

**PENGAPLIKASIAN MODUL PEMBELAJARAN KARAKTER
(*PLAY EDUCATION*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR ANAK USIA DINI**

Abdullah Zaky

Institut Miftahul Huda

abdullahzakymhum@gmail.com

ABSTRACT

Early childhood education (PAUD) plays an important role in shaping children's character and learning motivation. One approach that can be applied to improve early childhood learning motivation is through the application of character learning modules with a play education approach. This approach utilizes play activities as a means to develop children's character and learning motivation. This article discusses how play education-based character learning modules can improve early childhood learning motivation. Through a review of the latest literature and research, this article identifies various important components in character learning modules, their implementation strategies, and their impact on the development of children's learning motivation. The results of the study show that play education can stimulate interest in learning, increase children's involvement in the learning process, and develop various aspects of positive character that support learning motivation. Therefore, the application of play education-based character learning modules is an effective solution to create a fun learning experience and support the development of early childhood learning motivation.

Keywords: Character learning modules, play education, learning motivation, early childhood, character education.

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan motivasi belajar anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini adalah melalui pengaplikasian modul pembelajaran karakter dengan pendekatan *play education*. Pendekatan ini memanfaatkan kegiatan bermain sebagai sarana untuk mengembangkan karakter dan motivasi belajar anak. Artikel ini membahas bagaimana modul pembelajaran karakter berbasis *play education* dapat meningkatkan

motivasi belajar anak usia dini. Melalui kajian literatur dan penelitian terbaru, artikel ini mengidentifikasi berbagai komponen penting dalam modul pembelajaran karakter, strategi implementasinya, serta dampaknya terhadap perkembangan motivasi belajar anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa *play education* dapat merangsang minat belajar, meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, serta mengembangkan berbagai aspek karakter positif yang mendukung motivasi belajar. Oleh karena itu, pengaplikasian modul pembelajaran karakter berbasis *play education* merupakan salah satu solusi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pengembangan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini masih berupa usulan tindakan atau akan kami tindak lanjuti dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif sekalipun sekalipun data yang dikumpulkan akan berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Kata Kunci : Modul pembelajaran karakter, play education, motivasi belajar, anak usia dini, pendidikan karakter.

PENDAHULUAN

Anak usia dini (AUD) merupakan periode emas dalam perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan psikomotor mereka. Pada fase ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk membantu anak dalam membentuk pola pikir dan sikap yang akan mempengaruhi kehidupan mereka di masa depan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan motivasi belajar. Motivasi ini berfungsi sebagai pendorong untuk meningkatkan keingintahuan anak dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Namun, pengembangan motivasi belajar pada anak usia dini seringkali menjadi tantangan bagi pendidik, karena pada usia tersebut, anak cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang menyenangkan dan bersifat eksploratif. (Alam Tarlam, & Neneng Hasanah, 2023)

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk merangsang motivasi belajar anak adalah melalui pembelajaran yang berbasis pada pengembangan karakter, yang dikenal dengan istilah "*play education*" atau

pendidikan melalui bermain. Pendekatan ini memanfaatkan permainan sebagai media untuk memperkenalkan nilai-nilai karakter, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam pembelajaran. Permainan bukan hanya sekadar sarana hiburan, tetapi dapat dijadikan alat yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih besar, termasuk meningkatkan motivasi belajar anak. (Lindawati & Tarlam, 2024)

Artikel ini bertujuan untuk membahas penerapan modul pembelajaran karakter berbasis *play education* dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi teori-teori yang mendasari pendekatan ini serta memberikan analisis terhadap dampak yang ditimbulkan dari penerapan metode ini, seperti **teori pendidikannya Bloom** dengan tiga dimensinya yakni ; Kognitif, berfokus pada kegiatan otak atau pengetahuan, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian. Afektif, Berfokus pada perilaku terkait emosional atau sikap, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri dan psikomotor, berfokus pada keterampilan fisik dan motorik, seperti menulis dengan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin, jadi sekalipun modul pembelajaran karakter ini seperti bermain main, tapi sesungguhnya permainan ini penuh makna pendidikan, baik kognitif afektif dan psikomotor atau istilah ini kami mengambil dari **teori U-nya Otto Sharmer** dengan istilah *Open mind* (kognitif), *open heart* (Afektif) dan *open will* (Psikomotor).

Secara lengkap penelitian ini akan kami tindak lanjuti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklusnya model PTK yang sering digunakan di dalam dunia pendidikan antaranya yaitu : Model Kurt Lewin, Model Kemmis dan Mac Taggart, Model Cohen dkk. Model Dave Ebbut, dan Model Hopkins.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori dan Konsep Pembelajaran Karakter pada Anak Usia Dini

1. Pembelajaran Karakter pada Anak Usia Dini

Pembelajaran karakter adalah proses yang dirancang untuk membantu individu mengembangkan nilai-nilai moral dan perilaku positif yang membentuk kepribadian mereka. Karakter anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, baik itu keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu diterapkan sejak dini melalui berbagai metode yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. (Musyaddat et al., 2024)

Menurut Lickona, pendidikan karakter harus melibatkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan tentang karakter, perasaan yang mendalam terhadap karakter, dan perilaku yang mencerminkan karakter tersebut. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, modul pembelajaran karakter dapat dirancang untuk mengembangkan ketiga aspek ini melalui kegiatan yang menggabungkan permainan (kognitif), interaksi social (afektif), serta pengalaman langsung (psikomotor). (Lickona, 1992)

2. Teori Modul Pembelajaran Karakter *Play Education*

Play education atau pendidikan melalui bermain adalah pendekatan yang memanfaatkan permainan sebagai alat utama dalam proses belajar. Pendekatan ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan sekitar mereka. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan fisik dalam cara yang menyenangkan. (Piaget & Inhelder, 1969)

Menurut Sutton-Smith (2021), bermain adalah aktivitas yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, memahami aturan sosial, dan belajar menyelesaikan masalah. Dalam konteks pendidikan karakter, permainan dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama, secara lebih efektif. (*The Ambiguity of Play* - National Institute for Play, n.d.)

Dari beberapa pendapat tersebut, maka kami mengambil dari **teori U-nya Otto Sharmer** dengan istilah *Open mind* (kognitif), *open*

heart (Afektif) dan *open will* (Psikomotor), yang selalu kami gunakan dalam melaksanakan permainan kami.

Penerapan Modul Pembelajaran Karakter Berbasis *Play Education*

1. Desain Modul Pembelajaran Karakter

Desain modul pembelajaran karakter berbasis *play education* perlu memperhatikan beberapa komponen utama agar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Komponen-komponen tersebut antara lain:

- a. **Aktivitas Bermain yang Terstruktur dan Tidak Terstruktur :** Modul harus mencakup berbagai jenis permainan yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan bebas, tetapi tetap terarah. Permainan terstruktur dapat berupa permainan yang memiliki aturan yang jelas, sementara permainan tidak terstruktur memberikan kebebasan lebih bagi anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka.
- b. **Pengembangan Karakter melalui Permainan :** Setiap permainan dalam modul ini harus dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai karakter. Misalnya, permainan yang melibatkan kerjasama antar anak dapat mengajarkan nilai gotong royong, sementara permainan yang membutuhkan pemecahan masalah dapat mengembangkan ketangguhan dan tanggung jawab.
- c. **Refleksi Diri dan Diskusi Kelompok :** Setelah setiap aktivitas bermain, anak perlu diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka dan berdiskusi mengenai nilai-nilai yang mereka pelajari. Proses ini membantu anak memahami pentingnya karakter yang mereka kembangkan melalui permainan.

2. Implementasi Modul di Kelas

Pengimplementasian modul pembelajaran karakter berbasis *play education* di kelas anak usia dini memerlukan persiapan yang matang. Beberapa langkah yang dapat diambil antara lain:

- a. **Penyusunan Rencana Pembelajaran (RPPH) :** Rencana pembelajaran yang memuat tujuan yang jelas, aktivitas yang terarah, dan evaluasi terhadap perkembangan anak sangat

diperlukan untuk memastikan keberhasilan modul ini.

- b. Kegiatan Bermain yang Beragam : Aktivitas bermain yang digunakan dalam kelas bisa berupa permainan tradisional, permainan fisik, role-playing, dan permainan edukatif lainnya yang dapat merangsang minat dan kreativitas anak.
- c. Peran Guru sebagai Fasilitator : Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan pengarahan selama kegiatan bermain, serta menciptakan suasana yang mendukung agar anak merasa aman dan nyaman dalam proses belajar.
- d. Penggunaan Media Pembelajaran yang Mendukung : Modul ini juga dapat diperkaya dengan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat permainan edukatif untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang diajarkan.

MODUL PEMBELAJARAN KARAKTER
PLAY EDUCATION
TEMA : 6 THOBIAT LUHUR
Muatan Karakter :
Jujur
Amanah
Mujhid Muzhid
Rukun
Kompak
Kerjasama Yang Baik
Disusun Oleh :
ABDULLAH ZAKY

GAME MAJU MUNDUR JUJUR
FOKUS KARAKTER : KEJUJURAN
Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)
PERALATAN & SARANA
1. Penutup mata kain
2. Ruang aula / lapangan sesuai jumlah peserta
3. Pengeras suara (opsional)

LANGKAH BERMAIN
1. Peserta dibariskan membuat lingkaran berpegangan tangan, lalu minta mereka untuk melepas.
2. Langkah awal tanpa menutup mata peserta diberikan password. contoh password "Benar-Salah". Artinya instruksi kata pertama "benar", intruksi kata kedua "salah", yang artinya harus bertindak kebalikan dari instruksi.
3. Kemudian peserta diintruksikan loncat serempak dengan instruksi misal "Maju-maju". Karena password adalah "Benar - Salah", maka peserta harus meloncat "Maju-Mundur". Karena intruksi kedua password-nya "Salah" maka harus bergerak sebaliknya.
4. Setelah mencoba beberapa kali, waktunya peserta ditutup matanya, kemudian diberi password yang berbeda dan instruksi yang berbeda. Adapun password bisa 2-3 kata menyesuaikan situasi peserta. Pergerakan pun bisa ditambah dengan gerakan "kiri-kanan".
5. Setelah bermain peserta diajak merefleksikan betapa mulianya menjadi orang yang jujur tahan godaan.

GAME TANGKAP AMANAT
FOKUS KARAKTER : AMANAH
Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)
PERALATAN & SARANA
1. Lapangan rumput sesuai jumlah peserta
2. Pengeras suara (opsional)

Catatan : Hanya untuk usia 9 tahun keatas

LANGKAH BERMAIN
1. Peserta diminta berbaris 2 baris berpasangan, orang pertama di depan, sementara orang kedua dibelakangnya
2. Orang pertama akan menjatuhkan diri ke belakang, lalu akan ditangkap oleh orang kedua yang sudah siap menangkap dengan posisi siaga
3. Posisi tangan orang pertama menyilang di dada, kaki lurus, ujung tumit menempel antara kaki kiri dan kanan. Lalu berteriak "Saya (nama sendiri), saya siap jatuh!".
4. Posisi orang kedua posisi menangkap posisi kuda-kuda agak merunduk, kedua tangan di depan dada tepat di posisi akan jatuhnya punggung orang pertama. Setelah siap teriak "Saya (nama sendiri), saya siap tangkap!".
5. Setelah mendengar jawaban orang kedua, orang pertama menjatuhkan diri dengan rileks, percaya kepada orang kedua.
6. Setelah berhasil, tiap pasangan bergantian saling menangkap.
7. Setelah selesai semua, peserta dikumpulkan dan direfleksikan bagaimana perasaannya memegang amanah "keselamatan" temannya tersebut. Sebaliknya bagaimana kita bisa 'percaya' dan khudusnod kepada orang yang diberi amanah.

GAME KERTAS HEMAT CEPAT
FOKUS KARAKTER : MUJAHID MUJAHID

Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)

PERALATAN & SARANA

1. Kertas bekas
2. Pengeras suara (opsional)
3. Bisa dimainkan indoor

LANGKAH BERMAIN

1. Posisi bisa sambil duduk, berdiri, melingkar ataupun berbaris. Peserta diminta membagi kertas menjadi 3 potongan sama besar
2. Peserta diminta mengambil salah satu potongan kertas lalu diberikan intruksi "Silahkan sobek dengan tangan kertas tersebut sepanjang mungkin, tidak boleh terputus, waktunya dibatasi 2 menit".
3. Setelah selesai peserta diminta untuk mengukur dengan temannya, dan ditanya bagaimana perasaannya.
4. Kemudian peserta diminta mengambil potongan kertas kedua, lalu diintruksikan kembali dengan cara yang sama namun harus lebih panjang dari sebelumnya.
5. Terakhir dengan potongan kertas yang ketiga, peserta diminta sekali lagi untuk lebih panjang dari sebelumnya dengan waktu yang sama hanya 2 menit.
6. Dari pengalaman bermain give your best itu, kemudian peserta direfleksikan bagaimana rasanya harus bekerja extra (mempeng) dalam waktu yang sempit, namun harus menghasilkan hasil yang lebih panjang. Walaupun resikonya kertasnya putus.

GAME BOLA KERUKUNAN
FOKUS KARAKTER : KERUKUNAN

Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)

PERALATAN & SARANA

1. Bola plastik besar / Telur ayam mentah
2. Pengeras suara (opsional)
3. Ruang indoor/outdoor sesuai jumlah peserta

LANGKAH BERMAIN

1. Peserta diminta membuat lingkaran dengan jarak agak lebar.
2. Fasilitator memegang bola plastik (bisa diganti oleh telur mentah agar lebih dramatis), lalu bercerita bahwa bola itu adalah bola yang mahal sekali harganya, jangan sampai jatuh ke tanah, karena akan rusak.
3. Kemudian fasilitator melempar dengan asal-asalan dengan sikap yang buruk ke salah satu peserta. Kemudian peserta ditanya bagaimana rasanya menangkap bola itu dari fasilitator.
4. Jika peserta merasa kurang nyaman, maka selanjutnya dipersilahkan peserta melempar ke teman yang lain yang agak jauh, namun dengan kualitas baik teknik maupun lemparan yang lebih baik dari sebelumnya.
5. Peserta berikutnya harus bisa melemparkan lebih baik dari temannya sebelumnya, begitu pun yang menangkap usahakan lebih baik. Jangan sampai melempar dan menangkap bola berakibat tidak rukun menyakiti hati temanya.
6. Proses tersebut terus diulang sampai para peserta menemukan konsep "minta tolong/amal soleh", konsep "maaf", dan konsep "berterima kasih/bersyukur" dari hati.
7. Setelah semua merasakan peserta direfleksikan mengenai komitmen untuk rukun membiaskan minta tolong, maaf dan terima kasih atau apa yang telah mereka sepakati dalam game.

GAME TALI KERJASAMA
FOKUS KARAKTER : KERJASAMA

Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)

PERALATAN & SARANA

1. Pengeras suara (opsional)
2. Ruang indoor/outdoor sesuai jumlah peserta
3. Tali rafia / benang kasar
4. Botol minum
5. Paku besar / Spidol

LANGKAH BERMAIN

1. Fasilitator sebelumnya membuat menyusun ikatan tali rafia / benang kasar sebanyak jumlah peserta (maksimal 20 orang). Kemudian dikatkan pada paku besar.
2. Setiap peserta ditugaskan memegang ujung tali rafia, sehingga posisi mereka melingkar paku.
3. Fasilitator menyimpan botol yang tutupnya sudah terbuka. Lalu mengintruksikan agar para peserta bisa memasukkan paku tersebut bersama-sama ke dalam botol.
4. Peserta dibiarkan bermain sambil diamati perilakunya, bagaimana mereka berkoordinasi, saling lempar tanggung jawab, cara bekerja sama.
5. Ketika peserta beberapa kali gagal, fasilitator mencoba merefleksikan dari kegagalannya agar dapat menemukan solusinya, seperti pentingnya pemimpin, pentingnya menghargai pendapat, gantian berbicara, taat pada intruksi, dll
6. Setelah waktu selesai atau peserta berhasil, fasilitator merefleksikan pentingnya kerjasama yang baik, komitmen untuk bekerjasama dalam kegiatan sehari-hari.

GAME BOLAK BALIK KOMPAK
FOKUS KARAKTER : KEKOMPAKAN

Durasi : 1 Jam pelajaran (30-45 menit)

PERALATAN & SARANA

1. Pengeras suara (opsional)
2. Ruang indoor/outdoor sesuai jumlah peserta

LANGKAH BERMAIN

1. Peserta diminta membuat lingkaran dengan tangan berpegangan
2. Peserta menghadap ke bagian dalam seluruhnya
3. Fasilitator memberikan intruksi dalam 3 detik harus bisa berbalik menghadap ke luar lingkaran seluruhnya tanpa ada yang tersakiti
4. Kemudian fasilitator memberikan instruksi "Mulai", para peserta beres-beres ingin segera berbalik, namun biasanya banyak yang gagal atau tersakiti karena temannya memaksakan diri.
5. Jika belum berhasil peserta diminta untuk terus mencoba lagi, jika perlu diberi waktu untuk musyawarah.
6. Dari setiap kegagalan direfleksikan apa kekurangannya, kemudian apa solusi dari kendala tersebut.
7. Setelah waktu habis atau mereka dapat berhasil berbalik seluruhnya dalam 3 detik, fasilitator merefleksikan game
8. Dengan adanya komunikasi, musyawarah, pemimpin, taat pada perintah, maka akan terwujud kekompakan, tanpa ada yang tersakiti.
9. Fasilitator mengajak peserta untuk mewujudkan komitmen dalam hatinya untuk mempraktekan kekompakan dalam kegiatan sehari-hari.

3. Evaluasi Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar
Evaluasi dalam pembelajaran berbasis *play education* tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada perkembangan

karakter dan motivasi belajar anak. Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi dampak modul ini antara lain:

- a. Keterlibatan Anak dalam Kegiatan : Tingkat keterlibatan anak dalam permainan dan aktivitas pembelajaran dapat menjadi indikator utama dari motivasi belajar mereka. Anak yang termotivasi cenderung lebih aktif dan antusias dalam berpartisipasi.
- b. Perkembangan Sosial dan Emosional : Melalui permainan, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi, mengelola emosi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Pengamatan terhadap perkembangan ini memberikan gambaran tentang dampak pendidikan karakter terhadap kesejahteraan emosional anak.
- c. Perubahan Sikap Terhadap Pembelajaran : Anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis play education cenderung menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran. Mereka menjadi lebih senang belajar dan lebih termotivasi untuk mengikuti aktivitas pembelajaran berikutnya.

Dampak Play Education Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Penelitian terkini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Beberapa studi yang relevan antara lain:

1. Studi oleh Putra dan Yusuf (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan minat belajar dan memperkuat ikatan sosial antara anak dan teman sebayanya.
2. Penelitian oleh Santoso (2022) mengungkapkan bahwa karakteristik permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar lebih lanjut pada anak usia

dini.

3. Studi oleh Wulandari (2024) yang meneliti pengaruh permainan berbasis karakter terhadap motivasi dan perilaku belajar anak, menemukan bahwa modul yang menggabungkan permainan dan pendidikan karakter menghasilkan perubahan positif dalam sikap dan motivasi belajar anak.

SIMPULAN

Modul pembelajaran karakter berbasis *play education* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Melalui permainan yang dirancang dengan memperhatikan pengembangan karakter, anak tidak hanya belajar tentang nilai-nilai moral dan sosial, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan anak, serta mendorong pengembangan karakter positif yang mendukung motivasi belajar.

Pendidikan anak usia dini harus terus berinovasi dengan mengintegrasikan metode-metode yang relevan dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan modul-modul pembelajaran yang berbasis pada prinsip-prinsip *play education*, yang tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan karakter dan motivasi belajar anak.

Daftar Pustaka

- Sutton-Smith, B. (2021). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Putra, R., & Yusuf, S. (2023). *Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 25(3), 145-158.
- Santoso, R. (2022). *Penerapan Play Education dalam Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 78-90.

- Wulandari, S. (2024). *Pengaruh Permainan Berbasis Karakter terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 15(2), 134-148.
- C Otto Scharmer (27 Maret 2024), *Intisari teori U Prinsip prinsip Inti dan Penerapannya*. Buku Gramedia (2024)
- Fiska (Blog Gramedia, 2024), *Teori Bloom dan Cara Penerapannya dalam Sistem Pembelajarannya*. Blog Gramedia (2024)
- Alam Tarlam, Lukman N., & Neneng Hasanah. (2023, January 12). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Melalui Metode Eksperimen Air Pada Anak Usia Dini Kelas B SPS Sejahtera I Bojongjaya Pusakajaya Subang | BUHUN: Jurnal Multidisiplin Ilmu*. <https://ejournal.stai-mifda.ac.id/index.php/buhun/article/view/383>
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam.
- Lindawati, E., & Tarlam, A. (2024). PENDIDIKAN ANAK DALAM AL-QUR'AN SURAH LUKMAN AYAT: 12-19 PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 2(1), Article 1.
- Musyaddat, A., Rais, M. S., & Tarlam, A. (2024). AJARAN IMAM AL GHOZALI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK: AJARAN IMAM AL GHOZALI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 1(2), Article 2.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *Psychology Of The Child*. Basic Books.
- The Ambiguity of Play—National Institute for Play*. (n.d.). Retrieved January 29, 2025, from <https://nifplay.org/books/the-ambiguity-of-play/>