978). Vygotsky-Mind in Society of Higher Psychological Processes. 1–21.
- Hukubun Ditboya, M., Wakhudin, & Putri Kasimbara, R. (2024). Strategies for Teaching Moral and Ethical Values to a Generation that Grows Up with Technology. *Jurnal of Pedagogi: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 74–82. <https://doi.org/10.62872/s13px737>
- Hukubun, M. D., Wakhudin, W., & Kasimbara, R. P. (2024). Character Education in the Digital Age: Strategies for Teaching Moral and Ethical Values to a Generation that Grows Up with Technology. *Journal of Pedagogi*, 1(3), 74–82. <https://doi.org/10.62872/8958fk80>
- Jhon, G., Putra, A., & Hartutik, H. (2024). Pembelajaran PAKBP dengan Metode PJBL Sebagai Upaya Peningkatan Kemandirian Fase C kelas 6 SD Katolik Karya Yosef Pontianak Kurikulum Merdeka . Profil ini didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila dan bertujuan untuk dengan nilai-nilai Pancasila sepanjang. 5.
- Nurhidaya, A. R., Naba, A. H., Ruswiyani, E., & Nirwana, N. (2024). Implementasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Eksperimen Lilin Uap Di Raudhatul Athfal. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(2), 321-328.
- Nurjanah, D., Astutik, F. Z., & Sulistyani, R. R. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru SD Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Wortelmatika. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 456–467.
- Supeni, S. (2014). *Internalization Of Pancasila Character Education Through The Development Of A Grand Design In Early Childhood*.
- Supeni, S. (2014). Internalization of Pancasila Character Education Through the Development of a Grand Design. *Icfie 2014*, 197, 197–201.

- Surtini, & Muhtar, T. (2024). Teachers' Pedagogic Competence in Strengthening Character Education of Students in Elementary Schools : Exploring Effective Strategies. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 11(3), 568. <https://doi.org/10.33394/jp.v11i3.11904>
- Surtini, T. M. (2022). *Jurnal Paedagogy*. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/paedagogy/index>
- Sutanto, Imelda. Effendy, Diana. & Franciska, Nadia. *Metode Service Learning sebagai Model Pembelajaran Sejarah Studi Kasus: Proses Pembelajaran Desain Interior untuk Komunitas Roodebrug Soerabaia*.
- Ummah, M. S. (2019). Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wathon, A. (2020). Implementasi Kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Untuk. *OJS Open Journal Systems*, 3(2), 195–217.
- WyethNutrition. (2021). *Manfaat Anak Belajar Huruf di Usia Dini*. WyethNutrition. <https://wyethnutrition.co.id/manfaat-anak-belajar-huruf-di-usia-dini>