

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP NILAI KARAKTER
SOPAN SANTUN ANAK**

Valentina Febyanti¹, Eka Cahya Maulidiyah², Kartika Rinakit Adhe³, Yes Matheos Lasarus
Malaikosa⁴

Universitas Negeri Surabaya

Email : valentina.22013@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop interactive storybook media based on the Project Based Learning (PjBL) learning model as an effort to instill the character values of politeness in children aged 5-6 years. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were children aged 5-6 years at Sunan Ampel Kindergarten, Drancang Village, Menganti. Data collection techniques were carried out through validation sheets from material experts and media experts, teacher practicality questionnaires, as well as observations and tests to measure the effectiveness of the media. The results showed that the interactive storybook media based on the Project Based Learning learning model was declared very feasible to use with a percentage of material expert validation of 100% and media expert validation of 97.72%. The effectiveness of the media was proven through the results of the Wilcoxon Signed Rank Test which showed a significant increase in the character values of children's politeness between the pretest and posttest results with a significance value of <0.05. The practicality of the media was assessed in the good to very good category with a Cronbach's Alpha value of 0.600 indicating a reliable instrument. Thus, interactive storybook media based on Project Based Learning is declared suitable, effective, and practical to be used as a learning medium to instill the character values of politeness in children aged 5-6 years.

KEYWORD : *interactive storybook, Project Based Learning , politeness, early childhood education, character education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita interaktif berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai upaya menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Sunan Ampel Desa Drancang, Menganti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan guru, serta observasi dan tes untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*

dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 100% dan validasi ahli media sebesar 97,72%. Keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai karakter sopan santun anak secara signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Kepraktisan media dinilai berada pada kategori baik hingga sangat baik dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,600 yang menunjukkan instrumen reliabel. Dengan demikian, media buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: Buku Cerita Interaktif, *Project Based Learning*, Sopan Santun, Pendidikan Anak Usia Dini, Karakter Anak.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase *golden age*, yaitu masa emas perkembangan yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada masa ini, perkembangan struktur dan fungsi otak anak berlangsung sangat pesat sehingga anak memiliki daya serap yang tinggi terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Stimulasi yang diberikan pada masa ini berpengaruh besar terhadap perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan fisik-motorik anak. Oleh karena itu, pemberian rangsangan yang tepat, terencana, dan berkesinambungan sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap kehidupan selanjutnya (Amini dkk., 2020).

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak. Pendidikan ini berfungsi sebagai dasar dalam membentuk kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, baik dari aspek akademik

maupun karakter. Proses pendidikan anak usia dini tidak hanya berlangsung di lembaga pendidikan formal, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai satu kesatuan yang saling mendukung perkembangan anak (Rohita, 2020).

Lingkungan pendidikan memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter anak, sebagaimana konsep *tripusat pendidikan* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut harus bersinergi dalam memberikan contoh, pembiasaan, serta penguatan nilai-nilai karakter kepada anak sejak dini. Apabila salah satu lingkungan tidak berfungsi secara optimal, maka proses penanaman karakter pada anak menjadi kurang maksimal dan tidak berkesinambungan (Ramazhana dkk., 2024).

Salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini adalah sopan santun. Penanaman nilai sopan santun merupakan investasi jangka panjang dalam pembentukan kepribadian anak karena berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Anak yang terbiasa

bersikap sopan, seperti menggunakan ungkapan tolong, maaf, dan terima kasih, cenderung memiliki empati, menghargai orang lain, serta mampu menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya (Yulizha dkk., 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Sunan Ampel Desa Drancang, Menganti, ditemukan bahwa anak usia 5–6 tahun masih kurang terbiasa menerapkan perilaku sopan santun dalam kegiatan sehari-hari. Anak belum secara konsisten menggunakan ungkapan sopan seperti tolong, maaf, dan terima kasih baik kepada guru maupun teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa penanaman nilai karakter sopan santun pada anak masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Yulizha dkk., 2023).

Salah satu faktor yang memengaruhi kurang optimalnya penanaman nilai karakter sopan santun adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bersifat monoton, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya sesuai dengan dunia anak. Media pembelajaran yang kurang variatif dan kontekstual menyebabkan anak kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai karakter sulit tertanam secara bermakna (Ningrum dkk., 2023).

Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Media yang disajikan secara visual,

interaktif, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak akan membantu anak memahami materi pembelajaran secara konkret dan menyenangkan. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan nilai moral dan karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna (Ningrum dkk., 2023).

Buku cerita interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Melalui cerita, anak dapat belajar memahami nilai moral dan sosial melalui tokoh, alur cerita, serta peristiwa yang dekat dengan kehidupan mereka. Cerita yang disajikan secara interaktif memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga nilai karakter dapat dipahami dan diinternalisasi dengan lebih baik (Dewi dkk., 2020).

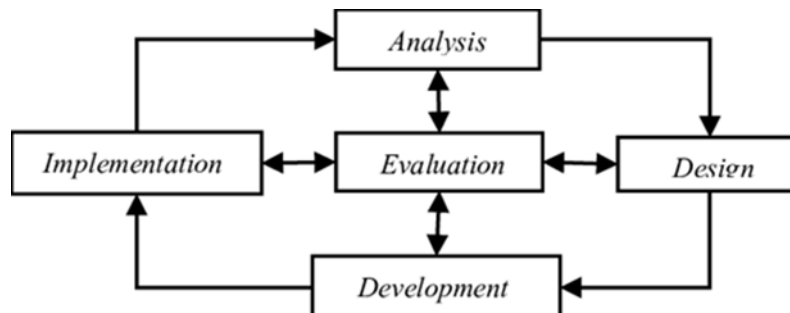
Agar penanaman nilai karakter menjadi lebih bermakna, buku cerita interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model PjBL menekankan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran melalui proyek yang dirancang secara kontekstual dan bermakna. Melalui kegiatan proyek, anak tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam aktivitas nyata, seperti bekerja sama, berkomunikasi, dan bersikap sopan dalam proses pembelajaran (Thomas, 2000).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun. Diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dalam menanamkan nilai karakter sejak dini (Thomas, 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Sunan Ampel Desa Drancang, Menganti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan guru, serta observasi

perilaku anak untuk mengukur efektivitas media.

Aspek penilaian validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aspek Penilaian Validator

No	Validator	Aspek Penilaian
1.	Ahli Materi	1. Isi Materi 2. Kesesuaian 3. Sajian Materi
2.	Ahli Media	1. Tampilan 2. Pemakaian 3. Desain

Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran buku cerita interaktif berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan terhadap nilai karakter

sopan santun anak usia 5–6 tahun, penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Data diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi mencakup kesesuaian isi cerita dengan nilai karakter

sopan santun anak usia dini, keterpaduan materi dengan sintaks *Project Based Learning*, serta ketepatan bahasa yang digunakan dalam cerita. Sementara itu, penilaian oleh ahli media meliputi aspek kejelasan ilustrasi, kemenarikan tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, dan keterbacaan teks dalam buku cerita interaktif.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, kemudian skor dari setiap butir penilaian dijumlahkan dan dihitung nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kategori validitas, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, atau sangat tidak valid berdasarkan persentase tingkat

kelayakan media. Selain penilaian kuantitatif, proses validasi juga dilengkapi dengan masukan dan saran kualitatif dari para ahli sebagai dasar untuk melakukan revisi media. Revisi yang dilakukan antara lain memperbaiki alur cerita agar lebih kontekstual dengan kehidupan anak, memperjelas ilustrasi yang merepresentasikan perilaku sopan santun, serta meningkatkan kemenarikan visual agar mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, media buku cerita interaktif yang dikembangkan diharapkan menjadi lebih optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis validitas media ini mengacu pada kriteria penilaian yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Validator

Presentase (%)	Keterangan	Keterangan
81-100	Sangat Baik	Sangat Valid, tidak perlu revisi
61-80	Baik	Valid, tidak perlu revisi
41-60	Cukup	Cukup Valid, perlu revisi
21-40	Kurang	Tidak Valid, perlu revisi
0-20	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Buku Cerita Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu menjadi solusi pembelajaran karakter sopan santun bagi anak usia 5–6 tahun di TK Sunan Ampel Menganti. Pengembangan media dilatarbelakangi oleh rendahnya kebiasaan anak dalam mengucapkan kata tolong, maaf, dan terima kasih serta penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Media dikembangkan dalam bentuk buku cerita bergambar yang

dipadukan dengan aktivitas proyek sederhana sesuai sintaks PjBL, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menekankan pengalaman langsung dan pembiasaan perilaku sopan santun dalam konteks kehidupan sehari-hari anak.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis PjBL berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, yang menandakan bahwa isi cerita, kejelasan pesan moral, penggunaan bahasa, serta kesesuaian

materi dengan indikator nilai karakter sopan santun dan sintaks PjBL telah memenuhi kriteria kelayakan. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,72%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, tata letak, keterbacaan teks, dan tingkat interaktivitas media berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini tanpa memerlukan revisi besar.

Keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji coba lapangan dengan desain one group pretest–posttest terhadap 20 anak usia 5–6 tahun. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai karakter sopan santun anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang, sedangkan hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan media buku cerita interaktif berbasis PjBL selama tujuh hari. Uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa anak tidak hanya memahami konsep sopan santun secara verbal, tetapi juga mampu menerapkannya secara konsisten dalam interaksi sehari-hari selama proses pembelajaran.

Kepraktisan media dinilai melalui angket respon guru dan menunjukkan hasil yang sangat baik. Seluruh instrumen kepraktisan dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,875. Skor kepraktisan berada pada kategori baik hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Guru menilai bahwa media ini praktis karena memadukan cerita kontekstual dengan aktivitas proyek yang dapat langsung diterapkan di kelas tanpa membutuhkan sarana tambahan yang kompleks. Dengan demikian, secara keseluruhan media buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak.

Tabel 3. Hasil Skor Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Isi Materi	12
2.	Kesesuaian	16
3.	Sajian Materi	16
Total		44

Berdasarkan Tabel 3 hasil skor validasi materi, diperoleh total skor sebesar 44 dari skor maksimal yang telah ditentukan. Skor tersebut diperoleh dari penilaian terhadap aspek isi materi dengan skor 12, aspek kesesuaian materi

dengan indikator pembelajaran dan karakteristik anak usia 5–6 tahun dengan skor 16, serta aspek sajian materi dengan skor 16. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam buku cerita interaktif telah sesuai dengan

tujuan pembelajaran, indikator nilai karakter sopan santun, serta tahap perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dinyatakan sangat layak digunakan dari segi materi dan isi pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan Tabel 5 hasil skor validasi media, diperoleh total skor sebesar 43 dari skor maksimal. Skor tersebut diperoleh dari aspek tampilan media dengan skor 12, aspek pemakaian dengan skor 15, dan aspek desain dengan skor 16. Hasil ini menunjukkan

bahwa secara visual media buku cerita interaktif memiliki tampilan yang menarik, desain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media dinilai mampu mendukung keterlibatan aktif anak dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran nilai karakter sopan santun. Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi media, buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar.





Tabel 5. Hasil Skor Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan	12
2.	Pemakaian	15
3.	Desain	16
Total		43

Berdasarkan Tabel 5 hasil skor validasi media, diperoleh total skor sebesar 43 dari skor maksimal yang telah ditentukan. Skor tersebut berasal dari penilaian pada aspek tampilan media dengan skor 12, aspek pemakaian dengan skor 15, serta aspek desain dengan skor 16. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif memiliki tampilan visual yang menarik, desain yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media dinilai mampu mendukung keterlibatan aktif anak dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran nilai karakter sopan santun. Dengan demikian, berdasarkan hasil

validasi media, buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun hasil validasi menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* berada pada kategori sangat layak, peneliti tetap melakukan revisi terbatas berdasarkan saran dan masukan dari validator. Revisi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media, baik dari segi isi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan, sehingga media menjadi lebih optimal saat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun rincian saran validator dan hasil perbaikan media disajikan pada tabel revisi berikut.

Tabel 6. Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Sebelum berangkat ke sekolah, Nina tidak lupa untuk pamit dengan ayah dan ibu. ternyata saat Nina keluar dari kamar, ibu sedang pergi ke pasar. Akhirnya Nina mencium tangan ayah dan mengucapkan salam.</p> 	<p>Sebelum berangkat ke sekolah, Nina tidak lupa untuk pamit dengan ayah dan ibu. ternyata saat Nina keluar dari kamar, ibu sedang pergi ke pasar. Akhirnya Nina mencium tangan ayah dan mengucapkan salam.</p> 

Selanjutnya, berdasarkan Tabel 7 hasil uji reliabilitas instrumen kepraktisan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,600 dengan jumlah item sebanyak 5 butir pernyataan. Nilai Cronbach's Alpha tersebut berada pada kategori sangat reliabel, yang menunjukkan bahwa instrumen penilaian kepraktisan memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,600	5

Selain itu hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,600 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 5 butir. Nilai Cronbach's Alpha tersebut

Hal ini berarti bahwa instrumen yang digunakan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil dan dapat dipercaya untuk menilai tingkat kepraktisan media buku cerita interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam pembelajaran nilai karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun.

menunjukkan bahwa instrumen penilaian kepraktisan berada pada kategori cukup reliabel. Hal ini mengacu pada kriteria reliabilitas yang menyatakan bahwa instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Buku Cerita Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun telah berhasil dilaksanakan dan memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, serta kepraktisan. Pertama, media buku cerita interaktif berbasis PjBL yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa isi cerita, kesesuaian materi dengan indikator nilai karakter sopan santun, penggunaan bahasa, serta keterpaduan dengan sintaks *Project Based Learning* telah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,72%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, desain, keterbacaan teks, dan tingkat interaktivitas media berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, media dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi besar. Kedua, media buku cerita interaktif berbasis PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan nilai karakter sopan santun anak usia 5–6 tahun. Hasil uji coba lapangan terhadap 20 anak menunjukkan adanya peningkatan nilai karakter sopan santun yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan buku cerita interaktif berbasis PjBL mampu membantu anak memahami dan menerapkan perilaku sopan santun, seperti mengucapkan kata tolong, maaf, dan terima kasih, dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, media buku cerita interaktif berbasis PjBL dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru menunjukkan kategori baik hingga sangat baik. Instrumen kepraktisan juga dinyatakan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,600, yang menandakan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, mudah dipahami, menarik bagi anak, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran tanpa memerlukan sarana tambahan yang kompleks.

Secara keseluruhan, media Buku Cerita Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter sopan santun pada anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam pembelajaran karakter yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Paudia*, 9(2), 119-129.
- Branch, R. M. (2009). Develop. In *Instructional design: The ADDIE*

approach (pp. 82-131). Boston, MA: Springer US.

Dewi, H. I., & Khanza, M. (2020). Penerapan Pembelajaran Dongeng Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Instruksional*, 2(1), 56-63.

Lickona, T. (2022). *Character matters* (Persoalan karakter): Bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas, dan kebajikan penting lainnya. Bumi Aksara.

Nur, N. R., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini.

Rohita, R. (2020). Pengenalan Covid-19 pada Anak Usia Prasekolah: Analisis pada Pelaksanaan Peran Orangtua di Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 315.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*.

Yulizha, A. F., Zahroh, L., Priyatno, H., Karlina, K., & Widowati, A. (2023). Peran Tri Pusat Pendidikan dalam Upaya Mengatasi Rendahnya Rasa Hormat Kepada Orang Tua dan Guru di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3524–3534.