

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 2, Januari 2025 (191-199)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.1919881>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Pengembangan Media Pakar untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Kelompok B

Laela Lutfiana Rachmah^{1✉}, Dessy Farantika², Munawaroh³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

^{1✉}laelalutfiana@gmail.com

Received: 23-05-2024

Accepted: 06-07-2024

Published: 01-01-2025

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mendukung unit-unit yang ada dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk meningkatkan partisipasi anak. Peran media sangatlah penting, terutama dalam membantu pendidik ketika mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media pakar untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D model pengembangan 4D yang melalui 3 tahap yaitu 1) Define; 2) Design; 3) Development. Lokasi penelitian pada RA Assalam Genuk, kelompok B tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian berjumlah 10 orang, yaitu 6 laki-laki dan 4 perempuan. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan hasil validasi media pakar dari ahli media yang pertama memperoleh skor 90%, dari ahli media yang kedua memperoleh skor 95%, dari lembar angket respon guru memperoleh skor 96%. Hasil uji coba produk dari lembar observasi anak dalam capaian nilai gain ternormalisasi yaitu 0,70. Media menjadi sebuah objek efektif dalam meningkatkan nilai karakter anak.

Kata Kunci: media; pakar; nilai karakter

Abstract

Learning media is a communication tool used to support units in the learning process. This media can be used both inside and outside the classroom to increase children's participation. The role of media is very important, especially in helping educators when they experience difficulties in explaining material. This research aims to find out how expert media can be used to introduce character values in children. This research and development uses the R&D research method of the 4D development model, which goes through 3 stages, namely 1) Define, 2) Design, and 3) Development. Research location at RA Assalam Genuk, group B, for the 2023/2024 academic year. The research subjects were ten people, namely six men and four women. The results of research and development show that the results of expert media validation from the first media expert obtained a score of 90%, from the second media expert a score of 95%, and from the teacher response questionnaire sheet a score of 96%. The results of product trials from children's observation sheets achieved a normalized gain value of 0.70. Media is an effective object in increasing children's character values.

Keywords: article, content; formatting

Pendahuluan

Lingkungan belajar merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk melibatkan anak. Peran media sangatlah penting terutama dalam membantu guru ketika menemui kesulitan dalam menafsirkan materi. Berkat media, proses pembelajaran bisa lebih efisien dan efektif. Menurut Khadijah (2015), pendidikan media melibatkan menghubungkan guru dan anak dengan menyediakan sumber daya. Media tersebut dapat mengubah sikap, nilai, dan emosi anak serta membuat mereka tertarik untuk belajar. Media menjadi bagian dari pembelajaran agar dapat mudah dipahami (Anwar, Agusri, et al., 2022).

Lingkungan belajar dan pola asuh serta pendampingan orang tua juga dapat membentuk dan menanamkan karakter moral pada anak yang pastinya perlu disesuaikan dengan anak itu sendiri (Febriagivary, 2021). Masa anak usia dini adalah pembentukan karakter, sehingga tidak dapat digantikan dengan kecanggihan teknologi dalam pembentukannya, akan tetapi lingkungan serta orang dewasa sekitar anaklah yang menjadi pusat belajar saat ini.

Pada saat peneliti melakukan survei pertama di RA Assalam Genuk pada bulan Januari 2024, diketahui anak kelompok B tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 10 orang, yaitu 6 laki-laki dan 4 perempuan. Namun, masih banyak anak yang belum menunjukkan sikap nilai karakter yang baik dalam kegiatan sehari-hari. Terkadang anak ditanya mengapa mereka tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru. Oleh karena itu, anak-anak akan sibuk berlarian di sekolah sambil terus belajar, bahkan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya, sehingga mengganggu temantemannya yang sedang mengerjakan pekerjaan rumah dan tidak dapat menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan hasil perbincangan kami dengan banyak guru RA Assalam Genuk pada hari Kamis tanggal 4 Januari 2024 dapat dipastikan bahwa LKA merupakan lembar kegiatan yang memungkinkan anak bermain sesuai standar dan tingkat kinerja perkembangan (TPP) yang diamati selama pelatihan proses pembelajaran (Muhyidin et al., 2014). Hal ini menunjukkan bahwa LKA memiliki peran penting dalam mengenalkan nilai-nilai karakter pada guru baru. Papan tulis yang dipakai di LKA berupa ilustrasi, dan anak-anak diminta untuk menandai (✓) atau mewarnai gambar dengan hasil yang memuaskan. Namun, alat yang digunakan terbatas dan kurang bervariasi, sehingga guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas tersebut. Apalagi guru mengaku belum mempunyai ide atau kemungkinan untuk mengembangkan materi sesuai dengan topik yang dibahas.

Setelah mengamati aktivitas kelas dan mewawancarai guru, peneliti menemukan solusi berupa materi pembelajaran yang disukai anak. Para peneliti juga telah mengembangkan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman secara instan. Alat belajar ini dapat mendorong anak untuk belajar melalui bermain dan ditunjukkan dengan niat yang baik sehingga dapat mewujudkan keinginannya.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji

efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural. Model metode merupakan model deskriptif yang menggambarkan suatu proses atau rangkaian langkah-langkah yang harus diikuti langkah demi langkah dari langkah pertama hingga langkah terakhir menghasilkan produk tertentu (Setyosari, 2016).

Model 4D terdiri dari empat tahap, tetapi penelitian ini hanya fokus pada tiga langkah saja: Define, yaitu langkah pertama yang melibatkan pengamatan ruang untuk menemukan kebutuhan dan peluang, sedangkan langkah kedua, Design, melibatkan perencanaan dari pemilihan pembelajaran. Selain merancang media dan produk yang memenuhi kebutuhan anak, langkah pengembangan ketiga adalah pada tahap ini pengembang menyetujui produk pertama.

Dalam penelitian ini, terdapat 2 teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu angket dan observasi. Subjek penelitian ini adalah 10 anak dari kelompok B di RA Assalam Genuk. Objek yang diteliti adalah media pakar (Papan Karakter). Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi, yang berupa lembar observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk menilai peningkatan nilai-nilai karakter anak; 2) Angket, yang merupakan lembar penilaian yang akan digunakan oleh ahli media dan guru kelompok B untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media tersebut.

Dalam penelitian pengembangan media pakar, teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang terdiri dari skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh validator ahli media, respon guru, dan observasi anak akan dianalisis secara kuantitatif. Sementara itu, saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli media dan respon guru akan dianalisis secara kualitatif. Angket yang diperuntukkan bagi para ahli media dan respon guru bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media pakar. Lembar angket yang diberikan kepada ahli media dan respon guru akan diolah menggunakan skala likert dengan rentang skala antara 1 hingga 5 sebagai alat ukur untuk menilai pencapaian kriteria media pakar dalam meningkatkan sikap tanggung jawab. Berikut ini merupakan tabel skala *likert* yang digunakan:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Untuk Validasi Media dan Respon Guru

SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Sumber : Samudera, dkk

Untuk menganalisis data hasil kevalidan media yang dilakukan oleh para validator ahli media dengan memberikan lembar angket validasi media, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

Jumlah skor

$NV = \frac{\text{skor maksimal}}{X} \times 100\%$

Keterangan :

NV = nilai validasi

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk

Perhitungan	Kriteria
-------------	----------

81 – 100	Sangat valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup valid
21 – 40	Kurang valid
0 – 20	Sangat kurang valid

Sumber : Samudera, dkk

Kriteria yang tercantum dalam tabel 2, media pakar dapat digunakan jika tingkat kevalidannya mencapai lebih dari 60%. Jika tingkat kevalidan belum mencapai angka tersebut, maka perlu dilakukan revisi terhadap produk berdasarkan saran dan masukan dari para ahli media.

Untuk menganalisis data hasil kepraktisan media yang dilakukan oleh guru dengan memberikan lembar angket respon guru, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$NK = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

NK = nilai kepraktisan

Tabel 3. Kategori Nilai Kepraktisan

Perhitungan	Kriteria
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Sangat kurang Praktis

Sumber : Samudera, dkk

Berdasarkan pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa media pakar dapat dinyatakan praktis dan dapat digunakan apabila mendapat nilai di atas 60%. Apabila nilai yang didapatkan kurang dari 60% maka media pakar masih perlu adanya revisi. Lembar observasi peningkatan nilai karakter anak yang dinilai oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sebelum penggunaan media pakar. Untuk memperoleh informasi tentang peningkatan nilai karakter anak, dilakukan analisis nilai gain (*N-gain*) yang telah dinormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan nilai karakter awal (*post test*) dan perbedaan peningkatan nilai karakter akhir (*pre test*). Cara menghitungnya dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai post test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

N-gain merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi hasil tes awal dan tes akhir serta merupakan penanda untuk menentukan keefektifan perlakuan yang diberikan. Hasil perhitungan N-gain dapat diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria Kategori Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak

N-gain Ternomali	Interpretasi
N-gain > 0,70	Efektif
0,70 > N-gain ≥ 0,30	Cukup efektif
N-gain < 0,30	Kurang efektif

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan melakukan analisis dan observasi langsung selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas kelompok B di RA Assalam Genuk terkait kebutuhan anak. Permasalahan yang ditemukan yaitu anak belum memiliki sikap nilai karakter anak pada diri anak yang terlihat dari kegiatan anak sehari-hari. Berdasarkan informasi yang diperoleh, peneliti akan merancang sebuah media menarik bernama pakar (Papan karakter) dengan tujuan meningkatkan nilai karakter anak. Selain itu, peneliti juga akan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan terkait rancangan media tersebut. Dalam penelitian ini, produk media pakar akan diuji melalui proses validasi oleh ahli media dan respon dari guru kelas. Sebelum diuji oleh ahli media, peneliti telah menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media pakar.

Pengujian produk dilakukan kepada dua validator ahli media. Peneliti mengujikan produk kepada validator ahli media yang pertama yaitu Ibu Suprpti, M.Pd. Berdasarkan penilaian ahli media yang pertama terdapat 4 aspek penilaian dengan 12 butir pertanyaan dengan perolehan skor 90% dengan kategori "sangat valid". Selanjutnya peneliti mengujikan produk kepada validator ahli media yang kedua yaitu Ibu Devi Candra Nindiya, M.Pd. Pada saat melakukan uji coba produk, peneliti mendapat masukan bahwa media yang peneliti kembangkan kurang menarik sehingga disini peneliti perlu merevisi media pakar.

Berdasarkan penilaian ahli media yang kedua memperoleh skor 80% dengan kategori "valid" dengan kesimpulan media layak diujicobakan dengan revisi. Setelah dilakukannya revisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator ahli media, peneliti melakukan pengujian media kembali kepada validator ahli media yang kedua yaitu Ibu Devi Candra Nindiya, M.Pd. berdasarkan penilaian ahli media setelah di revisi terdapat empat aspek penilaian dengan dua belas pertanyaan memperoleh skor 95% dengan kategori "sangat valid". berdasarkan hasil penilaian dari para validator ahli media dapat diartikan bahwa media pakar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba media pakar dilakukan di RA Assalam Genuk pada kelompok B. Data diperoleh dengan mengisi lembar angket yang sudah disiapkan oleh peneliti dan diserahkan kepada guru kelompok B yaitu Ibu Nurul Fitriyah, S.Pd. Berdasarkan hasil respon guru tentang kepraktisan media pakar bisa dilihat dari presentase perolehan dari respon guru yaitu 96%. Oleh karena itu, skor tersebut termasuk dalam kategori "sangat praktis". Sehingga media pakar memiliki tingkat kepraktisan untuk diterapkan di RA Assalam Genuk pada kelompok B.

Peneliti juga melakukan uji coba produk kepada anak kelompok B di RA Assalam Genuk. Sebelum penggunaan media, peneliti menyampaikan beberapa indikator yang akan dinilai setiap hari selama penelitian berlangsung. Setelah anak menyimak peneliti dan memahami apa yang disampaikan oleh peneliti, barulah kegiatan pembelajaran dimulai dan peneliti langsung melakukan observasi dan mengisi lembar observasi pada setiap aspek perkembangan yang dinilai. Penilaian ini dilakukan setiap hari pada saat penelitian berlangsung guna untuk mengetahui peningkatan nilai karakter anak dari sebelum diterapkan media pakar dan sesudah diterapkan media pakar. Hasil lembar observasi anak sebelum dan sesudah diterapkan media pakar dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Sebelum Diterapkannya Media Pakar

No	Nama anak	Aspek yang dikembangkan				
		Dapat Berdoa sebelum melakukan sesuatu	Dapat dan menyelesaikan tugas mandiri	Dapat menerima kekurangan orang lain	Dapat berani maju ke depan kelas	Dapat meminta maaf atas kesalahan
1	AI	1	2	1	-	2
2	AD	1	2	1	-	2
3	AR	-	2	1	-	2
4	BM	1	2	1	-	2
5	GDS	1	2	1	1	2
6	KEN	-	1	-	-	-
7	KYL	-	2	1	1	2
8	NFL	2	2	2	3	2
9	SF	-	2	1	1	2
10	YM	2	3	2	3	2
Jumlah		8	20	11	9	18

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dipastikan bahwa hampir semua anak masih mempunyai nilai, sehingga media guru akan tetap digunakan untuk anak meskipun pembelajaran telah selesai.

Tabel 6. Hasil Observasi Setelah Diterapkan Media Pakar

No	Nama anak	Aspek yang dikembangkan				
		Dapat Berdoa sebelum dan melakukan sesuatu	Dapat menyelesaikan tugas mandiri	Dapat menerima kekurangan orang lain	Dapat berani maju ke depan kelas	Dapat meminta maaf atas kesalahan
1	AI	4	4	3	3	3
2	AD	4	4	3	3	3
3	AR	3	3	2	2	3
4	BM	3	3	2	3	3
5	GDS	3	4	3	4	3
6	KEN	2	2	2	2	2
7	KYL	3	4	3	3	3
8	NFL	4	4	3	4	4
9	SF	3	4	3	3	3
10	YM	4	4	4	4	4
Jumlah		33	36	28	31	31

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa hampir keseluruhan anak

sudah menunjukkan peningkatan terhadap nilai karakter. Berdasarkan pengukuran peningkatan nilai karakter anak menggunakan media pakar sebelum dan sesudah menggunakan media dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap nilai karakter anak. Berdasarkan hasil tersebut untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan dari media pakar yang sudah dikembangkan dan diujicobakan dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

Nilai *pos test*–nilai *pre test*

$N - gain = \text{Nilai maksimum} - \text{nilai } pre\ test$

$$N - gain = \frac{(33+36+28+31+31)-(8+20+11+9+18)}{(40 \times 5)-(8+20+11+9+18)}$$

$$N - gain = \frac{159-66}{200-66} = \frac{93}{134} = 0,70\%$$

Berdasarkan hasil penilaian di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai gain (N- gain) yang diperoleh mencapai 0,70% yang artinya media pakar “efektif” dalam meningkatkan sikap tanggung jawab anak.

Berdasarkan hasil temuan dan pengumpulan informasi yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pakar (Papan karakter). Diharapkan produk ini mampu meningkatkan nilai karakter anak. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pedoman proses pengembangan produk R&D (*Research and Development*) dengan model 4D yang disesuaikan sesuai dengan kondisi dan faktor-faktor yang memengaruhi penelitian.

Uji kevalidan adalah metode untuk mengetahui hasil dari produk kepada para ahli media yang melakukan validasi. Hasil validasi media pakar (Papan karakter) dari validator pertama memperoleh skor 90% dengan kategori "sangat valid". Sementara itu, hasil dari validator kedua mendapatkan skor 95% dengan kategori "sangat valid". Media pakar ini telah disempurnakan sesuai dengan saran dan komentar dari para validator media yaitu warna yang digunakan lebih mencolok sehingga lebih menarik sehingga dapat menarik minat anak.

Istilah karakter digunakan secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad 18, terminologi karakter mengacu pada pendekatan idealis spiritualis yang juga yang juga dikenal dengan teori pendidikan normatif, di mana yang menjadi prioritas adalah nilai-nilai transenden yang dipercaya sebagai motivator dan dominisator sejarah baik bagi individu maupun bagi perubahan nasional. Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani, *charassein*, yang berarti *to engrave* atau mengukir, menurut (Sofyan, 2020) bahwa dalam membentuk karakter diibaratkan seperti mengukir di atas batu permata atau permukaan besi yang keras. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa Karakter merupakan sifat atau budi pekerti dari seseorang yang menjadi ciri khas dalam dirinya. Douglas dalam (Supriani, 2022) menyatakan bahwa karakter itu tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi Tindakan.

PAKAR (Papan Karakter) merupakan sebuah media dari sebuah papan triplek berukuran (77 cm x 65 cm) yang dilapisi dengan kain flanel yang dihiasi dengan berbagai dekorasi menarik. Gambar anak berbagai nilai karakter dan beberapa kata-kata yang akan ditempelkan di papan karakter sedangkan stiker bintang merupakan hadiah yang bisa

menyelesaikan tantangan. Media PAKAR merupakan jenis media pembelajaran yang pengembangannya dari sebuah media yang terbuat dari papan triplek yang dilapisi dengan kain flanel yang dilengkapi dengan hiasan alam dari kain flanel secara menarik dan stiker bintang yang nantinya akan di berikan setelah menyelesaikan tantangan. Di media PAKAR ini menggunakan 5 nilai karakter yaitu (Religius, mandiri, toleransi, sikap percaya diri, tanggung jawab).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam nilai karakter pada anak. Dari hasil akhir angket sebelum dan setelah penerapan media pakar terlihat perbedaan yang signifikan. Kesimpulan dari survei sebelum dan setelah penerapan media PanTabTang menunjukkan adanya peningkatan nilai karakter pada anak. Berdasarkan hasil uji coba pada 10 anak, media pakar terbukti efektif dalam meningkatkan nilai karakter anak dengan nilai gain yang signifikan. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai karakter pada anak dengan nilai 0,70.

Simpulan

Kevalidan media yang didukung oleh hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli media terbukti valid. Hasil validasi awal mencapai skor 90% dengan kategori "sangat valid", sedangkan hasil validasi kedua mencapai skor 85% dengan kategori "valid". Setelah dilakukan revisi produk dan uji validasi ulang, validator ke dua memberikan skor 95% dengan kategori "sangat valid". Dari hasil angket respon guru, dapat diketahui bahwa media yang digunakan sangat praktis dengan skor 96%. Media tersebut juga terbukti efektif dalam meningkatkan nilai karakter anak, seperti yang terlihat dari perolehan skor nilai gain sebesar 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan Ngain dapat diinterpretasikan sebagai efektif dengan nilai N-gain yang ternormalisasi lebih besar dari 0,70. Saran penelitian ini adalah diharapkan sekolah mampu memupuk karakter anak dalam berbagai hal dan kreativitas lainnya.

Daftar Pustaka

- Anwar, R. N., Agusriani, P. A., & Aulia, S. T. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru di SMP Negeri 3 Kutorejo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 81–85.
- Apriliansa N, Rusdiyani I, M. K. (2019). Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal CARE*, 7(1), 7–14.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifudin (2022). *Memaksimalkan Kegiatan Setelah Sekolah untuk Mengembangkan Karakter Anak*. 5(3), 829–837, *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Febriagivary, A. H. (2021). Pengembangan Keterampilan Proses Sains (KPS) Anak Usia Dini Dengan Pemanfaatan Audio Visual Dalam Menopang Program KKN Tematik di Kecamatan Mandalajati. *Jurnal Care*, 9(1).
- Fadlillah, M. (2016). *Penerapan nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan edukatif*.

- Kesuma, Dharma dkk. (2011). Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khadijah, N. (2015). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Muhyidin, Rolina, N., Rasyid, H., et al. (2014). *Ensiklopedia pendidikan anak usia dini Jurnal jilid 2*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Samudera, W. (2019). Dampak Pandemi Covid-19 Dalam Bidang Pendidikan di Kota Mataram. *Indonesian Journal of Teacher Education*, Vol. 1 No. 3. 2020: 154-158
- Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sofyan, Y. (2020). Pada perguruan tinggi swasta di lingkungan LLDIKTI Wilayah IV diteliti *peran dosen wali konseling dalam meningkatkan motivasi belajar mahaanak*. 10(2), 237-242, Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam.
- Supriani, Y. (2022). *Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.