



EDUTECH

Journal of Educational Technology

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Kidventure Board Game Untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter Kristiani Anak Usia Dini

Zephania Maestronella Tarore, Laurens Kaluge

PAUD, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta, Indonesia

zephania.tarore@gmail.com

ABSTRACT

This study identifies and addresses the gap in early Christian character education, focusing on parental involvement and the effectiveness of educational media. The research gap lies in the lack of programs involving parents in managing children's negative behavior and the need for more effective educational media. The main issues faced include low parental participation in supporting character education at home and the absence of media that optimally supports Christian character development. The objectives of this research are to (1) identify parents' needs in optimizing Christian character education, (2) develop a viable and effective *Kidventure Board Game* media to support early childhood Christian character education, and (3) evaluate the effectiveness of this media in enhancing character education. The study uses survey and evaluation methods to gain insights into parental needs and assess the success of the developed media. The findings are expected to contribute to designing character education programs that involve parents more effectively and creating educational media that meets the needs of Christian character teaching.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 05 Agst 2024

First Revised 25 Agst 2024

Accepted 10 Sept 2024

First Available online 01 Okt 2024

Publication Date 3 Okt 2024

Keyword:

Christian Character Education,

Kidventure Board Game

Educational Media, Parental

Involvement

ABSTRAK

Penelitian ini mengidentifikasi dan mengatasi kesenjangan dalam pendidikan karakter Kristiani anak usia dini, dengan fokus pada keterlibatan orang tua dan efektivitas media pembelajaran. Kesenjangan penelitian terletak pada kurangnya program yang melibatkan orang tua dalam penanganan perilaku negatif anak dan kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih efektif. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi orang tua dalam mendukung pendidikan karakter di rumah dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter Kristiani secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengidentifikasi kebutuhan orang tua dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani, (2) menghasilkan media *Kidventure Board Game* yang layak dan efektif dalam mendukung pendidikan karakter Kristiani anak usia dini, dan (3) mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode survei dan evaluasi untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan orang tua dan mengevaluasi keberhasilan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merancang program pendidikan karakter yang melibatkan orang tua secara lebih efektif dan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran karakter Kristiani.

© 2024 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Mendapatkan pendidikan adalah hak setiap anak. Demikian yang tercantum dalam pasal 31 ayat 1 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Pada nyatanya, tidak semua anak di Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak. Data yang diperoleh dari Statistik Pendidikan 2022 pada Susenas Maret 2022, hanya 26,77% anak usia 0-6 tahun mulai berpartisipasi dalam kegiatan pra-sekolah di perkotaan, yang artinya turun sebanyak 1,06% dengan hasil yang diperoleh di tahun 2019. Dampak dari pandemik Covid-19 yang dimulai pada tahun 2020 turut memperburuk kondisi ini. Sementara itu dari data tersebut juga diperoleh Angka Partisipasi Kasar (APK) anak usia 3-6 tahun di Indonesia yaitu sebesar 35,27%. (Rahmani, 2022). Matlani & Khunaifi (2020) menekankan pentingnya pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan. Hingga saat ini, masih terdapat berbagai kendala dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah, termasuk kendala dalam penilaian, pengembangan materi, serta pelatihan guru (Nasution et al., 2023). Menurut (Salam et al., 2022) pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia sejak lama, namun belum sepenuhnya terstruktur dan terintegrasi secara menyeluruh di seluruh tingkatan pendidikan.

Anak-anak pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar. Tantangannya adalah bagaimana guru dan orang tua membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan menawarkan pengalaman yang menantang, seperti game online yang membuat anak-anak kecanduan (Putri et al., 2022). Dengan menyediakan media pembelajaran digital yang tepat, guru dan orang tua harus menangani masalah ini saat berhadapan dengan generasi Alpha. Anak-anak akan lebih memahami materi yang diajarkan guru setiap pertemuan dengan adanya media pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, menurut Mariawati et al. (2022) merupakan media sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergis dengan berbagai komponen, seperti bahan kegiatan dan prosedur pengelompokan anak. Media permainan terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif, keterlibatan orang tua yang terbatas dalam program bimbingan karakter di sekolah masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, Kidventure Board Game hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dan memperkuat pendidikan karakter anak usia dini.

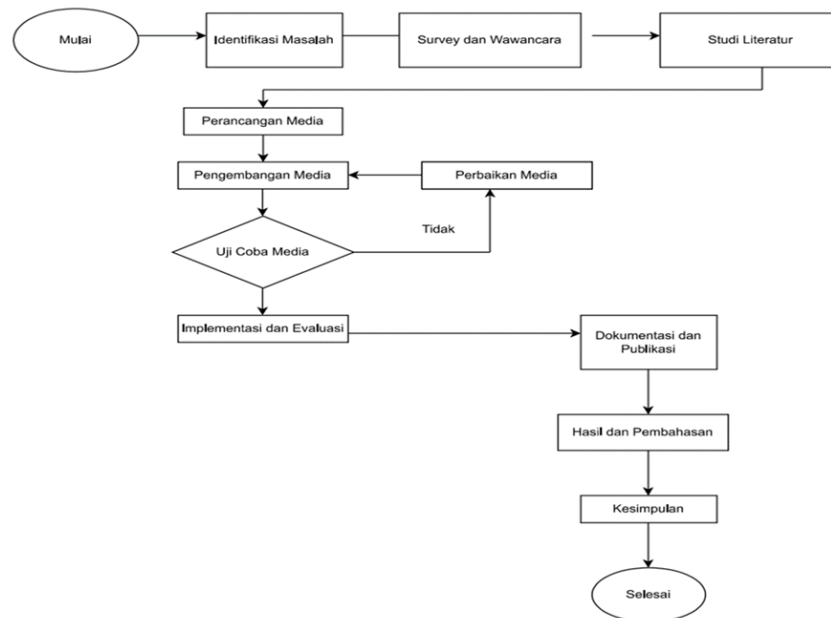
Kidventure Board Game adalah sebuah permainan papan yang telah dikembangkan untuk memberikan kesempatan kepada orang tua, bahkan yang memiliki jadwal sibuk, untuk aktif membimbing anak-anak mereka di rumah. Kidventure Board Game bukan untuk menggantikan program bimbingan karakter yang telah ada, melainkan untuk mendukung program tersebut agar pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat terlaksana dengan optimal dengan adanya keterlibatan di antara anak, orang tua dan guru. Meskipun Kidventure Board Game menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter Kristiani anak usia dini, penelitian ini perlu meneliti lebih lanjut mengenai kebutuhan orang tua, kelayakan media Kidventure Board Game, dan efektivitasnya dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D sehingga penelitian ini menghasilkan pengembangan produk, baik produk utama maupun produk sampingan. Menurut (Okpatrioka, 2023) penelitian Research and Development merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada. Sementara menurut (Destiara, 2020) mendefinisikan R&D sebagai proses yang mencakup pengembangan dan validasi produk edukasional, yang mencakup pembuatan, pengujian, dan perbaikan produk berdasarkan evaluasi dari pengguna akhir. Dalam konteks penelitian ini, metode R&D digunakan untuk merancang dan mengevaluasi Kidventure Board Game sebagai media pembelajaran untuk pendidikan karakter Kristiani anak usia dini di TK XYZ. Proses ini melibatkan pengembangan produk utama, yaitu board game itu sendiri, serta produk sampingan seperti materi pelatihan dan panduan penggunaan yang mendukung implementasi dan integrasi media dalam kurikulum pendidikan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK XYZ di Jakarta Timur pada periode Februari-Mei 2024. Sedangkan subjek penelitian yaitu peserta didik usia 4-6 tahun. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa: Peserta didik usia 5-6 tahun saat ini secara umum duduk di tingkat TK B, TK XYZ merupakan satuan pendidikan yang akan menerapkan Kurikulum Merdeka ke semua tingkat, termasuk tingkat TK B. Penerapan Project-Based Learning (PjBL) dalam pengembangan dan pemanfaatan Kidventure Board Game melibatkan siswa dalam seluruh proses dari desain hingga evaluasi board game. Proyek ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, serta melihat bagaimana teori pendidikan karakter diintegrasikan dalam praktik. Dengan keterlibatan langsung dalam pembuatan dan penggunaan board game, siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka.

Langkah pertama dalam penelitian adalah mengidentifikasi kebutuhan pendidikan karakter Kristiani pada anak usia dini dan kekurangan media pembelajaran yang ada saat ini. Tahap berikutnya melibatkan studi literatur terkait pendidikan karakter, desain permainan edukatif, dan pengembangan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran Kidventure Board Game dirancang dengan nilai-nilai moral dan etika Kristen. Prototipe board game dikembangkan dan diuji dengan ahli untuk memastikan kualitas. Implementasi board game dalam kurikulum PAUD dan evaluasi dampaknya dilakukan. Hasil penelitian dipublikasikan dan direkomendasikan untuk pengembangan lebih lanjut.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji Kidventure Board Game dalam membantu pendidikan karakter Kristiani anak usia dini. Hasil penelitian didasarkan pada data dari NGT dan CSI, serta uji kelayakan media permainan.

Di TK XYZ dilakukan kegiatan Nominal Group Technique (NGT) pada 18 Maret 2024 yang dihadiri oleh 20 orang tua peserta didik secara berkelompok dengan jumlah 8 orang untuk kelompok 1, 4 orang untuk kelompok 2 dan 8 orang untuk kelompok 3 selama masing-masing 60 menit.

Hasil evaluasi menunjukkan perlunya penanganan khusus untuk perilaku negatif anak-anak. Orang tua butuh program terstruktur dan fokus dalam menangani masalah ini. Orang tua juga membutuhkan lebih banyak dukungan dari sekolah dan rumah. Disarankan agar sekolah mengembangkan program yang melibatkan orang tua, seperti pelatihan dan konseling untuk mendukung perubahan perilaku anak. Keterlibatan orang tua penting untuk pembangunan perilaku positif anak. Program yang melibatkan orang tua dapat membantu mengelola perilaku negatif secara efektif dan memperkuat kemitraan antara sekolah dan keluarga.

Tabel Hasil *Nominal Group Technique* Gabungan 3 Kelompok

Gabungan Kebutuhan Orang Tua Kelompok 1, 2 dan 3	Ceklis Jawaban Orang Tua			Peringkat
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	
Perlu adanya bimbingan/pendidikan karakter bagi anak khususnya karena anak mendapatkan didikan yang berbeda-beda dari rumah, terutama pengaruh perilaku dan ucapan yang negatif	v	v	v	#1
Perlu adanya kerja sama antara sekolah dan rumah untuk meningkatkan kedisiplinan anak	v	-	v	#2
Perlu ditingkatkan lagi frekuensi kegiatan sosial	v	-	-	#3

Kesimpulan:
Kebutuhan orang tua yaitu perlu adanya bimbingan/pendidikan karakter bagi anak terutama karena adanya perbedaan didikan/pola asuh dari orang tua di rumah masing-masing, perlu diwaspadai adanya pengaruh negatif baik melalui perilaku maupun ucapan anak. Orang tua juga memerlukan adanya bantuan dari pihak sekolah dalam memberikan bimbingan karakter bagi anak di rumah dengan adanya keterbatasan waktu, ide kreatif, dan lain sebagainya.

Hasil NGT dari ketiga kelompok yaitu orang tua membutuhkan adanya bimbingan/pendidikan karakter bagi anak terutama karena adanya perbedaan didikan/pola asuh dari orang tua di rumah masing-masing, khususnya kewaspadaan akan adanya pengaruh negatif dari perilaku maupun ucapan dari anak yang tidak mendapatkan bimbingan atau pengawasan dari orang tua di rumah. Selain itu orang tua juga membutuhkan layanan dari sekolah yang dapat menjadi solusi bagi orang tua yang ingin melakukan bimbingan karakter bagi anak di rumah namun mengalami kendala seperti keterbatasan waktu maupun keterbatasan kemampuan berkreasi.

Pada tahun 2024, kesuksesan TK XYZ terlihat dari hasil sangat memuaskan CSI. Penelitian menunjukkan bahwa Kidventure Board Game memenuhi kebutuhan tersebut dengan baik. Board game ini efektif dalam menyampaikan nilai-nilai karakter Kristiani sesuai harapan orang tua. Selain itu, board game juga mudah diintegrasikan dengan Kurikulum Merdeka dan dirancang dengan baik sehingga mudah digunakan oleh anak-anak. Selain itu, board game ini efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter Kristiani oleh anak-anak. Namun, evaluasi menunjukkan adanya kebutuhan untuk program yang lebih terstruktur dan melibatkan orang tua aktif dalam menangani perilaku negatif anak. Meskipun demikian, Kidventure Board Game berhasil memberikan dampak positif dalam pendidikan karakter anak usia dini dan dinilai memuaskan oleh orang tua dan pengguna lainnya. Dengan kualitas dan kinerja yang baik serta kemudahan penggunaan, board game ini berhasil mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dan memberikan manfaat yang berkelanjutan.

Table 1. Hasil Customer Satisfaction Index (CSI) TK XYZ Tahun 2024

No.	Indikator	Hasil CSI	Predikat
1	Kesesuaian Konten Pendidikan	8.75	Memuaskan
2	Minat dan Keterlibatan Anak	8.95	Memuaskan
3	Kemudahan Penggunaan	8.94	Memuaskan
4	Efektivitas Pembelajaran	8.97	Memuaskan

5	Feedback dari Pengguna	8.94	Memuaskan
6	Kepuasan Umum	9.08	Sangat memuaskan
7	Kemudahan Integrasi Kurikulum	8.98	Memuaskan
8	Kualitas dan Kinerja Media	9.05	Sangat memuaskan
9	Kepuasan dalam Penggunaan Jangka Panjang	9.00	Sangat memuaskan

Hasil kuesioner yang diisi oleh orang tua menunjukkan bahwa 90% responden setuju nama Kidventure Board Game menarik, dan tampilan media permainan juga menarik. Sebanyak 70% setuju bahwa papan, buku panduan, pion, dan komponen permainan sesuai dengan aturan. Instruksi pada media permainan mudah dipahami oleh anak menurut 80% responden. Media ini juga meningkatkan interaksi antara anak dan teman bermain, serta fungsi QR code berfungsi dengan baik menurut 100% responden. Kreativitas dan inovasi dalam desain diakui oleh semua responden, dan 90% responden setuju anak menunjukkan ketertarikan terhadap permainan ini. Media ini juga dianggap bermanfaat untuk mendukung program bimbingan karakter dan memenuhi kebutuhan orang tua dalam pendidikan karakter di rumah oleh 80% responden.

Table 2. Hasil dari kuesioner yang diisi oleh orang tua, adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Setuju	Netral	Tidak Setuju
1	Nama media permainan Kidventure Board Game menarik	90%	10%	-
2	Tampilan media permainan <i>Kidventure Board Game</i> menarik	90%	10%	-
3	Papan, buku panduan, pion, dadu, wadah dadu media permainan Kidventure Board Game sesuai dengan aturan permainan	70%	30%	-
4	Instruksi petak pada media permainan Kidventure Board Game mudah dipahami dan dimainkan anak.	80%	20%	-
5	Media permainan <i>Kidventure Board Game</i> meningkatkan interaksi antara anak dengan teman bermain (orangtua/saudara/teman/dll)	100%	-	-
6	QR code pada media permainan Kidventure Board Game berfungsi dengan baik dan lancar.	100%	-	-
7	Tampak adanya kreativitas dan inovasi dalam desain media permainan Kidventure Board Game	100%	-	-
8	Anak menunjukkan ketertarikan terhadap media permainan Kidventure Board Game.	90%	10%	-

9	Media permainan Kidventure Board Game bermanfaat untuk mendukung Program Bimbingan Karakter	90%	10%	-
10	Media permainan Kidventure Board Game memenuhi kebutuhan orang tua dalam optimalisasi pendidikan karakter Kristiani anak di rumah.	80%	20%	-

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kidventure Board Game efektif dalam mengatasi tantangan dalam pendidikan karakter Kristiani bagi anak usia dini. Board game ini didesain dengan memperhatikan kebutuhan orang tua dan anak, berhasil menyampaikan nilai-nilai karakter, dan dapat diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan penelitian, Kidventure Board Game memberikan manfaat berkelanjutan dan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk pendidikan karakter Kristiani.

Pengetahuan tentang psikologi pendidikan, teori perkembangan kognitif, sosial, dan moral anak sangat relevan dalam pengembangan Kidventure Board Game. Berbagai teori, seperti teori Kohlberg, digunakan untuk menjelaskan bagaimana permainan ini dapat merangsang pemikiran moral anak. Aktivitas permainan didesain dengan memperhatikan teori pembelajaran kognitif dan pemrosesan informasi, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif dan nilai-nilai karakter Kristiani secara efektif.

Kidventure Board Game didesain fleksibel dan inklusif, memperhatikan kebutuhan khusus setiap anak. Board game ini dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan memahami nilai-nilai karakter Kristiani. Dengan lingkungan belajar positif, melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, Kidventure Board Game membantu mengatasi tantangan perilaku dan menciptakan intervensi yang tepat.

Dengan landasan kuat dan kredibel dalam pengembangan materi pembelajaran, Kidventure Board Game merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Didesain sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan khusus, untuk memastikan setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang. Pendidikan karakter Kristiani anak usia dini dapat dioptimalkan melalui Kidventure Board Game dengan pendekatan yang didukung oleh berbagai teori psikologi pendidikan.

Teori pembelajaran berbasis permainan membahas penggunaan permainan sebagai alat efektif dalam pembelajaran. Kidventure Board Game dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dengan elemen-elemen pemecahan masalah dan kolaborasi. Kerjasama antara orang tua dan sekolah penting dalam pendidikan karakter, dan Kidventure Board Game dirancang untuk melibatkan orang tua dalam bimbingan karakter anak di rumah dan sekolah.

Penelitian menggunakan NGT untuk mengidentifikasi kebutuhan orang tua dalam pendidikan karakter Kristiani. Hasilnya menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang membantu orang tua yang sibuk dan menangani perbedaan dalam pola asuh di rumah. Kidventure Board Game didesain sesuai dengan kebutuhan ini untuk memberikan solusi efektif bagi orang tua dan sekolah.

Board game ini didesain untuk mendukung pengembangan karakter anak usia dini dengan pendekatan holistik dan berbasis teori. Dengan mengintegrasikan aspek-aspek ini, Kidventure Board Game efektif dalam mencapai tujuan pendidikan karakter.

Berdasarkan teori perkembangan anak dan media pembelajaran, permainan ini membantu pengembangan kognitif dan sosial anak.

Dalam penelitian ini, Kidventure Board Game terbukti efektif melalui evaluasi dengan NGT, CSI, dan uji kelayakan media. Skor tinggi dari CSI menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap board game ini, serta layak digunakan menurut uji kelayakan. Orang tua merespons positif terhadap desain, instruksi, dan interaktivitas permainan, menunjukkan bahwa Kidventure Board Game dapat mendukung program bimbingan karakter dan memenuhi kebutuhan orang tua.

Kidventure Board Game didesain dengan memperhatikan teori-teori psikologi pendidikan yang penting. Game ini mendukung prinsip-prinsip dari teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif anak, serta teori Kohlberg tentang moralitas. Konstruktivisme juga diintegrasikan dalam game ini untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang aktif. Selain itu, prinsip Zone of Proximal Development dimanfaatkan untuk mempercepat perkembangan kognitif dan sosial anak. Erikson juga menekankan perlunya mendukung fase psikososial anak, yang diwujudkan dalam game ini melalui pembelajaran nilai-nilai moral dan etika. Urie Bronfenbrenner, dalam teorinya tentang ekologi perkembangan, juga diperhatikan dengan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran.

Kidventure Board Game tidak hanya mendukung perkembangan karakter anak, tetapi juga memberikan solusi non-digital bagi Generasi Alpha. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game ini berhasil dalam mencapai tujuan pendidikan karakter Kristiani. Secara keseluruhan, Kidventure Board Game adalah alat pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mendukung pendidikan karakter pada anak usia dini.



Gambar 2. Permainan *Kidventure Board Game*

4. SIMPULAN

Kidventure Board Game efektif dalam mengoptimalkan pendidikan karakter Kristiani anak usia dini, berlandaskan pada teori perkembangan anak. Media Kidventure Board Game memenuhi kebutuhan orang tua dalam mendukung pendidikan karakter anak

melalui pendekatan permainan yang interaktif. Evaluasi menunjukkan bahwa Kidventure Board Game berhasil memperkuat pemahaman nilai-nilai moral dan etika pada anak.

Kidventure Board Game adalah permainan papan untuk bimbingan karakter anak di rumah dan sekolah. Permainan ini tidak menggunakan layar, aman, dan dapat meningkatkan interaksi orang tua dan anak. Desain menarik, mudah dibawa, dan memiliki fitur QR code menarik bagi generasi Alpha yang gemar teknologi. Ini menciptakan keseimbangan pendidikan karakter antara dunia digital dan non-digital.

Setiap petak dengan QR code berisi konten dinamis yang perlu diperbarui secara rutin. Anak-anak dapat bosan setelah sekitar 5 hari, sehingga kreator konten perlu memperbarui konten mereka melalui platform seperti YouTube, Spotify, Soundcloud, dsb. Pendidik dapat menjadi kreator konten untuk Kidventure Board Game dengan bimbingan karakter yang konsisten di sekolah dan rumah. Pelatihan terkait gamifikasi dan pendidikan karakter Kristiani penting agar konten tetap menarik dan dapat mengoptimalkan pendidikan karakter. Pengembangan Kidventure Board Game dengan teknologi AI, Augmented & Virtual Reality juga diperlukan untuk mengikuti perkembangan zaman.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Chandra, T., & Novia, D. (2019). ANALYSIS OF SERVICE QUALITY AND CUSTOMER SATISFACTION USING CUSTOMER SATISFACTION INDEX (CSI) AND IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS (IPA) METHOD IN "JAKARTA" OPTICAL PEKANBARU. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 7(2).
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *TSAQOFAH*, 4(2). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2). <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Lev Vygotsky. (1998). *Practical Pre-School*, 1998(12). <https://doi.org/10.12968/prps.1998.1.12.41271>
- Mariawati, M., Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pasca Sarjana IAIN Mataram*, 11(1).

- Matlani, & Khunaifi, A. Y. (2020). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2).
- Nasution, I., Anggraini, N., Putri, C. T., Azizah, E., Hasibuan, S. B., & Aisyah, Y. (2023). Evaluasi Program Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Kualitas di Pondok Pesantren Al-Husna Marindal. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 4(1).
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2). <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Putri, B. R., Asep Dudi Suhardini, & Huriah Rachmah. (2022). Nilai Pendidikan Pada Buku "Mendidik Generasi Z dan A" (Karya J. Sumardianta dan Wahyu Kris A.W) dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i2.3234>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Salam, A., Ikhwanuddin, I., & Sri Jamilah, S. J. (2022). PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.816>
- Soyer, G. F. (2019). Urie Bronfenbrenner: The Ecology of Human Development Book Review. *Journal of Culture and Values in Education*, 2(2). <https://doi.org/10.46303/jcve.02.02.6>