

ABSTRAK

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Hal ini dijelaskan pada pendidikan karakter di Indonesia, Kemendikbud menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan sederhana, seperti mengajarkan anak untuk mengucapkan 4 kata ajaib, yaitu tolong, terima kasih, maaf, dan permisi. Saat ini terdapat krisis yang mengkhawatirkan pada anak yaitu berupa kurangnya sopan santun, hilangnya rasa hormat, rasa tanggung jawab yang menurun, pudarnya toleransi, dan masih banyak lagi yang berpengaruh pada masalah sosial. Berdasarkan fenomena di atas, diperlukan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan cara yang menyenangkan. *Board game* merupakan alat pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat memfasilitasi penanaman nilai karakter melalui media permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, identifikasi data, dan studi komparasi. Pada proses perancangan *Board Game* diperlukan konsep agar *Board Game* berjalan secara efektif, konsep ini menggunakan teori Jesse Schell mengenai 4 elemen dasar dalam gim. Adanya perancangan *Board Game* diharapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak, khususnya dalam mengajarkan nilai kesopanan dan etika dalam sehari-hari.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, *Board game*, 4 Kata Ajaib, Usia 8 s.d 10 Tahun